

El artificio estético de un soñador: Michel Gondry

Fátima de los Santos Romero

En el panorama cinematográfico actual, entre las enormes superproducciones llenas de efectos especiales realizados con los últimos avances tecnológicos y la tendencia a las grandes ficciones épicas infantilizadas, hay un lugar reservado para un cine de cuentos cotidianos, de trucos artesanales, de sueños y de fantasías visuales; es el cine de Michel Gondry.

Ya desde sus primeros videoclips del grupo Oui Oui, del que era batería, se pueden observar líneas que marcarán los trabajos de este director: arriesgados puntos de vista, uso personal del color, alteración de los tamaños normales de las cosas, desestructuración del espacio y del tiempo, texturas visuales marcadas por la materialidad, animaciones, stop-motion y dibujos animados, multiplicación y repetición de objetos, mezcla entre lo real y lo inventado, surrealismo, etc. De una forma u otra, Gondry siempre utiliza algunos de estos elementos en sus creaciones. La estética está fuertemente marcada en todos los trabajos de este director. Trabaja con la imagen, con su orden, su textura, su tamaño, su forma, y todo ello en función de un concepto. Lo visual marca lo narrativo, pues el realizador francés tiende a explorar una cierta realidad a partir de la imagen pura.

Son muchos los que han comparado a este director con el mago del cine George Méliès. Uno de los primeros usos que se le da al cinematógrafo es el de aparato espectacular de feria que crea diversión y fascinación con sus trucajes. Pero por otro lado los vídeos de Gondry son realmente modernos e intertextuales. Podría decirse

que Gondry está a caballo entre el cine de trucajes de los inicios y el cine narrativo clásico de Hollywood, creando eso que muchos vienen a llamar cine posmoderno o postcine.

Universo Gondry

Dentro su mente: el mago soñador

*“Yo duermo bastante poco, pero estoy soñando todo el tiempo”*¹

Michel Gondry

Los trabajos de Gondry están marcados por una serie de temas comunes que se van repitiendo como se repiten los golpes de batería en sus videoclips. Lo onírico y lo infantil son los más destacados. Ambos términos están relacionados con el psicoanálisis, pero curiosamente Gondry, coherente con su actitud de inmadurez rebelde eternamente infantil, afirma que no le gusta nada esta teoría y que su cine no tiene que ver con las exploraciones del inconsciente.

En *La ciencia del sueño* (2007) Gondry nos avisa desde el propio título de que no sólo no va a renunciar a su juego cinematográfico imaginario sino que lo va a llevar a cabo en su máxima plenitud. En ella Stéphane (protagonista de la cinta interpretado por Gael García Bernal) “vive pendiente entre la realidad, el sueño, la realidad soñada y el sueño hecho realidad”². La película, para muchos a la sombra de *Olvídate de mi* (2004), refleja mucho mejor la personalidad y la estética de Gondry, es como si hubiera metido todos sus trabajos anteriores en una batidora, los hubiera mezclado y hubiera salido la película. De hecho, existe un vídeo en que el propio director hace algo parecido³: vestido de inventor con gafas protectoras y bata blanca incluidas, vierte unos polvitos mágicos en una batidora junto con un poco de pegamento, le da

¹ Entrevista “The New York Post” en <http://www.filmaffinity.com/es/film703647.html>

² CASAS, “La ciencia del sueño. La vida como un gran videoclip” en *Dirigido por*, nº 365, Pág. 20

³ <http://www.youtube.com/watch?v=yOxcT-BC8PA>

al botón, y lo mezcla hasta que, por arte de magia, se ha creado el dvd de la ciencia del sueño. Una vez más, Gondry utiliza un truco tan sencillo como invertir el orden de la imagen para crear sorpresa y fantasía.

