

Simulacro, mitificación y punto de vista en *Exit Through the Gift Shop* (Banksy 2010). *Simulacrum, mythology and point of view in Exit Through the Gift Shop* (Banksy 2010)

Álvaro A. Fernández Reyes

(pág 67 - pág 75)

Nos interesa ver en el caso de *Exit Through the Gift Shop* (Banksy 2010), cómo un camarógrafo aficionado expone su obsesión por el registro de la práctica de artistas callejeros. Nos enfocaremos en cuestionar este paradójico juego del arte y del registro audiovisual, en indagar cómo en estos “actos de cultura”: *Street Art*, registro del acto creador y cine documental, se genera una puesta en abismo de la mirada que devela la ya tradicional crisis del arte y la condición vertiginosa de la cultura visual.

Palabras clave: Cultura visual, cine documental, Street Art, Banksy, punto de vista.

We are interested in seeing in the case of *Exit Through the Gift Shop* (Banksy, 2010), how an amateur cameraman exposes his obsession with recording the practice of street performers. We will focus on questioning this paradoxical game of art and audiovisual record, inquiring how in these “acts of culture”: Street Art, recording of the creative act and documentary film, generate a *mise en abyme* of the gaze that unveils the already traditional crisis of the art and the vertiginous condition of the visual culture.

Keywords: Documentary, Visual Culture, Street Art, Banksy, Point of View.

Álvaro A. Fernández es Doctor en Ciencias Humanas. Profesor investigador de la Universidad de Guadalajara. Ha escrito varios artículos relacionados con la cinematografía, así como el libro *Crimen y suspenso en el cine mexicano, 1946-1955*; y la primera y segunda edición de *Santo el Enmascarado de Plata. Mito y realidad de un héroe mexicano moderno*. delfosfera@hotmail.com

Este artículo fue referenciado por la Univ.Viena el 26/04/17 y por la UAB el 15/05/17.

Este trabajo trata sobre la mirada en el cine, sobre los modos de ver relacionados por una parte con el arte y por otra con el documental. Analizamos *Exit Through the Gift Shop* (Banksy 2010) para articular la relación entre el registro de los acontecimientos, la creación audiovisual y el *Street Art*. Nos interesa conocer cómo ciertos “acontecimientos visuales” cuestionan al cine de lo real, mientras mitifican y desmitifican al nuevo artista de graffiti, pintor de murales o productor de *stencil*, a la vez que expone lo efímero del arte y su intenso diálogo con la cultura visual, entendida como un espacio disciplinar donde se debaten los significados en torno a los modos de ver (Mirzoeff 2003).

El documental trata, según el sitio oficial, de “lo que pasa cuando la fama, el dinero y el vandalismo chocan”¹. Más allá de la tensión entre fama, dinero y vandalismo, Banksy plantea otro problema al expresar que “la mayor parte del arte se ha hecho para durar cientos de años [...] Pero el *Street Art* es de corta exposición, necesitaba ser documentado. Todo lo que se necesitaba era alguien con una cámara”. Es así que en la “otra historia” se construye el hecho de cómo un camarógrafo aficionado llamado Thierry Guetta –un documentalista impostor–, expone su obsesión por el registro de la práctica de artistas callejeros. Luego de seguir a los mejores exponentes del género, el compulsivo “captor” de imágenes pronto abandona el registro de los pintores para colocarse en otra trinchera del dispositivo cinematográfico. Ahora, refiriendo al punto de quiebre narrativo y de la mirada, Banksy, el afamado artista que mantiene el anonimato, decide documentar al documentalista, al nuevo fenómeno artístico que se llamará Mr. Brainwash, que terminará en la cumbre del mercado del arte sugiriendo que quizá el arte sea una broma.

La obra mantiene una estructura convencional muy cercana al formato televisivo. Es la acostumbrada estructura de tres partes: la historia del reciente *Street Art* desde los obsesivos registros de Thierry Guetta; la búsqueda y el encuentro que lo lleva al mundo privado y público de Banksy, que termina en una gran exposición y mercantilización de la obra artística; y, finalmente, la transformación de Guetta en Mr. Brainwash, que también fabrica una espectacular exhibición que lo lanza a la fama y hace cuestionar las reglas del arte.

El documental está forjado con un montaje vertiginoso al estilo de un videoclip que otorga buenas dosis de entretenimiento, al grado de que le valió el galardón de “Most Entertaining Doc” en el Grierson British Documentary Award 2010². Pese a la lejanía del formato vanguardista que tanto gusta al académico, goza de una peculiaridad, de un punto de quiebre extraño en las obras para público amplio que acude sobre todo a circuitos televisivos o a Internet.

