

Daniel López del Rincón

REINVENCIONES CONTEMPORÁNEAS DE EL BOSCO: *CIVILIZATION* (2008), DE MARCO BRAMBILLA

La remisión a la tradición no solo no es ajena al arte contemporáneo, sino que es recurrente, hasta el punto de que podría considerarse uno de sus rasgos característicos. Aceptar que los conceptos de «vanguardia» y «tradición» no han funcionado de manera excluyente desde los orígenes del arte contemporáneo permite superar la visión del arte contemporáneo como una *tabula rasa* con respecto al pasado.¹ Por otro lado, en su célebre *The anxiety of influence: a theory of poetry*,² Harold Bloom analizaba la compleja relación que existe entre los creadores y sus predecesores, que no se entiende tanto en términos de inspiración como de ansiedad, y depende de la manera en que los artistas (los poetas, en el caso de Bloom) reinterpreten el legado recibido.

El difícil equilibrio entre recuperación e innovación, pasado y presente, tradición y vanguardia, ha generado una amplia variedad de modalidades de relación con el pasado, que abarcan desde la reinterpretación más libre hasta la apropiación más literal. Del mismo modo, no existe univocidad en el carácter de la relación que el artista tiene con sus referentes: comentario, homenaje, censura. Ante la imposibilidad de establecer generalidades en el análisis del fenómeno típicamente contemporáneo de la recurrencia a los maestros del pasado, es interesante acudir a los casos concretos. Transcurridos quinientos años desde la muerte Hieronymus Bosch, *El Bosco*, nos encontramos en un momento adecuado para valorar su actualidad en el arte de nuestros días. Evitamos el término «influencia» porque no solo presupone una relación jerárquica que subordina al artista a sus fuentes,³ sino también porque evoca una falsa sensación de agencia por parte del referente pasado, como si el artista actual fuera el receptor pasivo y no su causante. El término «recepción» es, sin duda, más adecuado, ya que la responsabilidad de un fenómeno como este recae, de un modo necesario, en el artista que decide mirar al pasado y no viceversa. Será

Matèria, núm. 10-11, 2016,
ISSN 1579-2641, p. 347-355

Recepció: 21-7-2016

Acceptació: 25-7-2016

¹ Nos alejamos, en este sentido, de la formulación que hizo Octavio Paz en *Los hijos del limo* (Barcelona, Seix Barral, 1998 (1974), p. 17 y ss.) cuando se refería a la modernidad en términos de «tradición de la ruptura». Nos referimos, explícitamente, a la presencia que tienen los maestros del pasado en la obra de artistas contemporáneos, siendo uno de los casos más emblemáticos y estudiados (pero ni mucho menos el único) el de Pablo Picasso. Véase, a este respecto, *Picasso. Tradición y vanguardia* (catálogo de exposición, Museo del Prado / MN-CARS), Madrid, Ministerio de Cultura, 2006.

² Harold BLOOM, *The anxiety of influence: a theory of poetry*, New York, Oxford University Press, 1973.

³ Sintonizamos con las reflexiones en torno al concepto de «influencia» realizadas por

parte del comisario encargado de analizar la recuperación de Picasso en el arte contemporáneo: Michael FITZGERALD, *Post-Picasso. Reacciones contemporáneas* (catálogo de exposición, Museu Picasso), Barcelona, Ajuntament de Barcelona, 2014, p. 19.

⁴ Véase, a este respecto, la investigación realizada por Lourdes CirLOT, que estableció el valor que la obra de El Bosco y Brueghel tuvo sobre Joan Miró en Lourdes CIRLOT: «*El carnaval del arlequín*. Punto de partida en el estilo de Joan Miró», *Matèria*, 1, 2001, p. 243-270.

⁵ Marco Brambilla, *Civilization*, 2008. La obra puede visionarse en línea: <https://vimeo.com/5082155> [consulta: 10 de julio de 2016].

⁶ Véase el sitio web del artista: www.marcobrambilla.com [consulta: 10 de julio de 2016].

⁷ «Interview with Marco Brambilla», Fondation Beyeler, 15 de enero de 2015. En línea: www.youtube.com/watch?v=JeCkrGc9Tmk [consulta: 23 de junio de 2016]. La transcripción y traducción es mía («Narratives taking place in many places of the canvas»).

responsabilidad del artista actual tanto lo que descubra, con su mirada, del maestro del pasado, como lo que tergiversar o malinterprete, tanto lo que ilumine como lo que oscurezca. La obra que mira al pasado remite, bajo la apariencia de un historicismo más o menos sofisticado y de una manera inevitable, al presente, que es la atalaya desde la que se observa. El pasado, como ha sucedido en tantas ocasiones, como espejo que devuelve una imagen del presente.