La película encierra toda la esencia visual, creativa y personal de Gondry. Así, encontramos varias referencias autobiográficas de éste: por ejemplo, el piso en el que rodaron en París era el mismo en el que el director estuvo viviendo durante unos años con su hijo y su madre en una época en la que, como Stéphane, se dedicaba a diseñar calendarios; A Stéphane, como a él, le encanta divertirse realizando manualidades, realizar películas de animación con la vieja cámara de su padre o tocar la batería y a ratos el piano. Además son varios los guiños a la carrera de este videocreador, desde las más evidentes, como las manos gigantes del videoclip *Everlong* de Foo Fighter y *Walkie Talkie Man* de Steriögramm (ambas como referencia a un sueño que Gondry tenía de pequeño en el que le crecían las manos y del que podemos ver una recreación en el documental del director *I've been 12 forever*) hasta otras que no lo son tanto: en *Lucas with the lid off*, de Lucas, un piano es subido con dificultad por unas escaleras entre unos cuantos hombres; el protagonista de *Knives Out*, de Radiohead está tumbado en la cama y tiene los pies metidos en dos hornos; el porta-sellos circular que se encuentra en la bañera de Stéphane en uno de sus sueños es curiosamente parecido (al igual que el vestuario del protagonista y su actitud en la oficina) al que abre el videoclip *Deadweight* de Beck; los muñecos con los que Stéphane explica cómo dos personas que van andando por la calle corrigen inútilmente su posición para no chocarse parecen los muñecos con los que hizo uno de sus primeros videoclip *Les Cailloux*, para Oui Oui; los lápices de colores que hay sobre la mesa del plató de televisión de cartón son los mismos que los que utiliza en el menú del dvd en *The Work of Director Michel Gondry*; el libro gigante y la ciudad de cartón de *Beachelorette* de Björk; llamada telefónica desde un sueño hacia la realidad en *Everlon* de Foo Fighter o el principio de los títulos de cierre de *I've been 12 forever* con la máquina de hacer pinturas abstractas.

Los protagonistas de las creaciones de Gondry a menudo están durmiendo, soñando o acaban de hacerlo. Así ocurre en el videoclip *Let forever be* de los Chemical Brother, donde una joven sueña que de camino al trabajo se convierte en una bailarina; por su parte las protagonistas de *Sugar water*, de Cibo Matto, comienzan y terminan en una estructura circular, levantándose y acostándose de la cama; Jim Carrey en el cortometraje *Pecan pie* se traslada directamente en una cama móvil por la ciudad o el matrimonio de *Everlong* de Foo fighters cuyos sueños se interrelacionan y se cruzan mientras duermen tranquilos en su cama.

En este orden de cosas, Gondry recurre frecuentemente al tema de los sueños y de los recuerdos como una justificación para poder jugar libremente con las herramientas del aparato cinematográfico y exprimirles su jugo más espectacular. “Lo fantástico sólo puede pasar con armas y bagajes al seno de la fantasía bajo el encubrimiento justificador del sueño, de la alucinación, de la locura o de lo cómico. Entra entonces es un circuito racional (...) El -no era más que un sueño- es una de las fórmulas más usadas para doblegar el filme a la participación racional del espectador y viceversa”⁴. No es que el tema como tal no le interese, sino que no es su prioridad. Gondry trabaja ante todo con imágenes, con la creación de nuevas texturas visuales, de nuevas formas de expresar un concepto, un sentimiento o una música. Podría decirse que Gondry es algo parecido a un formalista ecléctico o un Kafka colorista.

Son muchos los autores que desde la teoría psicoanalista se han acercado al cine para asemejarlo a la práctica de soñar. Así lo explican Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewia: “determinadas condiciones hacen el visionado de películas similar al soñar: nos encontramos en una habitación oscurecida, nuestra actividad motora está reducida, nuestra percepción visual se aumenta para compensar nuestra falta de movimiento físico. Debido a esto, el espectador del cine entra en un régimen de creencia (donde todo es aceptado como real y diáfanas imágenes bidimensionales

⁴ MORIN (2001: 148-149)

tienen la misteriosa sustancia de cuerpos y cosas reales) que es similar a la condición del que sueña. El cine puede conseguir su poder más grande de fascinación sobre el espectador no simplemente por su impresión de realidad, sino más precisamente porque esta impresión de realidad es intensificada por la conducción del sueño, lo que se conoce como el efecto de ficción”⁵.

