

Guy Maddin y el fin del cine: donde habitan los monstruos

RAÚL HERNÁNDEZ GARRIDO

raul@hernandezgarrido.com

Guy Maddin and the end of cinema: where the monsters dwell

Abstract

From 1985 Guy Maddin has created an exemplary filmography composed of thirteen films and almost forty shortfilms. By crisscrossing particular techniques of the silent cinema and primitive cinematographies with a very personal theme, he has disrupted the modes of narration and representation, as well as proposing a singular rewriting of the history of cinema.

Key words: Silent cinema. Postclassical cinema. Avant-garde. Deconstruction. Simulacrum. Incest

Resumen

Desde 1985 Guy Maddin ha creado, a través de trece largometrajes y casi cuarenta cortometrajes, una filmografía ejemplar en la que, cruzando técnicas propias de los filmes silentes y de cinematografías primitivas con una temática muy personal, convulsiona los modos de la narración y representación y propone una singular reescritura de la historia del cine.

Palabras clave: Cine silente. Cine postclásico. Vanguardia. Deconstrucción. Simulacro. Incesto.

ISSN. 1137-4802. pp. 107-121

Anclándose en un ya moribundo siglo XX, es en 1985 cuando la muy particular filmografía del canadiense Guy Maddin, tan desigual como fascinante, arranca. Para comprender mejor su obra deberíamos volver la mirada a algunos años antes, cuando Maddin, a través de las series documentales de Kevin Brownlow (*Hollywood, 1980*) descubre y empieza a ver películas silentes y a sentirse fascinado por su variedad de formas de expresión. Su primera película, de forma ejemplar, se llama *The Dead Father*, el padre muerto.



The Dead Father
(Guy Maddin, 1985)

Junto a la figura del Padre, muerto y sin embargo presente, molesto y penoso, autoritario pero no sujeto a una Ley, muchas veces competidor o estúpido adversario del protagonista, otras convertido en un zombi sin voluntad, la personalidad fuerte de la Madre dominará su filmografía. Una madre omnipotente y omnipresente, que en su caracterización despótica llega a ser situada en la toponimia del cine de Maddin en lugares elevados,



My Winnipeg (Guy Maddin, 2007).

controlando todas las acciones de los protagonistas. Por ejemplo, la madre de *Brand upon the Brain*, comandando un inconcebible faro-observatorio y amplificando su voz con un mecanismo pretecnológico con el que encadena sus hijos, siempre vigilados por su ojo amplificado por el gran telescopio. O en



Brand Upon the Brain! (Guy Maddin, 2006).

My Winnipeg, convertida en un gigante que asimila el tren en el que viaja el protagonista, trisunto de Guy Maddin, a un tren de juguete, y a él mismo a un muñeco.

Se desarrolla así una fascinante filmografía, en la que en sus comienzos el desconocimiento de los métodos de filmación profesional le lleva a una forma de rodaje muy personal: para Maddin, tan importante como la dirección del actor, es la manera en que él personalmente modifica el encuadre cámara en mano, utiliza formatos domésticos de 8 mm y 16 mm y técnicas de iluminación y tomas de sonido no profesionales. Esto le da a sus películas un aire de amateurismo, lo cuál será una constante en su obra. Un supuesto amateurismo que choca con la profesionalidad estándar del cine y que en el transcurso de su filmografía ya no se justifica sólo por la falta de pericia técnica, ni mucho menos por dejadez a la hora de rodar, sino que se convertirá en una búsqueda estética, recordándonos las palabras de Noël Burch sobre el cine primitivo estadounidense:

(...) si alguna vez pudo calificarse a un cine de primitivo, en el sentido de tosco, grosero, fue ciertamente el de Estados Unidos antes en 1906: puede decirse que en el interior de las "reglas del juego" primitivas, la trivialidad, la chateza visual, la torpeza de la composición y, en general, lo que el ojo moderno percibe sólo como una absoluta fealdad, es una regla casi absoluta. (Burch, 126.)