Si nos centramos en los ecos artísticos de El Bosco en el arte contemporáneo, y siendo imposible afirmar si se trata del artista del pasado más recuperado, sí que puede sostenerse sin temor a equivocarse que existe una cantidad abrumadora de referencias a él en el arte contemporáneo, incluso aquellas más veladas y que han requerido una investigación profunda para demostrar su filiación,⁴ que se cuentan por decenas, en los poco más de quince años que han transcurrido del siglo XXI. Sirvan como ilustración de esta idea obras como la serie *The Garden of Earthly Delights* (Raquib Shaw, 2004), *El Jardín de las Delicias* (Lluís Barba, 2007), *The Garden of Earthly Delights* (Emily E. Erb, 2009) o *The Garden of Emoji Delights* (Carla Gannis, 2013).

La recepción de la obra de El Bosco en el proyecto *Civilization*⁵ de Marco Brambilla⁶ es el objeto del presente texto. No se trata, como intentaremos explicar, de una recuperación literal de El Bosco, con citas o apropiaciones que permitan una identificación rápida y directa. En los primeros visionados de la obra de Brambilla ya es posible identificar una estética bosquiana, con una presencia abrumadora de múltiples escenas que se yuxtaponen, con un gran cuidado por el detalle y con un tono general de carácter apocalíptico. Lo que pretendemos aquí, más allá de esta observación preliminar y más o menos intuitiva, es identificar algunos de los puntos en los que puede entenderse el diálogo entre Brambilla y El Bosco. No existe ningún estudio sistemático que se haya centrado en el análisis de la relación entre Brambilla y El Bosco, aunque, en diversas ocasiones, el propio artista ha manifestado su interés por la obra del pintor, a la que suma, además, la obra de Brueghel, en particular en lo que respecta, en sus propias palabras, al *storytelling*, es decir, a la presencia de «narrativas que están teniendo lugar en distintos lugares de la tela».⁷

Un tríptico audiovisual

Civilization es una obra de madurez en la trayectoria de Marco Brambilla (Milán, 1960), tanto en el uso de técnicas audiovisuales como en el manejo de un gran número de referentes que proceden de la cultura cinemato-

gráfica (y sobre todo del cine comercial), pero también de la literaria e histórico-artística. Es importante destacar que Brambilla cuenta con una formación de base en el cine comercial (como director, por ejemplo, de *Demolition Man*, 1993), lo que explica, en parte, la importancia de determinados motivos procedentes de la cultura popular y también el dominio del lenguaje audiovisual. Con el cambio de siglo, Brambilla empezó a trabajar en el ámbito del videoarte, sin olvidar su trayectoria, aunque reorientándola hacia unos intereses muy diferentes:

*I found it more rewarding to express my ideas outside the construct of commercial film. Video work allows me to explore concepts in a more experimental way, and hopefully break new ground using the medium itself as a way of expressing my ideas. The technical language and craft I learned from my film background does inform my art practice where technical component of the work is often quite complex.*⁸

En uno de los primeros textos sobre el trabajo de Brambilla que aparecieron en la revista *Artforum*,⁹ Thad Ziolkowski destacaba la importancia de la utilización de fragmentos de metraje cinematográfico, así como de su presentación en *loop* en su obra. Ziolkowski se refiere a las piezas *Approach* y *Getaway* (ambas realizadas en 1999), justo en el momento en que Brambilla estaba reorientando su actividad hacia la práctica videoartística. Estos rasgos, apuntados también de forma temprana por otros críticos,¹⁰ tendrían continuidad a lo largo de la trayectoria de Brambilla, incluyendo el proyecto *Megaplex*, una trilogía que abarca la obra que nos ocupa, y *Civilization* (2008), además de *Evolution* (2010) y *Creation* (2012). En efecto, *Civilization* se inició como una obra independiente, aunque, durante su realización, Brambilla ya concibió la ejecución de dos obras más, con la vocación de convertirse en un gran mosaico de nuestro tiempo, tanto por las técnicas como por las fuentes utilizadas. Por un lado, las microhistorias inscritas en cada uno de los clips que componen la obra remiten a aspectos tan diversos como el nazismo, los concursos de belleza, Michael Jackson, estaciones y centros comerciales o despegues de lanzaderas espaciales. Por otro lado, la incorporación de estas microhistorias en el marco de un relato más amplio, el de la condición humana (codificada aquí en una reflexión sobre la «civilización», que da título a la obra), cuenta con una estructura en tres niveles: el del Infierno (registro inferior), el del Purgatorio (registro intermedio) y el del Paraíso (registro superior), claramente distinguibles en el visionado de la obra. En lo que respecta a esta estructura tripartita (fig. 1), Brambilla declara que su referente fue Dante: «*In my piece Civilization it's the story of Dante's Inferno, the spiritual journey from hell to heaven.*»¹¹