La amabilidad de su formato entretenido y ágil no le quitó la posibilidad de circular en los más prestigiosos festivales y academias donde estuvo nominado más de una decena de veces, y en algunos de relativa importancia ganó una veintena de premios, casi todos como mejor documental u *opera prima*³.

La idea es que este juego de construcciones y reconstrucciones, de formas fílmicas, estrategias de circulación, exhibición y consumo en pantallas, sugiere replantear, por una

parte, la articulación entre la dimensión económica y la dimensión estética del mundo capitalista de acuerdo a Lipovetzky; y por otra, reforzar la categoría estética del “simulacro”, el mismo que propone Baudrillard (1998) en diversos ensayos. En *Ilusión y desilusión estética*, por ejemplo, pondera esta categoría que coloca al arte de nuestro tiempo en una situación perversa y paradójica, cargada de ironía más que de utopía, en la que, desde sus reglas del juego, el arte simula su propia desaparición, creando primero el simulacro y luego generando esa desaparición.

La pregunta aquí es: ¿y cómo se construye ese simulacro desde el discurso documental, desde los tratamientos de la realidad? Podríamos decir que a través de ambas dimensiones que tienen que ver con la mitificación de los personajes, con el mencionado quiebre de mirada y a su vez, con un quiebre narrativo que acude a distintos puntos de vista y focalizadores que dictan –siguiendo a Casetti (2007:208)– que “una imagen es como es porque existe un lugar, y sólo uno, desde el que ha sido captada y construida: esto significa que la imagen ‘se hace’ cuando existe un punto de vista que la determina”. Así aparecen por lo menos tres instancias narrativas y varios puntos de vista que construirán la imagen: una, la de Thierry Guetta con su mirada subjetiva cuando registra la imagen; otra objetiva, cuando él es parte de la focalización interna, que se fija en lo expresado por los personajes u objetos dentro de la escena que sostiene la historia, la que pasó y la que está pasando; y la tercera, la focalización cero que construye o refuerza las moralejas, que parten del contexto, de declaraciones externas a la diégesis como las del narrador omnisciente en la voz de Rhys Ifans, o las de Banksy, Space Invader o Shepard Fairey que saltan de lo extradiégetico a lo diégetico con el cambio de punto de vista, a través del régimen de miradas que buscan significados al material de archivo o a escenas surgidas de “lo real”.

La primera parte, como las siguientes, juega con ambos tipos de focalización. Tras una secuencia montaje de los *Street Artists* en acción, se inicia un testimonio de quien asumimos es Banksy, y que bien podría ser cualquiera por la incógnita que confiere el anonimato; entonces el entrevistado anónimo define la verdadera línea argumental y dice: trata de un tipo que “intentó hacer un documental sobre mí, pero él resultó mucho más interesante de lo que soy [...] Ahora la película será sobre él”. El entrevistador pregunta “¿quién es este tipo?”

Así arranca el documental y comienza la primera etapa de la mitificación del artista, entendida como ese proceso simbólico por el que pasa un personaje u objeto y que sintetiza los deseos, las aspiraciones y los temores, incluyendo las ilusiones y desilusiones éticas y estéticas a los que se somete en un contexto social e histórico determinado (Eco 1997: 219)⁴, que es el contexto de la sociedad del simulacro y –como decíamos– de la creación y desaparición de este.

Ahí se plantea lo que Barthes (1980:14) llama la frase hermenéutica⁵ que busca el significado escondido en la cuestión: “¿Quién es este tipo?”, pregunta que va a dar sentido al código secreto y que nos mantendrá de principio a fin para develarlo. Más tarde con la imagen nos llega en pequeñas dosis la respuesta, primero cuando aparece un peculiar sujeto que registra la vida cotidiana y que de pronto comienza a seguir a su primo Space Invader,

quien lo introduce en el subversivo mundo del *Street Art*. Entonces vemos la manera en que se adentra en el mundo y la vida de los otros, mientras alcanza una experiencia vicaria que le permite conocer íntimamente a la gente que grababa: “Cuando voy con los artistas vivo sus vidas. Soy un fantasma”, dice Guetta, quien además nunca veía las cintas que filmaba, pues para él todo acababa justo en el registro; una analogía a la práctica de lo efímero como los *stickers*, los murales o los graffitis de sus amigos, que con todo y la condición efímera por el contrario, gozan de una visibilidad pública y no se quedan en un fondo privado.