Quedan muy definidas desde sus primeras películas las características que conforman su muy personal escritura, con un esfuerzo marcado para recalcar sus rasgos, rodando de forma convulsiva y produciendo cortometrajes cuando le es inaccesible afrontar el largometraje. Maddin se encierra en Winnipeg, en la provincia canadiense de Manitoba, en la que ambienta algunas de sus películas de forma explícita, y a la que dedica un peculiar y muy subjetivo documental cruzado por la autoficción, *My Winnipeg*. Pese a un primer rechazo por el Festival de Toronto de su primera película, argumentado su ausencia de calidad comercial al no encajar con los modelos de producción actualmente admitidos ni siquiera por el cine independiente, sus filmes llegan sin embargo con el tiempo a ser reconocidos y presentados en diversos festivales. En 2003 con *The Saddest Music in the World* (guion original previo de Kazuo Ishiguro, participación de Isabella Rossellini y María Medeiros) parece recibir el respaldo de las *majors* (MGM, aunque limitado a un presupuesto de sólo 2 millones de dólares). Sin embargo, tras esto su forma de trabajo se ha restringido a moverse en producciones muy ajustadas, financiadas a través de subvenciones o encargos de instituciones como la Canadian TV o la National Board of Canada.

Su carrera persigue un triple objetivo:

- en lo **formal**, una escritura que se reconozca como propia y singular, reutilizando de forma muy personal modos de expresión del cine mudo y del primer sonoro.

- en lo **temático**, la parodia y entrecruzamiento de los géneros clásicos y la exploración sobre la base distorsionada del melodrama de las relaciones familiares, lo cual le lleva a sus obras a revestirse de un sesgo autobiográfico, incidiendo en la autoficción y el autoanálisis, pero con la distancia de lo grotesco.

- en lo **narrativo**, a través de ese grotesco, exagera las situaciones y crea líneas de conexión narrativas fuera de una lógica instituida: el absurdo, como forma de construcción, recrea nuevas formas de relación causa-efecto. Un absurdo que suele estar entre lo naif y lo perverso.

Él mismo, en el 2000, quizá animado por el éxito de su cortometraje *The Heart of the World*, hace un esquizoide y diferido ejercicio de crítica de

este corto y sus cuatro primeras largometrajes, afirmando del primero de estos, *Tales from the Gimli Hospital* (1982):

He mixes black-and-white with toned sequences, mime with talking, locked-down expositional tableaux with bumpily fluid musical numbers. His moral sensibility is strictly precode. His mono soundtrack drones and hums out a comfy wool blanket of ambience –the viewer can sense his own mother tucking him in beneath a sweetly decaying quilt. The director eschews sharp focus in favour of oneiric portraiture and dismisses the literal mindendness of continuity as inimical to dreaming. He seems always careful to throw the picture together carelessly, with the delirious glee of a finger-paintinging preschooler.

(Él mezcla el blanco y negro con secuencias colorizadas, la mímica con el diálogo, los cuadros vivientes estáticos con números musicales atropelladamente movidos. Su sensibilidad moral estrictamente se enmarca en lo precodificado. Sus bandas sonoras monofónicas compuestas por sonsonetes y tarareos se empastan con la sensación de una acogedora manta de lana –el espectador puede sentirse acostado por su madre bajo una colcha dulcemente raída. El director evita lo concreto prefiriendo el retrato onírico y descarta la inconsciencia literal de la continuidad como algo hostil al sueño. Parece que siempre tiene cuidado de unir imágenes descuidadamente, con el delirio alegre de un niño en edad preescolar.)

(Maddin, 92)

Merece la pena detenernos pormenorizadamente en las características de su obra que, como hemos dicho antes, reaparecen con contumacia en todas sus películas:

Como principales **temáticas**:

- las ya comentadas, ligadas a las figuras materna y paterna (la madre, vigilante, omnipresente, omnipotente; el padre, convertido en un objeto de uso de la madre, en competidor incestuoso –ya por la madre o por la amada–, o finalmente, en muerto viviente.)