⁸ Jen HOFFMAN-WILLIAMSON: «Interview. Marco Brambilla», *Whitewall. Contemporary Art and Lifestyle magazine*, 13 de agosto de 2010.

⁹ Thad ZIOLKOWSKI: «Reviews: Marco Brambilla, Henry Urbach Architecture», *Artforum*, enero 2000.

¹⁰ Shonagh ADELMAN: «Marco Brambilla, Henry Urbach Architecture», *Frieze*, 51, marzo 2000.

¹¹ Apud Jori FINKEL: «Video artist Marco Brambilla works on multiple dimensions», *Los Angeles Times*, 21 de mayo de 2011.



Una obra constitutivamente referencial

Las referencias a la creación de El Bosco que encontramos en Brambilla no son citas literales o apropiaciones directas de iconografías bosquianas. De hecho, *Civilization*, de Marco Brambilla, está compuesta por clips de vídeo tomados de películas, que pueden abarcar (asumiendo la imposibilidad de enumerar los más de trescientos clips que componen *Civilization*, que han hecho que algunos autores utilizaran la elocuente expresión de «collage enciclopédico»)¹² desde *Los diez mandamientos* hasta *Demolition Man*, pasando por *Ghostbusters*, *The Lord of the Rings*, *300* o *Superman 2*. Las referencias que podamos encontrar a la figura de El Bosco se relacionan —más allá de una estética que, en una visión superficial, puede tildarse de abigarrada— con cuestiones estructurales, narrativas, compositivas, sobre las cuales se sustenta el significado (o significados) de las obras en cuestión (fig. 2).

Es importante señalar que cualquier análisis de referentes en la obra de Brambilla (ya sea El Bosco, Brueghel, o cualquier otro), y en particular en el caso de *Civilization*, debe comprenderse en relación con el uso genuino de lo que el autor denomina *videocollage* (fig. 2). Dicho de otro modo, la naturaleza constitutivamente referencial de *Civilization* no se basa tan solo en la alusión a otras obras o autores de una manera más o menos intencionada, sino, sobre todo, en que se trata de un *videocollage* en el que los mencionados clips de vídeo se yuxtaponen unos a otros. El mismo Brambilla describe esta técnica comparándola con la composición de un tapiz, aunque a través de medios informáticos:

*I usually make these pieces as a still image, so we have a very large scale tapestry of images. [...] You have a huge scroll on the floor. [...] Once I'm happy with the general composition. [...] I put it together in a computer software that allows me to composite together different moving images, and that's what I called «videocollage».*¹³

La característica de la pieza de Brambilla, en virtud de la técnica del *videocollage*, es la yuxtaposición de, por un lado, piezas de procedencia diversa que, como en cualquier collage, adquie-

1. Marco Brambilla, *Civilization*, 2008. Imagen estática con toda la longitud de la obra. Pueden distinguirse tres partes: la inferior (Infierno), la superior (Paraíso) y la central (Purgatorio), de un tamaño notablemente mayor.



2. Marco Brambilla, *Civilization*, 2008. Detalle del Infierno en el que puede apreciarse la yuxtaposición de clips que caracterizan la técnica del *videocollage*.

ren otro significado en el marco de una nueva sintaxis, diferente a la de su contexto original; y, por el otro, de múltiples temporalidades, tantas como clips de vídeo, a las que hay que sumar, además, el barrido en vertical que percibe el espectador recorriendo el tapiz. Se trata, en definitiva, de recuperar los valores de heterogeneidad, yuxtaposición y recontextualización que definen el collage, añadiendo una característica propia del audiovisual como es la imagen en movimiento. Desde este punto de vista, podrían establecerse dos niveles fundamentales en la temporalidad de *Civilization*: el del barrido general, vertical (ya sea ascendente o descendente), y el que caracteriza a cada una de las piezas (clips).

