

La madriguera. Revista de cine (Ediciones de intervención cultural S.L.)

Título:
Siete historias con perro

Autor/es:
Saborit, José

Citar como:
Saborit, J. (2002). Siete historias con perro. La madriguera. (46):75-75.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/42054>

Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La inclusión de este artículo en el repositorio se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



SIETE HISTORIAS CON PERRO

CRÍTICA

Un perro llamado Dolor
Luis Eduardo Aute
España, 2001

Luis Eduardo Aute no se ha dejado caer repentinamente en las procelosas aguas del celuloide. Con anterioridad había escrito música para películas de Jaime Chávarri, Adolfo Marsillach, Fernando Fernán Gómez, Francesc Betriu, y otros realizadores. Como auxiliar de dirección había trabajado con Mankiewicz, y su primer largometraje, *Minutos después*, fue seleccionado en la II Semana de Cine de Autor de Benalmádena, en 1970. De modo que *Un perro llamado Dolor* no es la primera incursión del popular cantautor en el cine, aunque sí su primera película distribuida y exhibida regularmente. Se trata de una pieza inusual, casi extravagante, fragmentaria, sin hilo narrativo convencional, un juego de asociaciones sustentado sobre el encanto del dibujo y las evocaciones al cine mudo, un delirante flujo de dibujos sin diálogo, subrayado por los rótulos escritos y la intensidad musical. Una pieza arriesgada, sin duda, lo que al buen entendedor le viene a significar, más o menos, con dudoso equilibrio entre riesgos y logros.

De la mano del propio Aute siete artistas plásticos son retratados atendiendo a sus conexiones con personajes coetáneos e imaginarios. Goya pinta a su maja mientras mantiene con ella turbulentas relaciones oníricas que convocan la presencia de Fernando VII, Napoleón, una bruja salida de sus grabados, y el propio Eisenstein. Duchamp atenta contra la integridad del *Gernika* de Picasso ante la presencia de Chaplin, Groucho Marx, Woody Allen y Buster Keaton. Frida Kahlo se debate en su lecho de dolor junto a Rivera, Stalin y Trotsky. Julio Romero de Torres contempla perplejo cómo su agraciada modelo se despedaza convertida en un montón de fragmentos picassianos. Sorolla pinta el Mediterráneo mientras Orson Welles filma la es-

cena. Dalí soporta las correrías de una Gala-Leda que escapa en avioneta con un Buñuel piloto-estilista. Velázquez mantiene un contenido idílico con su Venus del espejo mientras el propio Aute parece tomar su relevo (!) bajo el sordo bramido de la urbe. Por si todo esto fuera poco, reiteradas presencias de perros, casi una jauría, actúan como hilo conductor. Aunque el perro de Frida Kahlo, llamado Dolor, da nombre a los siete retratos, los significados polisémicos de los perros no se agotan en el dolor. Más bien se trata de jugar con la ambigüedad que con tanta eficacia suscita la *Cabeza de perro* de Goya, esa pintura tan querida por Saura y por tantos otros pintores, porque en su muro superior deja abierta cualquier posibilidad, cualquier juego, cualquier respiro.

Y ésta es precisamente la apuesta de Aute: la ambigüedad y el juego abierto de significados. Una combinatoria no narrativa en la que sólo podrán participar, o en la que participarán mejor, los espectadores instruidos, o dicho en jerga semiótica, intertextualmente competentes. Al convertir lo que tácitamente se sabe acerca de los retratados en la llave de acceso al juego cooperativo, el film discrimina a sus espectadores. En este punto, más que ponerse en la posición de quienes no estén al corriente de estos saberes (espectadores que será improbable encontrar en la sala), conviene señalar la pertinencia del juego abierto de significados, que muy en sinto-



nia con el arte de vanguardia y su muy celebrada intertextualidad, postula la imposibilidad de lecturas cerradas, en favor de relaciones metafóricas, simbólicas, deudoras del desvarío onírico y el psicoanálisis.

Pasión, sexo, violencia, mutilaciones, dolor, humor, visiones desgarradas, enloquecidas transformaciones: más de cuatro mil dibujos manufacturados y manipulados posteriormente con tecnología digital. *Horror vacui*: un exceso de significantes mutantes satura simbólicamente el tiempo para evitar que el ritmo decaiga, tensándolo en un sinfín de posibilidades interpretativas. El carácter del grafito, medio históricamente asociado a la idea, a la *inventio*, ha dado rienda suelta a un idílico torrente de conexiones neuronales que se vierten sobre el papel y el celuloide. Una incontenible digresión sobre la pintura desde el dibujo y el cine, que cohesionada por la envolvente eficacia de la música, acaba autorretratando a su autor, a través de sus filias y fobias casi casi de familia.

José Saborit