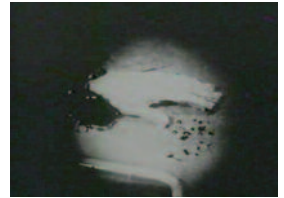
- la enfermedad. Una enfermedad crónica, ligada al deseo incestuoso, o a la imposibilidad de satisfacer ese deseo, paralizado por la presencia de la Virgen/Diosa (*Tales...*)

- la mutilación, respuesta muchas veces del deseo incestuoso, como desplazamiento de la castración (*Archangel, Careful, Cowards Bend the Knee, The Saddest Music..., Brand Upon The Brain!*). Asociado muchas veces a su consecuencia fetichista, la prótesis (*Archangel, The Saddest...*)

- el entorno familiar, viciado y confuso, en el que el incesto cierra una y otra vez más el círculo de la angustia.



La enfermedad: Tales from the Gimli Hospital (Guy Maddin, 1988).



La mutilación: Careful (Guy Maddin, 1992).
Cowards Bend the Knee (Guy Maddin, 2003).



La prótesis: Archangel (Guy Maddin, 1992).
The Saddest Music in the World (Guy Maddin, 2003).

- la confusión sexual, que erotiza de forma ambigua todo el espacio.
- la amnesia, la imposibilidad de reconocer lo próximo, lo parental. Lo cual lleva a la ausencia de compromiso, de implicación con la mujer, con el hijo, con la descendencia.
- ligado a la amnesia, el sonambulismo o la falta de sueño. Ligadas a esto, el vampirismo, el canibalismo, el nosferatu: el zombi.

Formalmente, el cine de Maddin recusa el modo de representación clásico pero su escritura postclásica, más allá de la parodia, se plantea como una operación sistemática de recreación de modos de representación ligados a los primeros clásicos.

- Maddin trabaja con soportes de cine, principalmente 8mm y 16mm.
- somete sus películas a trabajos de reencuadre y ampliación, con lo que la textura y el grano forman parte del contenido del plano.
- sus películas estilizan modos propios del cine mudo, y cuando existe sonido, éste está grabado de forma insuficiente: sonido monofónico, sin brillantez, de escasa calidad, muchas veces asíncrono con la imagen.
- trabaja con cámara en mano, seleccionando de una manera subjetiva lo que corta el encuadre, e iluminando de forma muy selectiva con pequeños focos dirigidos a los personajes en la escena.
- la fotografía se ve modificada por la utilización de filtros, vaselinas aplicadas al objetivo y telas que texturizan aún más el plano (telas que en sus primeras películas eran parte del vestuario íntimo de su madre).



Rodaje de *Dracula: pages from a Virgin's Diary* (Guy Maddin, 2002).

- Maddin se implica personalmente sobre el trabajo de los decorados, creando espacios oscuros, cerrados, agobiantes, no habitables. Espacios que nos recuerdan lo que Lotte Eisner escribía a propósito de *Caligari*:

Ante la extraña exaltación que domina este decorado sintético de *Caligari*, recordemos una declaración de Edeschmid: "el expresionismo evoluciona en una excitación perpetua". Esa casa o ese pozo apenas esbozado en el ángulo de una callejuela parecen en efecto vibrar con una vida interior extraordinaria. "El carácter antediluviano de los instrumentos se aviva", dice Kurtz. Henos aquí ante lo patético inquietante que es creado, según Worringer, por la animación de lo inorgánico.

(Eisner, 28)

Narrativamente, utiliza ese trabajo vintage sobre los cines pioneros para anular, reconstruir o deconstruir estructuras instituidas.

- los intertítulos están presentes en sus películas, coexistiendo tanto intertítulos narrativos, como dialógicos e incluso, ligados a lo extradiegético: presentación del personaje, con foto y nombre del actor mirando a un hipotético retratista.

- Junto a los intertítulos, Maddin incorpora también voces de narrador, del todo equiparables al comentarista de las proyecciones del cine mudo. En algunas películas llega a indicar la presencia de un comentarista físico, como en las proyecciones pioneras. En otras, el dividir la película en episodios y en *Cowards Bend the Knee* incluso el ver éstas de forma individual a través del ocular de una serie de kinetoscopios.