Es en este contexto de referencialidad que caracteriza de una manera estructural la obra de Brambilla donde cobra sentido la remisión a la obra de El Bosco. No deja de ser sintomática la heterogeneidad de alusiones incorporadas por Brambilla, que abarcan desde el cine de Hollywood más comercial hasta la literatura de Dante o la pintura de El Bosco o Brueghel. En palabras del propio Brambilla,

*[...] my desire was to present the most epic human themes in a way as immediate and bombastic as possible, seeing them all through a pop culture lens.*¹⁴

Consideramos que la interpretación que debe darse del uso que hace Brambilla de estos materiales es que es posible abordar los grandes temas de la humanidad a través de elementos cotidianos. Temas como el pecado, el deseo, el castigo, la civilización, la moralidad, el Infierno o el Paraíso (comunes a El Bosco y a Brambilla) pueden abordarse a través de imáge-

¹² Linda YABLONSKY: «The History of the world in two minutes or less», *The New York Times*, 29 de agosto de 2011.

¹³ «Marco Brambilla in conversation with Michiko Kono», Fondation Beyeler, 16 de enero de 2015. En línea: www.youtube.com/watch?v=E8hQG5g6kqI [consulta: 23 de junio de 2016].

¹⁴ Apud J. FINDEL: «Video artist Marco Brambilla...». En otro lugar, Brambilla afirmó, en esta misma línea, lo siguiente: «*Civilization comments on the film medium itself as well as drawing from it, so in that respect, context of the work directly relates to its content. The theme is obviously epic and it is illustrated using the most dense and garish style of Hollywood filmmaking*», J. HOFFMAN-WILLIAMSON, «Interview...».

¹⁵ Rosa ALCOY: «Lectures cabals i delirants del *Jardí de les Delícies* de Hieronymus Bosch», *Simposi Internacional «Bosch al país de l'art»*, Universitat de Barcelona, 18-20 de abril de 2016. En línea: www.youtube.com/watch?v=uUjd2OwcJmM [consulta: 1 de julio de 2016].

¹⁶ Marco Brambilla, *Civilization*, 2008. En línea: <https://vimeo.com/5082155> [consulta: 1 de julio de 2016].

nes tomadas, como sucede en la mayoría de los casos, de una de las fuentes más habituales de la cultura visual: el cine comercial. Explicar El Bosco a través de Hollywood o, mejor dicho, vehicular los grandes temas de la humanidad a través de uno de los pilares de nuestra cultura visual: el cine comercial.

Versatilidad estructural e interpretativa

La triple estructura tanto de la trilogía *Megaplex* como, en especial, de las tres partes que componen *Civilization* es equiparable, desde distintos puntos de vista, a algunos de los trípticos realizados por El Bosco y, de forma emblemática, al de *El Jardín de las Delicias*, que sin duda es una de las referencias que, de manera inevitable, debe tener Brambilla en mente cuando explicita, en términos genéricos, su interés por la obra bosquiana. Pero la relación entre Brambilla y El Bosco no se fundamenta en exclusiva en una cuestión estructural, ni siquiera de contenido, de cada una de estas partes (aunque también puedan producirse, en ese caso, sintonías), sino más bien en las posibilidades combinatorias que permiten estas tres partes y sus consiguientes narrativas posibles.

¿Qué relación existe entre las tres tablas que componen *El Jardín de las Delicias*? ¿Es el Infierno, en la tabla derecha, el punto final del relato? Si bien es cierto que las convenciones nos impulsan a realizar una lectura de izquierda a derecha, lo cierto es que no tiene por qué ser así. ¿Sería entonces la tabla central? Lo más probable, y ante la dificultad de establecer «la lectura correcta», es que la interpretación más adecuada sea la que asume la coexistencia de diversas miradas sobre la pieza, lo que tiene implicaciones de carácter simbólico. Tal como mantuvo Rosa Alcoy¹⁵ en el *Simposi Internacional: Bosch al país de l'art*, en *El Jardín de las Delicias* es importante la idea de «recorrido», tanto en términos compositivos (recorrido visual) como en términos simbólicos (recorrido vital). Del mismo modo que el ser humano cuenta con la libertad (y la responsabilidad) de elegir el recorrido, también el tríptico lo permitiría, para acabar o en un Infierno o en el Paraíso. En ese sentido, Alcoy considera que el tríptico no propone exclusivamente una visión que culmina en el Infierno, una interpretación que se reforzaría aludiendo a la existencia del Purgatorio, que permite la movilidad de las almas.