En este sentido, el cine de Gondry, y muy especialmente *La ciencia del sueño*, constituyen una doble articulación en esta relación del cine-sueño, pues cuando el espectador ve la película, no sólo está soñándola con sus propias expectativas, sino que está reviviendo los sueños que Gondry a llevado a la pantalla. Soñar a partir de sueños, de imágenes irreales dentro de esa realidad fabricada que es el cine. Y es que antes de que el espectador sueñe viendo la película, Gondry ya la ha soñado ampliamente. Ciertamente no es descabellado pensar que este director imagina sus películas en imágenes que después reinventa y recrea dentro de una historia con más o menos sentido y coherencia, dentro de los mínimos que exige el cine. El filme del que venimos haciendo referencia “es esencialmente onírico, no sólo porque trata sobre los sueños, sino porque emula su sintaxis. Así, estamos ante un relato por momentos lineal, por momentos desdoblado, la mayoría de las veces incongruente.”⁶ No obstante, no podemos olvidar que Gondry es un inteligentísimo mago y sabe manipular y utilizar a la perfección las herramientas cinematográficas y manipularlas para conseguir sus trucos y sus imágenes sorprendentes. El psicólogo René Zazó, acierta al afirmar que el contenido manifiesto de un sueño, si se trasladara estrictamente a la pantalla, constituiría una película inteligible.⁷

Por otra parte todo este mundo fantástico que tanto le gusta recrear a Gondry, tiene que ver con esa libertad de pensamiento que se tiene en la infancia. Lo infantil impregna el universo de Gondry. Como los niños, busca emociones y sorpresas, le atraen los colores y las formas, su poder de imaginación es casi infinito, anima

⁵ STAM, BURGOYNE, FLITTERMAN-LEWIS (1999: 169)

⁶ <http://espectadores.wordpress.com/2007/02/19/la-ciencia-de-los-suenos/>

⁷ METZ (2001:119)

cualquier objeto, inventa lo imposible, se ríe con temas escatológicos y ve la realidad como un gran parque de atracciones. Llama la atención el uso que hace de lo escatológico, buscando la sonrisa fácil y sincera de muchos y la incomprensión y rechazo de otros tantos. El cortometraje de animación *Wild at fart (another dream experiment)* intenta teorizar o realizar una serie de fases con respecto a los pedos en la relación de un matrimonio que duerme en la misma cama; en *Tiny*, un corto de animación, su alter ego se convierte en un diminuto hombrecillo por ser rechazado por una mujer, y cuando va al servicio acaba cayéndose dentro del retrete; o en el cortometraje *One day* en el que sus propias heces, convertidas en un gigantesco ser, lo persigue para que sea su amigo y no se desprenda de él tan fácilmente.

Así, parafraseando a René Zazzo, lo fantástico, que florece en la infancia de la humanidad como en la infancia del arte, responde en el seno de nuestra civilización burguesa a la necesidad de una edad mental de doce años. Antes de los doce años las preferencias de los niños van a los dibujos animados, marionetas, decorados legendarios o acciones extravagantes. A partir de esta edad, se afirma una necesidad de racionalización y de objetivación. Los muchachos se desinteresan tanto de lo fantástico como del sueño y prefieren los actores y los medios reales a los dibujos animados. Marionetas y decorados míticos⁸. Quizá sea por ello por lo que Gondry afirma que siempre tendrá doce años. Éste es el título de su documental, *I've been 12 forever*, incluido en el dvd *The Work of Director Michel Gondry* (2003). En él Gondry se acerca a nosotros para intentar explicarnos qué es lo que le fascina, cómo trabaja, cuales son sus inspiraciones y sus influencias. A la vista de sus trabajos, está claro que Gondry no se ha desprendido de esa fantasía de sueños y dibujos animados de la que habla Zazzo. El director todavía se siente atraído por la animación y lo artesanal, por los personajes recreados con telas (*La ciencia del sueño*) y lanas (*Walkie Talkie Man*, *Steriögram*), figuras de lego (*Fell in love with a gril*, *The White Stripes*) o marionetas (*Les Caulloux*, *Oui Oui*).

