

*Vampyr* foi filmada entre abril e outubro de 1930 na localidade francesa de Montargis, a uns 110 quilómetros ao sur de París. Foi o primeiro traballo de produción independente de Dreyer, realizado baixo os auspicios da Film-Production Carl Dreyer, fundada por el a principios de 1930 en París tras a súa agre ruptura coa Société Générale de Films. Dreyer, que gañara a reputación de director caro e intransixente co seu filme anterior, *La Passion de Jeanne d'Arc* (1928). Probou certas medidas para recortar custos na rodaxe como gravar en localizacións baratas «atopadas» no rural e non en caros espazos de estudio. Houbo, de feito, unha preocupación económica dominante no núcleo da produción de *Vampyr* que semella pouco característica dun director coñecido polas súas escenas extravagantes e o seu excesivo gasto de película en múltiples tomas. Mentres que esta escolla de localizacións é explicábel tamén por factores estéticos, hai outras concesións exclusivamente baseadas en imperativos económicos. A mais destacada delas foi a selección para o papel protagonista do Barón Nicolas de Gunzburg, un aristócrata belga afeccionado ao cinema. Parece ser que esta fora a condición de Gunzburg para financiar a película, e aínda que Dreyer estaba interesado en traballar con actores non profesionais, os papeis protagonistas dos seus filmes estiveran xeralmente interpretados por profesionais.

A limitación mais peculiar na produción de *Vampyr* foi, porén, o seu estatus de filme multilingüe, unha proba de que Dreyer trataba de asegurar a súa aposta, por así dicilo, por que o filme atopase un público abondo amplo para tirarlle beneficios. Aínda que *Vampyr* se gravara sen son, o diálogo da película foi sincronizado con posterioridade en tres linguas diferentes: inglés, francés e alemán. Non hai noticia de que se completase a versión inglesa, e as únicas copias que se conservan hoxe son das outras dúas. Aínda que a intención do director de crear tres pistas de son diferentes pareza indicar unha postura favorábel ás novas tecnoloxías sonoras, o seu plan orixinal era en realidade preparar unha cuarta versión silente. Fixo saber durante a rodaxe que prefería que a película fose esa versión. Polo tanto a razón principal pola que optou polo son dobrado post-sincronización foi aparentemente económica. Probablemente sexa ese carácter multilingüe de *Vampyr* a súa limitación de produción mais inusual e historicamente continxente. Pero tamén o aspecto da produción sobre o que Dreyer se mantivo mais calado. Mentres que se mostrou efusivo nas súas descrições do punto até o que o seu equipo chegara para atopar as localizacións de rodaxe mais sorprendentes e ruinosas, apenas mencionou as diferentes versións idiomáticas nos seus comentarios sobre a película. Este silencio de Dreyer explica en parte a falta de énfase académico neste aspecto. Para explicar a heterodoxa estratexia narrativa da película e mais o seu característico estilo visual os especialistas sacan partido da interese do director pola arte abstracta.

«Cando fixen *Vampyr*», recordaba en 1967, «levaba vivindo en París catro ou cinco anos. En París naquela altura non podías evitar caer no entusiasmo e imaxinación creados polos diversos movementos de avangarda. Así que por descontento estaba influido, pero polo seu entusiasmo, enerxía, variedade de traballo, non por ningún pintor ou movemento particular».

Non recorro a esta arquiñocida cita para contradicir a Dreyer senón para sinalar outra influencia ignorada do París da época: a extensa produción de versións multilingües producidas pola Paramount en Joinville, onde comezou a operar en 1928. O 21 de abril dese mesmo ano foi estreada en Copenhague *Jeanne d'Arc*. Nalgún punto entre esa data e a estrea de *Vampyr* en 1932 Dreyer recoñeceu que o cinema mudo xa non era viábel:

«Aínda hai xente que considera que o cinema mudo ten futuro. John Galsworthy e Thomas Mann, por exemplo, dixeron que os filmes silentes non chegarán á súa fin. Pero non hai dúbida de que temos que chegar a un compromiso e facer filmes sonoros con diálogos claros e pulidos. Os americanos cren no cinema sonoro, e teñen unha grande influencia, directa e indirecta. Películas como *Potemkin*, *Os Nibelungos* e *Jeanne d'Arc* non se poderían facer hoxe».

O que pasa desapercibido, se cadra porque Dreyer o tomou por sentado, foi que a categoría conceptual «filmes sonoros americanos» á que se refería abranguían un enorme número de versións multilingües que estaban a ser producidas pola Paramount a escasas millas de distancia da súa propia casa. Así que non debe sorprendere que o instinto de Dreyer ao facer *Vampyr* fose adoptar algunhas das tácticas desas producións: non só era un xeito ideal de chegar a unha audiencia maior e rescatar a súa precaria carreira, senón o exemplo de produción americana que tiña a man.

