

Domingo 13 de febrero, 18:30 h AUDITORIO

## ¡Silencio, se sueña! Jan Svankmajer

Una nueva película de Svankmajer es un acontecimiento y más cuándo se ha especulado que *Lunacy* (2005) podría haber sido la última. «Siempre quise hacer una película en la que el sueño se confundiese con la realidad y viceversa», afirma Svankmajer en el divertido y honesto prólogo de su más reciente largometraje. El maestro checo vuelve al collage animado con esta «comedia psicoanalítica, en la que no hay mucho de lo que reírse», y que narra la historia de Eugène y su aventura con la mujer de sus sueños, sesiones de psicoanálisis mediante.

*Surviving Life*, Jan Svankmajer, República Checa, 2010, 35 mm, 109 min (VO subt. cast.)

## DECÁLOGO

1.- Nunca olvidéis que poesía sólo hay una. El peritaje experto y profesional es lo contrario de la poesía. Antes de ponerte a rodar una película, escribe una poesía, pinta un cuadro, haz un collage, escribe una novela o un ensayo etc. Solamente si cultivas la universalidad de expresión tendrás la garantía de rodar una buena película.

2.- Entrégate sin reservas a tus obsesiones. No tienes cosa que tenga más valor. Las obsesiones son reductos de la infancia. Y precisamente de los abismos de la infancia provienen los más grandes tesoros. En esa dirección siempre se debe mantener la puerta abierta. No importan los recuerdos, importan los sentimientos. No importa la conciencia, importa el inconsciente. Deja que ese río subterráneo fluya por tu interior. Concéntrate en él pero al mismo tiempo concéntrate al máximo. Al rodar una película tienes que estar sumergido en ella las 24 horas del día. Entonces, todas tus obsesiones y tu infancia entera se trasladarán a ese film, antes de que llegues a darte cuenta de ello conscientemente. Tu película será un triunfo del infantilismo. Y de eso se trata.

3.- Sírvete de la animación como de una operación mágica. Animación no quiere decir mover cosas inanimadas, sino dotarlas de vida. Mejor dicho, su despertar a la vida. Antes de animar un objeto en la película, intenta comprenderlo. En modo alguno comprender su función utilitaria, sino su vida íntima. Los objetos, sobre todo los objetos vetustos, fueron testigos de diversos sucesos y destinos que dejaron en ellos su impronta. En diferentes circunstancias fueron tocados por hombres dominados por diversas emociones que dejaron impresos en ellos sus estados

psíquicos. Si aspiras a visualizar estos contenidos ocultos mediante la cámara, debes escucharlos con atención. En algunos casos, durante largos años. Primero debes ser un coleccionista, luego cineasta. El don de la vida mediante la animación debe transcurrir de forma natural. Debe partir de los objetos, no de tus propios deseos. Nunca violes los objetos. No narres tus propias historias a través de los objetos, sino las historias que son las suyas.

4.- Confunde constantemente el sueño con la realidad y viceversa. No hay transiciones lógicas. Entre el sueño y la realidad hay solamente un brevísimo gesto físico: levantar y cerrar los párpados. En la ensoñación diurna incluso este gesto sobra.



5.- Al momento de decidirte a qué concederás la preferencia-a la visión ocular o a la vivencia somática-, cede siempre la prioridad al cuerpo, ya que el tacto es un sentido más antiguo que la vista y es una experiencia más fundamental. Además, en la civilización audiovisual contemporánea, el ojo está notablemente cansado y 'deteriorado'. La experiencia

del cuerpo es más auténtica, libre del lastre del esteticismo. Nunca debes perder de vista el punto de fuga que es la sinestesia.

6.- Cuanto más profundices el argumento fantástico, tanto más realista deberás ser en los detalles. Aquí te conviene apoyarte plenamente en la experiencia del sueño. No tengas miedo a caer en las 'descripciones aburridas', las obsesiones pedantes, los 'detalles insignificantes', lo documental si es que quieres convencer al espectador de que todo cuanto está viendo en la película le concierne íntimamente y no es cosa ajena a su mundo, sino algo en lo que está 'metido hasta las orejas' sin estar consciente de ello. Debes convencerle de ello valiéndote de cuantos trucos tengas en tu posesión.

7.- La imaginación es subversiva porque opone lo posible a lo real. Por este motivo, sírvete siempre de tu imaginación más desenfrenada. La imaginación es el don más grande que la humanidad ha recibido. Y es la imaginación la que hace al hombre un ser humano, no el trabajo. La imaginación, la imaginación, la imaginación...

8.- Por principio, escoge temas de los que tienes un sentimiento ambivalente. Tal ambivalencia debe ser suficientemente fuerte (profunda), incontrovertible, de modo que tú puedas caminar al filo sin caer en un lado o en el otro, o en los dos al mismo tiempo. Solo así evitarás el mayor de los pecados: una película de tesis.



9.- Cultiva tu creatividad como una forma de auto-terapia. Tal actitud antiestética lleva a la creatividad a las puertas de la libertad. Si la creación artística tiene un sentido, es esencialmente el de liberarnos. Ninguna

película (pintura o poesía) puede liberar a un espectador si primero no se ha liberado de su propio autor. Todo lo demás es una cuestión de pura 'subjetividad común'. La creación artística como una liberación permanente.



10.- Da siempre preferencia a la creación, a la continuidad del modelo interior o del automatismo psíquico respecto de la idea. Una idea, incluso la mejor, no puede constituir un motivo suficiente para hacer una película. Crear no significa ir tambaleándose de una idea a otra. Una idea se convierte en parte del proceso creativo sólo en el momento en el que el tema que quieres expresar es comprendido plenamente. Sólo así, las ideas correctas llegarán. La idea es solo uno de los componentes del proceso creativo, no cierto impulso para de repente ser creativo. Nunca trabajes, improvisa siempre. El guión es importante para el productor pero no para ti. Es solo un documento no obligatorio al cual regresar cuando la inspiración te decepciona. Si esto te sucede por más de tres veces durante la filmación de una película, se trata de una señal: o estás trabajando incorrectamente la película o ya está acabada.

...

Aunque he formulado este decálogo en un papel, no significa que conscientemente lo use. Estas reglas, de alguna manera, han aparecido en mis trabajos, pero no los preceden. De todas maneras, las reglas están ahí para ser rotas (no para ser evitadas). Pero hay una regla que si se rompe (o peor aún, si se evita), es destructiva para el artista: nunca subordinas tu obra al servicio de otra cosa que no sea la libertad.

**Jan Svankmajer, 1999**

**Programación: Carolina López**

#### Próximas sesiones de Xcèntric:

Jueves, 17 de febrero, 20h: **Modelo Estándar. El cine de Morgan Fisher**

Domingo, 20 de febrero, 18:30: **Qu'ils reposent en révolte (Des figures de guerre), Sylvain George**

Si quieres recibir el newsletter de Xcèntric, suscríbete al boletín que encontrarás aquí: [http://www.cccb.org/es/subscripcio\\_newsletter](http://www.cccb.org/es/subscripcio_newsletter)

+ INFO en <http://www.cccb.org/xcentric/es> o en Facebook XCENTRIC CINEMA