⁸ Morin (2001:147-148)

Gondry construye realidades que se filtran por su estética y por sus trucajes visuales, pero no intenta imitar la realidad, crea una realidad imaginaria propia con apariencia de irreal. El espectador sabe que lo que ve no es posible, no es real, pero la misma consciencia de ello es lo que lo hace que se pueda disfrutar, divertir y emocionar con su cine y tomarlo, en este sentido, como verdadero. “El realismo, ese rechazo de la falsedad para adherirse mejor a la ficción, es la garantía dada a una conciencia que se avergüenza de alistarse en la magia y que ya no puede soñar libremente en el estado de vigilia. El realismo es la apariencia objetiva de la fantasía, pero la ficción es su estructura subjetiva. La fantasía debe tener la apariencia de la objetividad y las estructuras de la subjetividad. Su carácter propio es suscitar un clima mágico en el cuadro de explicaciones racionales (realistas) “⁹.

Estética Gondry

Dentro de sus imágenes: el inventor

“Siempre he soñado con otro tipo de profesiones como matemático o inventor. Claro que esta última faceta la he aplicado a mi cometido actual, sólo que invento cosas que sólo funcionan en las películas.”¹⁰

Michel Gondry

Una máquina del tiempo que tan sólo te transporta un minuto hacia atrás o hacia delante, dos cascos de bicicleta unidos por un cable capaces de leer la mente o un complejo sistema para no tener que levantarte de la cama para apagar la luz son algunos de esos inventos que funcionan dentro de *La ciencia del sueño*.

El cine de Gondry está marcado por su trayectoria como realizador de videoclips y por la fidelidad a sus inquietudes como creador. Este director siempre se plantea

⁹ Morin (2001: 149-150)

¹⁰ Entrevista “The New York Post”. Fuente: <http://www.filmaffinity.com/es/film703647.html>

nuevos retos en sus creaciones, continuamente busca el asombro y la sorpresa. Partiendo de conceptos sencillos consigue efectos sorprendentes, el espectáculo es su estilo. No es exagerado afirmar que el talento de este director se equipara al de un inventor y un mago que continuamente explora y experimenta con los materiales que tiene a su alrededor. Su faceta de artesano es también muy peculiar, pues la textura de sus vídeos se presenta como analógica, fabricada y, aunque se sirve de los programas digitales para crear efectos especiales, éstos siempre están marcados por materiales cotidianos como el algodón, el cartón o la lana. De hecho una gran parte de las técnicas que utiliza existían incluso antes del primer ordenador. El efecto digital en Gondry es sustituido por el de técnicas de animación clásica, ya sea del a través del dibujo tradicional y de trazos desiguales y espontáneos, de el stop-motion que mueve las figuras o los objetos fotograma a fotograma animando lo inanimado, o superponiendo y jugando con la iluminación y la escenografía, creando auténticos *collages*. Gondry vuelve a los inicios del cine con el estilo, la técnica y los trucos de directores como Mèlies y su famosísimo *Viaje a la luna* o el español Segundo de Chomón con *Hotel eléctrico* por ejemplo. Al igual que ellos, Gondry busca la satisfacción de los sentidos, especialmente el de la vista.