En el caso de *Civilization*, si atendemos al vídeo que puede consultarse en la red,¹⁶ parece bastante claro que la mirada está condicionada de manera inevitable: una mirada ascendente del Infierno al Paraíso, que sería el punto final del relato. Sin embargo (y acercándonos a la interpre-

tación que proponíamos de *El Jardín*, esta no es la única manera en que la obra ha podido ser vista. En su presentación original, en el Standard Hotel de NYC, Brambilla instaló la obra en un ascensor, y el barrido vertical variaba su sentido (ascendente o descendente) en función del movimiento de este: cuando el ascensor subía, el barrido se dirigía hacia el Paraíso, y, cuando se dirigía a las plantas inferiores, descendía al Infierno. La interpretación de Alcoy sobre *El Jardín*, que aceptaba una inversión de la mirada, sería, en este sentido, perfectamente aplicable a *Civilization* de Brambilla en su presentación original, pudiendo postularse la «modularidad» como una de las características narrativas en las que fundamentar el diálogo entre Brambilla y El Bosco. La versatilidad narrativa de ambas obras está muy ligada tanto a la naturaleza del espacio en el que se instale, como a las posibilidades estructurales que permite para ordenar sus distintas partes. Nótese que no aludimos tanto a la capacidad del espectador de construir sus propias interpretaciones (aspecto que, sin embargo, no es excluyente), sino a la apertura real de ambas obras a que ello sea posible.

Circularidad formal y narrativa

El círculo es, tanto en la obra de Brambilla como en El Bosco, una presencia recurrente y de gran relevancia, tanto compositiva como simbólicamente. Si pensamos en la presentación de *El Jardín* cerrado,¹⁷ es, desde luego, la forma esférica de la Creación la que adquiere protagonismo, y no es difícil encontrar, con el tríptico ya abierto, estructuras arquitectónicas rosadas o azuladas que presenten esta forma o, por citar otros elementos de una manera más o menos azarosa, el estanque de la escena central, rodeado a su vez por una cabalgata circular de animales. La importancia del círculo no se limita tan solo a *El Jardín*, sino que su presencia es significativa en muchas otras obras de El Bosco.¹⁸ También en el trabajo de Brambilla el círculo es un elemento compositivo fundamental. En primer lugar, es un gran círculo el que articula cada uno de los tres estadios de *Civilization*, aunque con valores en cierto sentido distintos.

En el Infierno (fig. 3), el protagonismo lo adquiere un personaje situado en el mismo centro del círculo, que parece estar forjando una espada, en lo que podría ser una alusión al poder del fuego (robado por Prometeo a los dioses) como iniciador de la técnica (por ejemplo, la forja de armas) y, por lo tanto, de la civilización, que da título a esta obra.

En el Purgatorio (fig. 4), cuya extensión duplica (como sucede con la escena central de *El Jardín*) la de cualquiera de las otras dos, la presencia del círculo se multiplica. En torno al gran círculo central, en este caso sin

¹⁷ Pensemos que, en sus orígenes, la mayor parte del tiempo la obra permanecería cerrada, para abrirse solo en ocasiones especiales. Es justo lo contrario a la apariencia actual que se ofrece al visitante del Museo del Prado, donde el tríptico, como es lógico, se presenta abierto para que pueda apreciarse su riqueza interior.

¹⁸ Piénsese, por ejemplo, en el círculo en grisalla —con escenas de la Pasión— que se encuentra en el reverso de la tabla de *San Juan Evangelista en Patmos* (ca. 1505) de la Gemäldegalerie de Berlín; en la tabla denominada *La Ascensión al Empíreo*, perteneciente al conjunto de *Visiones del Más Allá* (ca. 1505-1515) de la Gallerie dell'Accademia de Venecia; en *La extracción de la piedra de la locura* (1501-1505) del Museo del Prado; o en la *Mesa de los pecados capitales* (ca. 1505-1510), cuya autoría ha sido puesta en cuestión, a pesar de que el Museo del Prado en su reciente exposición de 2016 la sigue atribuyendo a El Bosco.



3. Marco Brambilla, *Civilization*, 2008. Detalle del Infierno.



4. Marco Brambilla, *Civilization*, 2008. Detalle del Purgatorio.



5. Marco Brambilla, *Civilization*, 2008. Detalle del Paraíso.

ninguna figura en su interior, que une y separa el purgatorio inferior del superior, existen diversos elementos en movimiento, de entre los cuales destacan dos corros de personas a ambos lados, y en la parte superior, una figura femenina vestida de blanco en el centro de una composición circular.