- Maddin procede una y otra vez a la revisitación de los géneros para subvertirlos mediante el cruce de códigos narrativos. Utiliza como base sobre todo el melodrama y concentra en él historias familiares. Los roles habituales son el de la madre, el padre, el hijo, la hermana, la novia, la amante.

My childhood was a little bit grand guignol and horrifying and melodramatic, in the sense that it was very uninhibited. I define melodrama as truth uninhibited. It's the kind of truth we dream about. Rather than melodrama being exaggerated, it's actually uninhibited. And it's a big difference –people look down on exaggerations, but I think they should look up to the un-inhibitions.

(Mi infancia fue algo así como un grand guignol, horrible y melodramático, en el sentido de que fue muy desinhibida. Yo defino el melodrama como la verdad desinhibida. Es el tipo de verdad con la que soñamos. El melodrama en lugar de exagerar, es en realidad desinhibido. Y esta es una gran diferencia: las personas despre-

cian las exageraciones, pero creo que deberían reconsiderar las desinhibiciones.)

(Battaglia, *entrevista con Guy Maddin*)

- La falta de lógica se instituye desde el mismo relato vertebrador de la ficción. Por la acumulación de lo grotesco, que rompe cualquier verosimilitud. Por lo extraño de las reacciones de los personajes, que le hacen de forma absurda y con acciones que se salen de cualquier comportamiento coherente. No existen relaciones directas entre causa y efecto. Sentimos que están mediatizadas con el peso de una codificación cuya clave no se nos proporciona. Una clave que los personajes parecen buscar, inútilmente, al tiempo que viven los hechos que conforman el relato.

- No se renuncia, sin embargo, al propósito narrativo. Hay un esfuerzo considerable por contar, de principio a final. De hecho, la figura del metanarrador aparece frecuentemente en sus películas. El comentarista personal de *Brand Upon the Brain!* o en *Tales of Gimli Hospital* la abuela cuenta a los niños la historia que veremos. Aparte de la marca diegética que suponen los intertítulos.

Para el desarrollo (de *Archangel*) Maddin tenía pensados una serie de recursos puramente narrativos: intertítulos + mímica + diálogos + voz en off. Buscaba, más allá del contenido visual que veremos en un instante, la referencia constante de la transición del mudo al sonoro, los años del goat-glanding y de los primeros part-talkies. (...) Sin embargo, la narración de Maddin estará por completo alejada de la sencillez de algunos de estos modelos más "clásicos", desviándose decididamente por la vía surreal (más cercana a Buñuel por lo tanto) que a pesar de contar con una estructura de nuevo circular, no ayuda a la comprensión inmediata de todos y cada uno de los sucesos contados. La amnesia reinante provocará tanto la desorientación como una serie de reacciones que impulsan sin remedio a salir de situación. Esta ausencia de memoria y la dificultad para establecer identificaciones primarias y empatía, supone uno de los motivos fundamentales de la historia que encuentra correspondencia en el desasosiego, la confusión y el despiste de cualquier público en espera de una narración convencional: "El tema de la amnesia traspasa la pantalla y se instala entre el público como si fuera un opiáceo (Maddin)"

(Amaba, 23-24)

Las maniobras de Maddin, conscientes en todo momento de su efecto, no son una operación de homenaje ni un juego postmoderno de emulación. Se separan claramente de pastiches, nacidos bajo su sombra y amparados por la seguridad del respaldo comercial (*The Artist* y *Blancanieves*). Maddin no hace películas simplemente imitando al cine mudo. Es un

cineasta preocupado de crear una temática acotada y muy determinada, y de expresarse de forma muy personal y definida película tras película. La operación de Maddin es una auténtica sustitución de la historia del cine, en que lo que se juega es la anulación del M.R.I. o modelo clásico de representación y su sustitución por un nuevo modelo en el que la narratividad se ha alterado completamente en un relato desestructurado y deformado por una subjetividad, la de Maddin, o (como sospecho) una subjetividad falsa, una invención, que quiere así refrendar desde una posición de autoría personal su operación de sustitución del cine clásico. Incluso, en las tres películas centrales de su filmografía, llamadas significativamente *Me Trilogy*, el protagonista de las tres se llama Guy Maddin y, sobre todo en *My Winnipeg*, el juego autobiográfico está muy presente.