Otros referentes que no podemos dejar pasar son los creadores de animación de directores del este de Europa como el polifacético Jan Savankmajer, o Jiří Trnka y Zbigniew Rybczynski. El primero contestaba a la pregunta de cómo funcionaba el camino hacia la magia “que la animación hace vivir objetos inertes. A nuestros antepasados les bastaba la magia para lograrlo. Yo trato de utilizar algunos dispositivos de nuestro tiempo con imaginación, para establecer esas relaciones con las cosas. En ese proceso, a veces hago películas que funcionan como armas para poner en duda los presupuestos del espectador y mostrarle a él (¡y a mí!) que el mundo puede ser distinto de lo que se piensa. Para eso, a veces necesito usar objetos que digan cosas. Por eso elijo elementos que tengan una historia, que hayan sido utilizados por personas, que me sugieran algo. Algo que la animación digital no

permite, claro”¹¹. Su concepción del montaje y el ritmo así como la animación (sobre todo con el barro como materia prima), el reciclaje de todo tipo de objetos para ser animados y la construcción de conceptos, ideas y sentimientos, ya estaban presentes en este director de cine del que seguro Gondry ha tomado referencias e influencias. Por otro lado Jiří Trnka se inclina más por la ilustración y las marionetas. En cuanto a Rybczynski, ha de apuntarse la originalidad e innovación de sus trabajos. Destaca el cortometraje *Tango*, en el que en un sólo escenario fijo se produce un bucle temporal en el que se van sumando, como si de permutaciones se tratara, distintas acciones de diferentes personajes. Ciertamente, recuerda al cortometraje escondido, como *bonus track* o regalo, al final de el documental *I’ve been 12 forever* en el que un niño juega al baloncesto en solitario produciéndose el mismo bucle que en el corto de Rybczynsk.

Víctor Cubillo, al reflexionar sobre la materialidad en el cine, de afirma que “Gondry es un director moderno que se sirve de trucos antiguos en la concepción de sus vídeos y películas. Con esto me refiero a la importancia de cierto carácter material que Gondry infunde en sus trabajos, y que se asemeja mucho a la materialidad hacia los objetos (cartas, conejos) con los que trabaja un mago sobre el escenario. Esta dedicación especial para con los objetos físicos, con volumen, peso y existencia, se hace aún más perceptible en medio de un cine con tendencias hacia lo digital, hacia el objeto no físico, sin existencia real; un objeto que en posproducción será convertido de virtual a real sólo para la pantalla y restringido única y exclusivamente a ese mundo, a esa ilusión. Y a diferencia de directores que, por un lado sólo apuestan a lo digital y que por el otro desprecian esta posibilidad, Gondry acierta al pararse justo al medio, en un acto que denota un altísimo grado de conciencia frente a su labor como director. Gondry no desprecia nada, sabe que vive en el siglo veintiuno y se sirve de la sabiduría de la técnica cinematográfica.”¹². No obstante, no podemos olvidar que “las nuevas tecnologías también tienen evidentes

¹¹ HORÁLKIVÁ, Elena. “Jan Svankmajer, el genio de lo absurdo” <http://www.radio.cz/es/articulo/57930>

¹² CUBILLOS, Víctor. “Mago Gondry” en http://www.lafuga.cl/ensayos/el_mago_gondry/

repercusiones en la producción y en la estética. (...) Las tecnologías contemporáneas del vídeo y los ordenadores facilitan el entrecruzamiento de medios y el reciclaje de los detritus mediáticos como “objetos encontrados” (...) Los dispositivos de vídeo permiten dividir la pantalla horizontal o verticalmente, con barridos e insertos. Las claves, los cromas, los mates y fundidos, junto con los grafismos digitales, multiplican las posibilidades audiovisuales de fractura, ruptura y polifonía. Este mosaico de retales electrónicos puede entretejer sonido e imágenes hasta romper la narración lineal centrada en un personaje.”¹³ El acierto de Gondry reside en saber combinar lo nuevo y lo antiguo en sus trabajos, creando una estética y un estilo propio siempre coherente con su naturaleza sorprendente y espectacular.