En el Paraíso (fig. 5), el círculo se manifiesta de distintas maneras, aunque el protagonismo lo tiene una composición circular de nubes, al fondo de la cual se distingue la silueta de una figura que, en lugar de la divinidad, es un forzudo de musculatura halterofílica. En los extremos de la composición hay dos grandes planetas; en la parte superior, una pequeña luna, que será atravesada por una bicicleta (la conocida escena de E.T.) y, repartidas por todo el espacio celeste, un conjunto de burbujas que ascienden, ejerciendo de elemento de transición hacia el Infierno, con el cual se inicia de nuevo el recorrido.

Más allá del valor formal y compositivo del círculo, que también se encontraba en diversas obras de El Bosco, la circularidad es un aspecto narrativo esencial en el trabajo de Brambilla, en virtud del uso de la técnica del *loop* (literalmente, «bucle»), estrechamente asociada al mundo del vídeo, que consiste en enlazar el final de una pieza con su principio. Este aspecto, muy sencillo a nivel técnico, resulta muy eficaz conceptualmente, puesto que modifica por completo el sentido narrativo de la pieza. Como anticipábamos en el apartado anterior, lo que podía plantearse como una visión lineal y teleológica, que partía de la condena y culminaba con la salvación, deviene en una narrativa circular, en la que no es posible identificar un final al que conduzca la pieza. El tiempo, lineal o circular, es una parte significativa de la obra de Brambilla, tanto en términos simbólicos como propiamente lingüísticos, al tratarse de un vídeo en el que la imagen en movimiento condiciona su naturaleza temporal. De manera significativa, y al parecer de Alcoy en la mencionada conferencia sobre *El Jardín de las Delicias*, el paso del tríptico cerrado al tríptico abierto es el paso de un mundo fuera de la historia, en el que no existe el tiempo (se trata de la representación de la Creación del Mundo por parte de Dios, antes de que aparezca el ser humano), a un mundo, poblado ya de seres vivos, en el que sí existe el tiempo.

Conclusión

El análisis de los diálogos que se establecen entre los artistas contemporáneos y los maestros del pasado constituye uno de los terrenos más fértiles para la investigación actual. En el caso que nos ha ocupado en este texto hemos tratado de identificar algunos de los puntos que, a medida que nos permitieran caracterizar cada una de las obras, establecerían espacios de encuentro en los que explicar convergencias y divergencias, formales, compositivas o simbólicas. En nuestra argumentación hemos tratado de identificar algunos de estos puntos, tales como el *videocollage* (entendido como reinterpretación de la yuxtaposición de escenas tan características de El Bosco), la importancia de la estructura triple y su versatilidad, y el valor de lo circular (formal, temporal y conceptualmente), con el objetivo de que puedan contribuir a investigaciones futuras al respecto.

Daniel López del Rincón
Universitat de Barcelona
dlopezdelrincon@ub.edu

REINVENCIONES CONTEMPORÁNEAS DE EL BOSCO: *CIVILIZATION* (2008), DE MARCO BRAMBILLA

En el arte contemporáneo son diversos los artistas que recurren a la obra de maestros del pasado para reinterpretarla. En este texto se analiza el valor de la obra de Hieronymus Bosch en el trabajo de vídeo *Civilization*, de Marco Brambilla. Para ello, se han identificado algunos de los términos desde los cuales es pertinente establecer analogías entre ambos autores, como la composición triple, la versatilidad estructural o la circularidad formal y narrativa. Para comprender la naturaleza de la mirada que dirige Brambilla a El Bosco, se aborda también la naturaleza constitutivamente referencial de *Civilization*, en virtud del uso de la técnica del *videocollage*.

Palabras clave: Brambilla, El Bosco, tradición, influencia, *videocollage*.

CONTEMPORARY REINVENTIONS OF HIERONYMUS BOSCH: *CIVILIZATION* (2008), BY MARCO BRAMBILLA

In contemporary art many artists draw upon and review the work of the masters. The aim of this text is to analyze how Marco Brambilla turns to some of the values of Hieronymus Bosch's artworks in his video *Civilization*. Some concepts have been raised as common ground to establish analogies between both artists, such as the triple composition, structural versatility and circularity. In order to understand the referential nature of Brambilla's work, the importance of "videocollage" is also addressed.

Keywords: Brambilla, Bosch, tradition, avantgarde, *videocollage*.