¿Pero por qué vive este sujeto a través de la cámara? En la primera cuarta parte del documental nos hace ver que se remonta a un trauma psicológico derivado de un pasaje de su infancia en el que muere su madre repentinamente. Entonces decide capturar lo que pueda para no perder los eventos más importantes de su vida. Así alcanza una justificación suficiente para la historia de su hábito o compulsión por el registro. De tal manera se juega con la primera parte del simulacro de la mitificación de un personaje aparentemente construido por los medios masivos (Dorfles 1969) —en este caso, el mito del artista en la sociedad del espectáculo, en la era de la reproductibilidad mecánica, en la sociedad de la imagen, en la estetización del mundo capitalista—, que requiere de un antecedente, de un indicio que remita al origen y explique su código ético.

Llama la atención que en este proceso simbólico, en el de la mitificación de Thierry Guetta, se mantenga la mitificación del propio Banksy: su verdadero *alter ego*, a quien de pronto encuentra por supuestos azares del destino y le permite ser capturado por la cámara, eso sí, bajo las propias reglas del subversivo, expuesto como un artista-bandido que debe guardar su incógnita; más cercano a un Fantomas contemporáneo que dinamita el *establishment* desde sus propias trincheras a través de la audacia y la innovación que “a una especie de Robin Hood” —como lo denomina Guetta, apoyando la mitificación con sus testimonios—: “fue mágico que esta persona me dejara grabarlo. Sentía que había encontrado la pieza que le faltaba al puzzle”; y más adelante: “No sólo era increíble, era buena gente, era humano [...] Me abrió las puertas de su estudio y era mágico”.

Luego de ser cómplice de Space Invader, Shepard Fairey y otros, comienza la segunda parte del documental: el encuentro “accidental” con Banksy. A la par nos marca el impacto social de sus obras. Es ahí, justamente en esa carga simbólica del objeto artístico y del sujeto artista anónimo que deambula tanto en las calles como en los museos, donde se ofrece la clave para cuestionar no sólo cuándo lo ilegal pasa a ser legal y se institucionaliza, sino también cómo crea una caótica confusión de producción de fetiches y símbolos polisémicos.

Unos meses después de la exposición con la que termina esta parte del documental, mientras subvierte los valores sociales, vemos cómo se convierte en una mercancía de lujo “eclipsada por su propia fama”⁶, obteniendo un alto posicionamiento en el mercado del arte. Los precios del *Street Art* alcanzaron cifras exorbitantes y los grandes coleccionistas debían adquirir un Banksy como consigna; ahora él era un genio para “los expertos”.

Es justamente cuando Guetta realiza su documental y, tras el fracaso, aparentemente deja la cámara para convertirse en artista urbano, según la sugerencia de Banksy. En realidad,

la cámara sólo da un giro de 180 grados, juega con los lugares de observador y observado, cambia los sujetos, los protagonistas y la construcción de personajes y focalizadores.

La historia se vuelve vertiginosa conforme pasa el tiempo, sobre todo en el recuento del *Street Art*⁷. Pero la última jugada de Banksy, la última parte de la historia que se cuenta, transcurre en un lapso de seis meses, el mismo tiempo en el que supuestamente Guetta habría montado el documental *La vida a control remoto*. Es decir, durante los dos últimos acontecimientos transcurre un año, que importa en la medida en que sepamos que, en terrenos del simulacro, seis meses son suficientes para construir un fenómeno artístico.

En la última parte de la narración que deja el pasado y alcanza el presente, se edifica la imagen de Mr. Brainwash, quien tiene la idea de que todo el movimiento artístico consiste en un lavado de cerebro del ciudadano consumidor. Aquí se muestra la mitificación y desmitificación del artista del diseño que se hace viral en el espacio urbano y en los medios masivos de comunicación.

Su exposición “Life is beautiful”, que tuvo lugar el 11 de junio de 2008 y que ocupó la portada del *L.A. Weekly*, fue el gran espectáculo que había deseado tanto Mr. Brainwash. Sus obras llenas de ocurrencias, “usando algunas técnicas ya explotadas—repetición, humor subversivo, iconos pop, controversia, fenómeno viral— con el sistema de producción capitalista: creación de una marca, trabajo en cadena, contratación de empleados, producción masiva, espectacularización, explotación de la fama [...]”⁸, alcanzaron ventas insólitas de más de 1 millón de dólares, reforzando cimientos más sólidos de lo que Lipovetsky llama “los templos del consumo”. Por lo tanto, Banksy había logrado su meta: exponer los valores del arte, vaciar las obras de sentido, estetizar la compulsión hacia el objeto o hacia la imagen sin una ética estable.