Edgar Morin acierta en afirmar que “el cine parte de los objetos y va al alma. Dice que el objeto es lo que diferencia al cine de la música y también del lenguaje de las palabras, que no dispone más que de signos puramente convencionales para designarlo. A partir de los objetos el cine puede construir pictogramas o ideogramas, pero mucho más concretos que los de cualquier lenguaje verbal”¹⁴. Quizás la idea de pictograma o ideograma sea una de las mejores formas para definir el concepto de vídeo y de cine que está intrínseco en Gondry. En sus creaciones todo está medido con exactitud matemática, especialmente en sus videoclips. El más claro ejemplo es *Star Guitar* de los Chemical Brothers, en el que literalmente trasladó cada golpe de ritmo una sucesión de objetos o en *Around the world* de Daft Punk en el que cada uno de los instrumentos de las partituras es trasladado a un ser fantástico con una coreografía diferente: los robots corresponden a las voces, los teclados las chicas, los esqueletos las guitarras y los bajos los hombre gigantes. Rescatando de nuevo ideas de Morin, tomamos una cita suya en la que declara “que el cine es también una cinestesia, fuerza bruta arrastradora de participaciones afectivas, y el desarrollo de un logos. El movimiento se hace ritmo y el ritmo se hace lenguaje. Del movimiento a la cinestesia y al discurso. ¡De la imagen al sentimiento y a la idea!”¹⁵.

¹³ STAM (2001: 366-367)

¹⁴ MORIN (2001: 168)

¹⁵ MORIN(2001: 164)

Gondry recupera lo que en los inicios del cine era novedosos y lo trae al presente en una estética ciertamente retro y naif: manipula la imagen a través del montaje (el novio de la madre de Stéphane da una palmada y desaparecen los platos de la mesa), usa la cámara lenta y la rápida, utiliza el movimiento inverso de la cámara (cuando el protagonista y su compañera de trabajo colocan los calendarios en las paredes del despacho), se sirve de la exposición múltiple, la superposición y transparencias, animaciones etc. Continuamente juega con el espacio y con el tiempo, desestructurándolo y escruturándolo según le convenga; realiza puntos de vista imposibles, técnicas artificiosas como el *morphin*, multiplica las personas y los objetos intercalándolo secuencias tan asombrosas como increíbles. Las creaciones de Gondry son puro espectáculo. Andrew Darley expresa que “lo que define al espectáculo es su foco dual sobre las sensaciones y sobre el artificio. El carácter de experiencia que posee el espectáculo tiende a desplazar, a degradar (o quizás a diferir) el interés por la creación de un significado en el sentido tradicional, sustituyéndolo por la inmediatez de la admiración por lo que se muestra y, frecuentemente, ante cómo tal cosa ha sido posible”¹⁶. La estética de Gondry está fuertemente marcada por el artificio: nubes de algodón, ciudades de cartón, tortugas, caballos y mantis religiosas de trapo, agua de celofán y espuma de nuevo de algodón. En este sentido de lo artificioso y lo real debemos recordar a Federico Fellini y su filme *il totale artificiale*. Así, Carlos Colón apunta que “las cosas por sí misma no son autosignificantes, en cambio, las cosas reexpuestas, repropuestas, reelaboradas, recreadas o inventadas, es decir, transfiguradas en materiales de la creación, son nuevas realidades estremecidas por dolores de parto: una visión del mundo lucha por salir de ellas y expandirse”¹⁷. Esto es precisamente lo que hace Gondry, se expresa y trata de transmitirnos su mundo y su visión del mismo a través de esos juegos cinematográficos con los que tanto disfrutamos desde una posición romántica, poética, rítmica y estética. Al fin y al cabo, ¿qué diferencia hay entre el agua de celofán de *La ciencia del sueño* y el mar de *Y la nave va*?