(...) *Cowards Bend the Knee* (Guy Maddin, Canadá, 2003), *Brand upon the Brain!* (Guy Maddin, Canadá / EUA, 2006) y sobre todo el documental *My Winnipeg* (Guy Maddin, Canadá, 2007) (...) forman una trilogía autobiográfica, que el propio Maddin define como '*Me Trilogy*' (Halfyard, 2007), en la que se repiten una serie de constantes. En primer lugar, las tres son dramas familiares paródicos protagonizados por un trasunto ficcional del autor, llamado también Guy Maddin, pero interpretado por diferentes actores. Después, la caracterización de las figuras materna y paterna sería prácticamente la misma a lo largo de toda la trilogía: la madre siempre ocupa una posición dominante mientras que el padre permanece ausente la mayor parte del metraje, trabajando o, directamente, muerto. *Cowards Bend the Knee* y *My Winnipeg* comparten además una dicotomía entre el espacio femenino, asociado al hogar y, más en concreto, al salón de belleza que regentaba la madre (real) de Maddin; y el espacio masculino, identificado con el estadio de hockey en donde jugaban los equipos para los que el padre (real) de Maddin trabajaba de forma voluntaria. Por último, estas películas siempre incluyen una turbia dimensión sexual que se remite en varias ocasiones a episodios traumáticos de la infancia o de la adolescencia.

La carga autobiográfica de la '*Me Trilogy*' parece, en general, mucho más asociada al mundo ficticio del cineasta que a los episodios auténticos de su pasado, de manera que difícilmente podríamos considerar a Maddin como un cineasta autobiográfico, sino sólo vagamente, y siempre a partir de *My Winnipeg*, como un cineasta en primera persona que practica la 'autoficción'.

(Villarme Álvarez)

En este documental Maddin descubre todas sus cartas. Le encargan hacer un documental sobre Winnipeg, pero él vuelve a su ciudad para alquilar por un mes la casa familiar y reconstruir allí, con actores, lo que fue su grupo familiar, incluyéndole a él. Pero, afirma Maddin en la narración en off locutada en primera persona, que su madre se negó a ser sus-

tituida por una actriz, cosa no cierta, ya que la que interviene en este papel es Anne Savage, actriz cuya película más famosa es *Detour/Con las horas contadas* de Eggar G. Ulmer (1949). Una actriz interpreta (una madre que no quiere que (una actriz la sustituya en la película)). Precisamente, la película comienza con Anne Savage, en un primer plano, no cerrado por ningún contracampo visual, excepto por una voz en off que sí configura un contracampo heterodiegético, en el cual Maddin, como director, le indica cómo interpretar a la madre. Poco después, tras un viaje alucinatorio atravesando Winnipeg, con un Maddin/actor dormido, cercado por una gigantesca madre, llegaremos a la escena ensayada, en la que la madre recrimina a su hija que el golpe que tiene en su coche por el impacto de un ciervo responde a que su hija (el pelaje del ciervo muerto en el coche es un indicio del sexo de la muchacha) ha tenido relaciones sexuales dentro del coche con un desconocido. Cosa que la hermana de Maddin no niega. La mano de Maddin en la reconstrucción nos habla de un deseo no consumado. O de una posición de voyeur frente a la sexualidad de la hermana, reprimida por la madre. En *Brand Upon the Brain!* se daba de hecho una transferencia entre la joven detective, amada por Maddin/niño, que en cierto momento desaparece del campo de visión de Maddin-personaje para travestirse como el hermano de la amada. Desde esa posición sexual de ambigüedad, ella seduce a la hermana de Maddin (hermana que recibe constantes y agrios reproches por parte de la madre por llevar el pelo mal peinado, para ésta signo de haber tenido relaciones sexuales). La travestida seduce a la hermana de Maddin y ella le corresponde. El momento monstruoso, el punto de ignición de quizá la filmografía completa de Maddin, es la sustitución del binomio indiferenciado (madre-padre) por el de (hermana-amada que no le corresponde). Algo que deja a Maddin en una situación de distancia, de exclusión. En ese punto, y no en simplemente la literalidad presente de una madre que sobredetermina a su hijo, es donde creo que se encuentra la posición de Maddin, y su lugar, que es, como se ve en *Keyhole*, el de un espectador atado y amordazado en un mundo lleno de fantasmas y en el que el padre, subsumido por la amnesia, le ignora.