Cobra significado el hecho de recordar —de acuerdo a Lipovetsky— que “vivimos en la era de la estetización de ética”, que la estetización del mundo está atrapada en la dimensión económica y la dimensión estética, y que éstas se rigen por cuatro lógicas: 1) el reino del diseño; 2) la explosión de lo efímero y lo espectacular, 3) la hibridación —he ahí el genio del capitalismo: juntar lo que no se podía juntar, como por ejemplo el arte con la moda; y, finalmente, 4) la constante demanda o culpa al capitalismo por proletizar al consumidor sin sensibilidad estética, por abaratar los productos artísticos, por crear un consumidor transestético acostumbrado a la búsqueda de impresiones inútiles⁹.

He ahí el torrente, el espiral al que caía Mr. Brainwash y antes Thierry Guetta cuando, previo a la mencionada exposición de Banksy, había puesto en práctica con sus estenciles lo aprendido con los artistas callejeros que siguió durante cinco años: “Era una adicción. Era como un espiral y caí en el espiral. Caí haciendo el arte”, según sus palabras. En realidad, sólo eran copias de una imagen de él, un *stencil* con cámara y enorme lente que habían comenzado a decorar las calles. Así comenzó la copia de un artista.

Aquí podríamos pensar en la ya antigua pero poderosa idea de Walter Benjamin (2003: 44), que declara que las técnicas de reproducción marchitan el aura de la obra de

arte, lo separan de su aspecto ritual, y transforman los modos de ver. El documental lleva al culmen la idea de reproducción técnica en un doble o triple nivel: la imagen que el artista urbano reproduce de otras imágenes propias o ajenas y que intervienen insólitos espacios que atestiguan la vida cotidiana; la imagen fílmica que registra el acto ritual del artista y que formaría un documental fracasado titulado *La vida a control remoto* –aun así presentado en el Off Film Festival de Cannes en 2007¹⁰–; y la reproducción de las imágenes de archivo que posteriormente serían usadas para construir otro producto que llega a nosotros con el título de *Exit Through the Gift Shop*, exhibido y reproducido en las pantallas públicas y privadas.

Pero el giro de mirada no solo se encuentra en la dimensión de esa realidad representada, sino también, insisto, en la dimensión de la creación documental, lo que nos dice que quizá también sea una broma audiovisual que una verdad ontológica en el seno del cine de lo real. Ahí está la paradoja: quizá todo sea una ficción a través de una realidad falseada creada por el mismo Banksy, que primero se mitifica a sí mismo y luego a su *alter ego* Mr. Brainwash para mostrarlo como su obra más acabada.

Banksy se asomó al espejo y creó una puesta en abismo con un *alter ego* de Guetta, que a su vez sería su *alter ego*. Fabricó la broma del arte y del artista, pero también la del dispositivo fílmico, cuestionando la realidad desde un juego de valores que ponen en crisis la recreación de un mundo posible en el documental. En un comunicado a través de sus relaciones públicas durante el estreno de la película indicó a los medios que: “todo en ella es verdad, en especial las escenas en las que todos mentimos”¹¹.

Con o sin aseveraciones de esta naturaleza, de cualquier manera, siembra la sospecha en espectadores, críticos y analistas¹². Si bien el afamado Roger Ebert admiró su nivel de entretenimiento y ejecución que lleva a ver cómo Banksy mira a Guetta como cuando Frankenstein miró a su monstruo; desde el acercamiento a lo real, sí creyó en la verdad del documental¹³, pero otros como Pablo Blasco escribieron que:

La historia nos impone su realidad autónoma, virtual, contingente: llámenlo *mockumentary* o solo desconfianza. Pero el concepto de lo verosímil ha quedado suspendido y los dilemas de la autoría, de la copia, del reflejo, la repetición o la originalidad se erigen, desde entonces, en los conceptos estructurales de la película¹⁴.