¹⁶ DARLEY(2002: 167)

^vColón (1989: 173-174)

Bibliografía

Libros

- COLON PERALES**, Carlos (1989): *Fellini o lo fingido verdadero*. Ed, Alfar, Sevilla
- DARLEY**, Andrew (2002): *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación* Ed. Paidós, Barcelona
- METZ**, Christian (2001): *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Ed. Paidós, Barcelona
- MORIN**, Edgar (2001): *El cine o el hombre imaginario*. Ed. Paidós, Barcelona
- STAM**, Robert (2001): *Teorías de cine: una introducción*. Ed. Paidós, Barcelona
- STAM**, Robert, **BOUGOYNE**, Robert y **FLITERMAN-LEWIS**, Sandy (1999): *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Ed. Paidós, Barcelona

Revistas

- CASAS**, Quim: "La ciencia del sueño. La vida como un gran videoclip" en *Dirigido por*, nº 365, marzo 2007. Pp 20

Videos

- GONDRY**, Michel (2006): *The Science Of Sleep* [Largometraje]
- GONDRY**, Michel (2004) *Eternal Sunshine Of A Spotless Mind* [Largometraje]
[Largometraje]
- GONDRY**, Michel (2003) *The Work of Director Michel Gondry* (2003) [Recopilación de vídeos musicales y comerciales de Gondry] (Los más recientes como *Declare Independence* de Björk (2007) o *Dance Tonight* de Paul Mccartney has sido visionados a través de www.youtube.com)
- SVANKMAJER**, Jan. Cortometrajes de animación.
- RYBCZYNSKI**, Zbig. Cortometrajes y vídeos.
- TRNKA**, Jiří. Cortometrajes de animación

Webs (consultadas entre marzo y junio de 2007)

- www.michelgondry.com
- <http://www.director-file.com/gondry/ads.html>
- <http://wip.warnerbros.com/scienceofsleep/>
- <http://www.imdb.com/name/nm0327273/#soundtrack>
- CUBILLOS**, Víctor. "Mago Gondry" http://www.lafuga.cl/ensayos/el_mago_gondry/
- SARDÁ**, Juan. Crítica <http://www.elcultural.es/HTML/20070208/cine/cine19738.asp>
- "Michel Gondry habla de sí mismo" <http://elastico.net/archives/002558.html>
- LATORRE**, Paco, "Soy moderno, soy eterno"
<http://www.revistafantastique.com/revista.php?articulo=214---La-ciencia-del-sueño>
<http://espectadores.wordpress.com/2007/02/19/la-ciencia-de-los-suenos/>
- LANGLAIS**, Pierre, "La fábrica de sueños de Michel Gondry"
http://www.diplomatie.gouv.fr/es/francia_221/label-france_846/numeros-label-france_847/label-france-no65_2202/cultura_2217/cine_2218/fabrica-suenos-michel-gondry_3509.html

REFOYO, Miguel A. “La compleja belleza de un cosmos elaborado con viajes” *astrales*
<http://refoworld.blogspot.com/2007/03/review-la-science-des-rves.html>

COSTA, Jordi. “El amor as Sueño”

http://www.elpais.com/articulo/cine/amor/sueno/elpepuculcin/20070209elpepicin_15/Tes

SALAZAR, Carlos. “La máquina de hacer sueños”

<http://www.filmaffinity.com/es/film703647.html>

http://actualidad.terra.es/cultura/articulo/gondry_gael_garcia_bernal_1277897.htm

HORÁLKIVÁ, Elena. “Jan Svankmajer, el genio de lo absurdo”

<http://www.radio.cz/es/articulo/57930>

T. PELÁEZ, Luz Eliana “Ojo inestable. La experiencia del absurdo”

<http://ochoceronueve.blogspot.com/2006/09/el-ojo-inestable-jan-svankmajer.html>

<http://www.zbigvision.com/Tango.html>