Keyhole
(Guy Maddin, 2011)

You also convert real memories, whatever that means, into film versions of those memories. Because by the time you've finished the project you can't remember the real memories anymore, you just remember the film versions of them. And then if the film failed you have distaste for them. So I don't think about that stuff anymore. I am no longer haunted by my dead father. I am no longer haunted by childhood home. There's so many things I've cured myself of without realising and now when I'm embark on a project I know I'm going to cure myself of it.

(También conviertes recuerdos reales, sea lo que sea que eso signifique, en versiones cinematográficas de esos recuerdos. Porque cuando terminaste el proyecto ya no puedes recordar los recuerdos reales, solo recuerdas las versiones cinematográficas de los mismos. Y luego, si la película falla, te disgustan. Por eso, yo no me planteo nada de esto. Ya no me obsesiono por mi padre muerto. Ya no me obsesiono por el hogar de mi infancia. Hay muchas cosas de las que me he purgado sin darme cuenta y ahora, cuando me embarque en un proyecto, sé que me curaré de todo ello.)

(O'Brian, *entrevista con Guy Maddin*)

Las películas de Maddin son a un mismo tiempo palimpsesto de un texto en construcción continua y de una escritura olvidada. Son textos fósiles. Como en un fósil, se ha sometido al cine del cual proceden a un proceso de presión y de altas temperaturas, de humedad, por el cual sus materiales originales, orgánicos, han sido sustituidos por materiales extraños. En este caso, con los materiales personales de la vida de Maddin o, como apunté arriba, con la impostura de estos materiales. Elementos demasiado obvios, que un vistazo más atento dejan en evidencia. La madre no es sino una pantalla, una excusa. La diosa está omnipresente en el cine de Maddin, y el padre entra en competencia por su posesión. Una diosa que se materializa en una madre-hermana, amada que finalmente es indiferente. La posibilidad de esa hermana por tomar el lugar de la madre es lo que deja a Maddin como ser-dentro-del-texto, aunque ser-fuera-de juego, en un territorio de amnesia o de indefinición sexual. Y lo que se juega es la substitución de esas figuras paterna y materna que una y otra vez descartan y desubican a Maddin.

I'm an obsessive, I know. But it's like I don't believe in ghosts unless I'm holding a camera, or engaged in a project. Then ghosts are handy things and I believe in them as story elements. It's the same thing with fetishes, I guess. I find myself only believing in them when I'm holding camera.

(Soy un obsesivo, lo sé. Pero es como si no creyera en fantasmas a menos que esté sosteniendo una cámara o participando en un

proyecto. Entonces los fantasmas son útiles y creo en ellos como elementos de la historia. Es lo mismo con los fetiches, supongo. Sólo creo en ellos cuando estoy sosteniendo la cámara.)

(Myers, entrevista con Guy Maddin)

En esa actitud, la del espectador inmovilizado, o la del cineasta con su pequeña cámara en mano ante la escena que se da ante él, Maddin se enfrenta a su deseo: el fetiche del cine, que ocupa el lugar de la diosa y que al mismo tiempo contiene la imagen y el misterio de la diosa. La diosa que ha abandonado este mundo, que sólo se puede encontrar en el mundo reconstruido por la pantalla.

Scope: That was the story I was specifically referring to in terms of forgetting where the narrative has taken you.

Maddin: Maybe it's like that Nabokov character in *Despair* who can only get sexual pleasure by watching himself have sex, so he has to remove himself from his own body, but the pleasure is heightened if he's watching himself in a mirror, around a corner. The further away... So in a corridor he has to turn a door at a certain angle to see his reflection from as far away as possible...

Alcance: Ésa era la historia a la que me refería específicamente en términos de olvidar dónde te llevó la narración.