Finalmente estaríamos hablando de una serie de reproducciones y recreaciones de arte que termina en un falso documental que crea sus propias reglas de juego y juega con los referentes y con las miradas. Es una película del simulacro a la que no se le pide más verdad que a la ficción y al mismo documental. Y, siguiendo a Jordi Sánchez Navarro, cuando habla del falso documental:

Nos ayuda a interrogarnos sobre la institución y la semiosis de *lo documental*, alerta a los públicos y nos alerta sobre los públicos, pone de manifiesto el código de lo verosímil y nos explicita que la historia, y la Historia, se viste con el manto del discurso, pero sobre todo nos pone frente a frente ante la crisis de los géneros de la verdad (Torreiro y Cerda 2005: 86).

Con esta idea podríamos concluir por el momento, diciendo que ver es más importante que crear, y ver no sólo es creer sino interpretar (Mirzoeff 2003). En el fondo todo trata de una interpretación sobre la crisis de la verdad: de los géneros, del arte, de la mitificación y desmitificación del nuevo artista. Y buena parte se construye a través del recurso de lo que podríamos llamar *recovered footage* –como alusión al *found footage*, estilo que alude el pseudodocumental híbrido de Guetta. Banksy, al ver que éste no era el director de cine que pensaba y que su obra *La vida a control remoto* “era una mierda” –como dice–, mueve las piezas del ajedrez, las de Guetta y Mr. Brainwash, y las juega con la retórica del otro documental, con sus puntos de vista y focalizadores, para crear primero una verdad que choca con lo que estaba ahí, pero que sólo se revela hasta que la cámara gira 180 grados y se encuentra con otro discurso sobre la realidad, que es la realidad del simulacro.

Entonces si volvemos a la pregunta ¿quién es este tipo? ¿Es Banksy, es Guetta, es Mr. Brainwash? No lo sabemos, quizá es una copia y una reproducción que se procesa en un documental espectacular como la sociedad que critica, como el arte que producen sus personajes. Y aunque no logremos tener certeza alguna, al final importa poco. Pues la pregunta no debería ser quién es este sujeto, sino qué significa en tanto producción simbólica, en tanto acto de cultura y discursos que genera... Banksy intenta responderlo: “No sé qué significa el éxito de Thierry en el mundo del arte. Quizá Thierry era un genio en sí mismo. Quizá tuvo suerte. Quizá el arte sea una broma”.

Un arte que, como este documental, recrea acontecimientos visuales en terrenos del simulacro, donde se fusionan los personajes y los sujetos subversivos a veces incógnitos y omnipresentes; donde se funden la pantalla y los muros, las prácticas de escribir, pintar, y pegar imágenes y letras a gran velocidad, y las prácticas de registrar, en general, obras callejeras dotadas de un aura que pronto desaparece, por lo que necesitan ser documentadas y solo están esperando ahí a que alguien llegue con una cámara.

NOTAS

1. This is the inside story of Street Art – a brutal and revealing account of what happens when fame, money and vandalism collide. *Exit Through the Gift Shop* follows an eccentric shop-keeper turned amateur film-maker as he attempts to capture many of the world's most infamous vandals on camera, only to have a British stencil artist named Banksy turn the camcorder back on its owner with wildly unexpected results. Tomado del sitio oficial <http://www.banksyfilm.com/synopsis.html?reload>, revisado el 5 de septiembre de 2016.
2. Tomado del sitio oficial <http://www.banksyfilm.com/awards.html?reload>, revisado el 5 de septiembre de 2016.
3. Tomado del sitio oficial <http://www.banksyfilm.com/awards.html?reload>, revisado el 5 de septiembre de 2016.
4. La mitificación ha sido desarrollada por Umberto Eco (1997: 219), que la define como: “simbolización inconsciente, como identificación del objeto con una suma de finalidades no siempre racionalizables, como proyección en la imagen de tendencias, aspiraciones y temores, emergidos particularmente en un individuo, en una comunidad, en todo un periodo histórico”.
5. Que estructura los “morfemas dilatorios”, es decir, el engaño (desvío de la verdad), el equívoco

(entre verdad y engaño), la respuesta suspendida (detención de la revelación) y finalmente el bloqueo o la revelación de la respuesta (Barthes 1980: 14).

6. “*Exit Through the Gift Shop*. El arte callejero también muere”, en *CINEDIVERGENTE*, tomado del <http://cinedivergente.com/criticas/documentales/exit-through-the-gift-shop>, revisado el 30 de agosto de 2016.

