

VAMPYR

Título orixinal *Vampyr, der Traume des Allan Grey* **Ano** 1932 **Duración** 68 min.

País Alemaña **Dirección e montaxe** Carl Theodor Dreyer **Guión** Carl Theodor Dreyer e Christen Jul, sobre a novela de Sheridan Le Fanu **Dirección de fotografía** Rudolph Maté **Dirección de arte** Hermann Warm **Son** Hans Bittman **Música** Wolfgang Zeller **Reparto** Julian West, Sybille Schmitz, Henriette Gérard, Jan Hieronimko, Maurice Schutz, Rena Mandel **Distribución** Det Danske Filminstitut

Sinopse Baseado libremente no clásico relato de terror vampírico *Carmilla*, de Sheridan Le Fanu, *Vampyr* presenta unha viaxe a medio camiño entre o real e o sobrenatural, a partir do hipnótico pesadelo do mozo Allan Grey. Do mesmo xeito que *Carmilla* influíu no *Drácula* de Bram Stoker e nas máis modernas historias de vampiros, a influencia de *Vampyr* no horror cinematográfico non deixou de medrar ao longo dos anos.

PRÓXIMAS SESIÓNS | XANEIRO 2019 | DREYER

Martes 22 **DIES IRAE**

(Carl Theodor Dreyer, 1943, 105 min.)

Martes 29 **ORDET**

(Carl Theodor Dreyer, 1955, 125 min.)

www.facebook.com/cineclubepontevedra • cineclubepontevedra.blogspot.com.es
twitter.com/CineclubePo • instagram.com/cineclubepontevedra

Organiza:



Coa colaboración de:



E de:



VAMPYR

CARL THEODOR DREYER

CINECLUBE PONTEVEDRA

O CANTO DAS SEREAS

[*Vampyr*] Xurdiu nun intre irrepitible: en 1931, os cineastas mantiñan aínda a fe nas audacias e exploracións do mundo —era aínda a época de Epstein, Murnau, Vigo, Vertov—, e soñaban sincronizalas coas posibilidades que o son convocaba, á procura experimental doutros relatos e outras formas, de todas as potencias do cinema. O propio Dreyer viña de filmar *A paixão de Jeanne d'Arc*, un experimento sobre o espazo cinematográfico, e un dos poucos filmes de vangarda que chegaron ás pantallas do mundo.

Logo ficarían sometidos ao modelo narrativo que se ía impoñer co son, ou marxinados e periféricos. Mais aquel era aínda un período de incerteza, que albergaría dous filmes tan fulgurantes, tan solitarios, tan remotos coma *Entusiasmo*, de Vertov, e *Vampyr*, de Dreyer, onde a experimentación sonora se reflicte na experimentación visual. A banda de son de *Vampyr* —con diálogos rodados en tres linguas: alemán, francés e inglés— contribúe ao estrañamento que provoca o baruto nebuloso e monocorde das bases rítmicas e a luz gris.

Se, por unha banda, *Vampyr* se disgrega do resto de filmes coa convicción —que moi poucos cineastas manterían— de que cada filme debería ser único, diríase que ao tempo aglutina na súa materia as posibilidades enteiras da luz, a montaxe ou a composición cinematográfica. Agás *Vértigo* de Hitchcock —outro cineasta que filmou un milagre—, só *Vampyr* semella abarcar no seu interior os principios que Godard descubría en *Elena et les hommes*, de Renoir: «A arte ao mesmo tempo que a teoría da arte. A beleza ao mesmo tempo que o segredo da beleza. O cinema ao mesmo tempo que a explicación do cinema».

Un filme que obtura tanto as regras dramáticas do relato, que fuga así o sentido, non podía crear escola. E, sen embargo, coma un cometa que desprende parte do seu corpo ao seu paso, *Vampyr* non é só un filme belo en si mesmo, senón tamén polas súas gravitacións: espallando e sembrando aquí e alá os misterios obsesivos dunha arte que podía ser nova, audaz e plenamente intuitiva, coma unha turbación amorosa, un desvarío ou un soño, foi sulcando algúns dos filmes que máis experimentan —mediante as súas vivencias ou o seu ton instrumental— os límites non explorados do cine. Só por cinguirnos á tradición española, está no corazón de *Vampir-cuadecuc*, de Portabella e de *Tren de sombras*, de Guerin. Aínda hoxe, moitas noites, o pintor Antoni Tàpies, coa vista xa moi mermada, proxéctase a súa copia en súper 8 mm do filme. Que atrae, persegue, fai inolvidable *Vampyr*? A procura da beleza fatal do reino das sombras, unha terra de espectros, os seres en fuga. Dreyer conseguiu filmar a materia dos soños: «Con *Vampyr* quixen

crear sobre a pantalla un soño desvelado, e mostrar que o horror non se atopa nas cousas do noso arredor senón no noso propio subconsciente». Un filme que ten a cualidade de pregarse cara a dentro, de desfacerse da trama novelesca do fantástico para indagar nunha visión interior da cámara, na natureza reversible —fantástica e referencial— do medio cinematográfico, en forma de reflexo da alma, dos desexos e temores. Unha porta no abismo. Despois de *Vampyr*, Dreyer sumiríase nunha depresión nerviosa, sería internado nun psiquiátrico e tardaría doce anos en volver filmar unha longametraxe.

Documentouse a minuciosidade escrupulosa coa que Dreyer esixía a veracidade das cousas mostradas: para que as teas de araña fosen reais, os seus colaboradores tiveron que recoller arañas e alimentalas durante seis semanas co fin de que tecesen as súas teas no castelo de Courtempiere. Nese terreo fronteirizo, no limiar entre o real e o irreal, a forza perturbadora do filme radica en que non menoscaba nin o fantástico nin o documental, senón que precisamente se extrema nun camiño para reatoparse ou reaparecer no outro, coma se no fondo das fantasías o cinema atopase a súa capacidade máis profunda e inquebrantable para fixar os indicios, as pegadas, a presenza do mundo. Ese é o gran segredo do filme, se cadra só equiparable a *Tabú*: ver amencer a noite, a luz branca na escura, a vixilia no soño. Facer reversible o irreversible.

Dreyer explicou como atopou o estilo do filme, a canda Rodolph Mathé, cando tras un visionado do copión viron que unha das tomas quedaba gris porque unha luz mal colocada se proxectara sobre o obxectivo: «Dixémonos que non había máis ca repetir voluntariamente, todos os días, o pequeno accidente que nos ocorrera. En diante, e para cada toma, dirixiamos unha falsa luz sobre o obxectivo, apuntando o proxector contra unha tea que devolvía a luz sobre a cámara». Coma o coche de cabalos que apareceu no medio da toma de Méliès na Place de l'Opéra, orixinando un mundo fantástico para o cinema, esta pequena aventura interna, este pequeno relato do proceso do filme, a luz que semivela ou tingue de gris a imaxe, é tanto ou máis importante cá psicoloxía dos personaxes.

Vampyr abre bloques, abismos, ondas de tempo. A cámara sepárase dos personaxes para adentrarse, ás veces con movementos seguros e estables, outras máis sinuosos, en inabarcables exploracións e destinos, coma se seguise —á maneira dalgúns *travellings* de Mizoguchi— unha escura lei de gravidade que só lle pertence ao cinema, ou perseguiuse (tras unha intuición) un horizonte que xamais veremos, o canto das sereas.