Maddin: Tal vez es como el personaje de Nabokov en *Desesperación*, que sólo puede obtener placer sexual al verse a sí mismo teniendo relaciones sexuales, por lo que debe alejarse de su propio cuerpo, pero el placer es mayor si se mira en un espejo, en una esquina. Cuanto más lejos... Entonces en un corredor tiene que girar una puerta en cierto ángulo para ver su reflejo desde lo más lejos posible...

(Peranson, entrevista con Guy Maddin)

De ahí, esa fusión del cine con la historia familiar, esa reconstrucción incompleta que nunca nos devuelven una película cerrada, sino algo abierto, inacabado, imposible de ser considerado de forma total y coherente como algo aislado. Este itinerario precario hacia un final del cine se puebla de monstruos. Los debidos al incesto, a la indefinición sexual, que cristalizan en la amnesia, el sonambulismo, la mutilación. Pero lo que queda es el fantasma que no quiere desaparecer, el ser que no tienen voluntad sobre sus acciones frente a la diosa que domina todo. Aquello que retorna en la pesadilla. Y el cine se convierte en un fetiche de esa diosa, que a un tiempo la contiene y es encarnación de sí misma. Transformación que se da de forma literal en el personaje de la heroína de *The*

Heart of the World, aclamada por la multitud como la María de *Metrópolis*, y que sin decidirse por ninguno de sus dos pretendientes, hermanos y rivales, y siendo seducida por la sucia figura paterna de un capitalista, acaba sacrificándose acudiendo al corazón moribundo de la Tierra y fundiéndose con él para encarnarse en un pletórico KINO que se reproduce en banderas ondeantes sostenidas por nuevas y repetidas diosas.



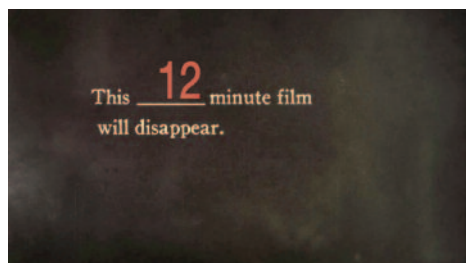
The Heart of the World
(Guy Maddin, 2000)

Dos apuntes sobre las últimas experiencias de Maddin. *Seances* (*Invo-caciones*, codirigida con Evan Johnson), es una experiencia fílmica en la que cada sección se rodaba en un día, abierto al público, convirtiendo el rodaje en espectáculo, o en una obscena ostentación, o en un rito cuyo sentido hace tiempo que se perdió. De hecho, cada sección, cada "sesión", se basa en reconstruir obras olvidadas, perdidas o proyectos no rodados de clásicos, como Alice Guy, Dvozhenko, Vigo, Murnau, Hitchcock, Mizoguchi, Naruse... *Seances*, *sesiones*, se refiere pues, a sesiones de espiritismo. Con forma de una peculiar instalación, en cada día se convocaba uno de estos filmes perdidos (18 sesiones/películas en el Centre Pompidour de París en 2012 y luego, repitiendo la experiencia, 12 sesiones/películas en el Phi Centre de Montreal).

Formalmente, en esta experiencia audiovisual Maddin redefine las ampliaciones que revelaban la textura cinematográfica por video digital posproducido. Los efectos de morphing deforman las figuras dentro del fotograma, convirtiendo éstas en fastagorías cinematográficas. Con

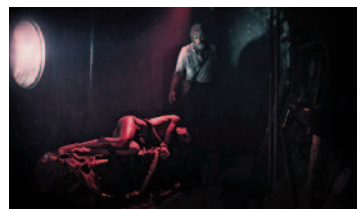
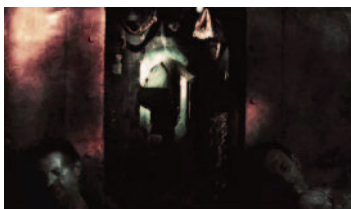
ello, ya no tenemos simplemente un velamiento de la forma dentro del encuadre, sino una alteración en ésta, que llega a revolverse, deformarse, estar a punto de romper de forma obscena la clausura de los cuerpos en la anulación de la contención de la figura y su separación contra el fondo.