7. Que –según el narrador omnisciente– desde avanzados los noventa se convirtió en el movimiento contracultural más radical desde el punk. Todo se remonta a finales de los noventa con los experimentos de Shepard, que encuentra el poder de la reproducción de la imagen. Enuncia el narrador omnisciente que contaba ya con 1 millón de copias pegadas en todo el mundo (la imagen del luchador Andrés El Gigante con la palabra Obey) –suponemos que hasta la producción del documental–.

8. “*Exit Through the Gift Shop*. El arte callejero también muere”, en *CINEDIVERGENTE*, tomado del <http://cinedivergente.com/criticas/documentales/exit-through-the-gift-shop>, revisado el 30 de agosto de 2016.

9. Tomado de la conferencia que impartió Gilles Lipovetsky, titulada “La estetización del mundo”, que fue impartida en el Paraninfo de la Universidad de Guadalajara, Guadalajara, Jalisco, México, el 30 de septiembre de 2015.

10. Tomado de “Mr. Brainwash” del <http://3puntos.com/es/exposicion/mr-brainwash>, revisado el 25 de agosto de 2016.

11. Nota periodística S/A “El misterioso grafitero Banksy estrena su primera película” en *El Mundo*, España, sábado 23 de enero de 2010.

12. Por ejemplo, Jordi Acosta en *El País*, Madrid, viernes 8 de octubre de 2010, dice: “*Exit...* no está aquí para dar respuestas, sino para formular las preguntas más pertinentes sobre el arte contemporáneo, sus relaciones con el mercado, la caducidad y perversión de toda contracultura y los espejismos del genio. El crítico, en este caso, tiene claro que está ante una obra maestra, pero no sabría determinar si del documental, del mockumentary o de la poscomedia”.

13. But I stray from my thoughts, which are (1) “Exit Through the Gift Shop” is an admirable and entertaining documentary; (2) I believe it is not a hoax; (3) I would not much want a Thierry Guetta original; (4) I like Thierry Guetta, and (5) Banksy, the creator of this film, is a gifted filmmaker whose thoughts, as he regards Guetta, must resemble those of Victor Frankenstein when he regarded his monster: It works, but is it Art?; en “Exit Through the Gift Shop <http://www.rogerebert.com/reviews/exit-through-the-gift-shop-2010>, en April 28, 2010, revisado el 6 de agosto de 2016.

14. “*Exit Through the Gift Shop*. El arte callejero también muere”, en *CINEDIVERGENTE*, tomado del <http://cinedivergente.com/criticas/documentales/exit-through-the-gift-shop>, revisado el 30 de agosto de 2016.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Mirzoeff, N. (2003) *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós. Acosta, J. (viernes 8 de octubre de 2010) *El País*. Madrid.

Badrillard, J. (1998) *Ilusión y desilusión estética*. Caracas: Sala Mendoza.

Barthes, R. (1980) “Los cinco códigos” en *S/Z*. México: Siglo XXI.

Benjamin, W. (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca.

Blasco, P. (revisado el 30 de agosto de 2016) “*Exit Through the Gift Shop*. El arte callejero también muere”, en *CINEDIVERGENTE*, tomado del <http://cinedivergente.com/criticas/documentales/exit-through-the-gift-shop>

Casetti, F. (2007) *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós, 2007.

Eco, U. (1997) *Apocalípticos e integrados*: Barcelona, Lumen.

Ebert, R. (Abril 28, 2010, revisado el 6 de agosto de 2016) “Exit Through the Gift Shop”, en

<http://www.rogerebert.com/reviews/exit-through-the-gift-shop-2010>.

Dorfles, G. (1969) *Nuevos mitos, nuevos ritos*. Barcelona: Lumen.

Lipovetsky, G. “La estetización del mundo”, Conferencia impartida en el Paraninfo de la Universidad de Guadalajara, Guadalajara, Jalisco, México, el 30 de septiembre de 2015.

S/A (sábado 23 de enero de 2010) “El misterioso grafitero Banksy estrena su primera película” en *El Mundo*, España.

S/A (revisado el 25 de agosto de 2016), “Mr. Brainwash”, <http://3puntos.com/es/exposicion/mr-brainwash>

Sánchez Navarro, J. (2005) “(Re)construcción y (re)presentación. Mentira hiperconsciente y falso documental”, en Casimiro Torreiro y Josexto Cerdá (Eds.) *Documental y vanguardia*. Madrid: Cátedra. <http://www.banksyfilm.com> revisado el 5 de septiembre de 2016

PELÍCULAS

Exit through the Gift Shop (2010), dir.: Banksy