Aparte de esta invocación a filmes perdidos, de esta recuperación fantasmagórica, la forma en que se ofrece *Seances* a través de internet (<http://seances.nfb.ca/>) devuelve las películas rescatadas al olvido al tiempo que las hacen desaparecer. Compuesta por pequeños segmentos narrativos, un algoritmo elige una combinación de estos al elegir por parte del consumidor un título al azar, y advierte en su principio que ese film de X minutos (12, 14, 18...) "nunca más volverá a ser visto". Armada esta combinatoria y asignada a ese un título, y anulando otras posibles combinaciones, el pequeño filme creado para la ocasión y visto a través del streaming desaparece y es listado en una lista de bajas, como pieza muerta.



Una de las infinitas visiones de *Seances* (Guy Maddin, 2016) <http://seances.nfb.ca/>

Parte del trabajo de *Seances* se integra en el largometraje *The Forbidden Room*, donde se acumulan los sinsentidos narrativos, los espacios heterogéneos y se acumulan las situaciones sin crear una trama, aunque unificadas finalmente con un objetivo: llegar a la habitación prohibida del capitán. Que no es donde se guarda a la madre (que en la narración se muestra como una simple tapadera como, literalmente, una silueta de cartón), sino donde finalmente retorna la mujer buscada a lo largo de la película y secuestrada por la figura paterna.



Y destacar su otro trabajo sobre el metraje encontrado, *The Green Fog*, reconstrucción anodina del *Vértigo* de Hitchcock hecha a partir de trozos encontrados en seriales de TV y películas de serie B.

The Forbidden Room (Guy Maddin, 2015)



The Green Fog
(Guy Maddin, 2017)

La operación de fosilización y sustitución llevada por Maddin no tiene así límites ni fin, incluyendo sus propias películas, que acaban siendo afectadas por ese mecanismo implacable. Guy Maddin a través de su repaso por la historia del cine nos lleva al final de éste, y para ser consecuente, su mismo cine acaba siendo fagocitado por sí mismo en una operación que no deja ningún otro rastro tras de sí. Sólo los monstruos que los habitan.

Referencias Bibliográficas

AMABA, Roberto (2008): *Guy Maddin: viajero en el tiempo*. Santander. Shangri-La ediciones. También disponible en <http://www.kinodelirio.com>. Consultado 1 octubre 2017.

BATTAGLIA, Andy: "Guy Maddin". *AV/FILM*, 7/5/17. <https://film.avclub.com/guy-maddin-1798211430>. Consultado el 4/1/18

BURCH, Noel (1991): *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.

EISNER, Lotter H. (1988). *La pantalla demoniaca*. Madrid: Cátedra.

MADDIN, Guy (2003): «Very Lush and Full of Ostriches», *From the Atelier Tovar: Selected Writings*. Toronto: Coach House Books.

MYERS, Emma (2015): *Sundance Interview: Guy Maddin*. *Film Comment* <https://www.filmcomment.com/blog/sundance-interview-guy-maddin/> Consultado el 1/10/2017

O'BRIAN, Cormac (18/12/2015): *Forbidden Rooms: Director Guy Maddin Interviewed*. TheQuietus.com. <http://thequietus.com/articles/19462-guy-maddin-interview>. Consultado el 2/2/2018.

PERANSON, Mark (2015): *Lost in the Funhouse: A Conversation with Guy Maddin and Evan Johnson on The Forbidden Room and Other Stories*. Cinema Scope, 62. <http://cinema-scope.com/cinema-scope-magazine/lost-funhouse-conversation-guy-maddin-evan-johnson-forbidden-room-stories/> Consultado el 4/1/2018.

VILLARMEA ÁLVAREZ, Iván: «Primera persona cinematográfica y autoficción. La construcción de una falsa autobiografía urbana en *My Winnipeg*, de Guy Maddin». *Actas del VI Congreso de Análisis Textual*. Madrid, Trama y fondo. <http://www.tramayfondo.com/actividades/congreso-VI/actas/ivan-villarme.html>. Consultado el 2/1/2018.