Na literatura crítica de hoxe o carácter multilingüe de *Vampyr* trátase sobre todo no contexto dos problemas textuais do filme, xa que sendo rigorosos trátase de tres filmes nun. Como outras películas de versión multilingües certas escenas de *Vampyr* foron gravadas mais dunha vez para as distintas versións. Pero aínda que Dreyer citase como importante influencia a produción sonora americana, non é certo que adoptase as técnicas de produción da Paramount. O que fixo, en cambio, foi adaptar o concepto de «filme sonoro multilingüe» aos limitados medios económicos que tiña á súa disposición. De feito, hai algúns aspectos da produción de *Vampyr* que o diferencian do típico filme multilingüe. Un é que os mesmos actores foron empregados en todas as versións, un logro que foi posíbel non porque fosen políglotas, senón a través da post-sincronización. A meirande parte das voces foron dobradas nun estudio de son en Berlín despois de rematar a rodaxe en Francia.

Neste sentido *Vampyr* é ao tempo semellante e diferente a O anxo azul de Sternberg: semellante no uso do mesmo reparto nas tres versións, pero tamén diferente no uso de son post-sincronizado. Dreyer puido pois permitirse contar con actores non profesionais sen unha procura laboriosa de intérpretes que falasen os tres idiomas con fluidez. A súa dependencia dun reparto único de actores en pantalla, moitos deles non profesionais, o aluguer de localizacións de rodaxe baratas e o seu uso de son dobrado post-sincronización demostran que, ao igual que a súa contraparte en Joinville, o danés trataba de eliminar da ecuación o «risco de incompetencia». Nun tempo crucial e vulnerábel da a súa carreira, o director fixo *Vampyr* cunha economía e eficacia poucas veces recoñecidas. Dada a existencia dun imperativo innegabelmente económico detrás de moitas das escollas de produción, é aínda mais interesante que a atención crítica se enfocase case exclusivamente na estética avangardista da obra. A tensión entre ambas perspectivas non debe ser entendida como unha proposición disxuntiva, é dicir, que Dreyer fose un esteta intransixente ou un austero pragmático. No seu lugar, resaltar as preocupacións económicas que orientaron as súas estratexias de produción revela a forma na que se entrecruzan ambos aspectos. Non afirmo que Dreyer non tivese a ambición de realizar un filme esteticamente sofisticado, senón só que os seus apuros económicos e as escollas de produción que resultaron desas circunstancias non teñen un lugar prominente nas lecturas críticas.

A comprensión da economía de Dreyer no estudio brinda unha explicación tanto da «causa ausente» de Bordwell como da «imposibilidade de visión» de Perise. A estratexia de «denegación de visión» de Dreyer en *Vampyr*, mais que derivar só de preocupacións estéticas e de xénero, emerxe como unha solución innovadora e astuta dun desafío económico.

## AXEXANDO NO ESPAZO CEGO: VAMPYR E OS MULTILINGÜES

**BENJAMIN BIGELOW**

## «A BOCA AUSENTE» E A ECONOMÍA VISUAL DE VAMPYR

A diferenza doutros moitos filmes multilingües *Vampyr* incorpora poucos diálogos falados. A paisaxe sonora sobrance permitía reciclar a maioría da metraxa nas tres versións. Só un pequeno grupo de escenas contiñan son visibelmente sincronizado ao movemento dos labios e precisaban polo tanto unha regravación. O filme que se conserva hoxe contén 469 tomas. Destas, 403 (86%) non conteñen ningún idioma audíbel. Das 66 restantes, menos da metade (31) conteñen liñas faladas visibelmente sincronizadas. As outras 35 conteñen linguaxe audíbel non visibelmente sincronizadas. O son pode ter a súa orixe nunha fonte fóra de campo, pero o habitual é que Dreyer use técnicas de encadre, movementos de cámara innovadores e unha posta en escena visualmente entorpecedora para agochar a boca de quen fala. Estas 35 tomas son aquelas nas que a fonte invisíbel de articulación vocal é a «causa ausente» e polo tanto a utilidade de realizar un filme multilingüe dobrado é asumíbel como «causa ausente» do estilo visual e narrativo de *Vampyr* non explicado por Bordwell.

Dreyer emprega unha variedade de técnicas para ocultar os labios dos actores. Na primeira destas 35 tomas —e a primeira mostra de lingua falada no filme— o protagonista Allan Gray procura a entrada a unha pousada. Tras petar na porta e en varias xanelas, unha voz feminina fóra de campo pregunta «Quen anda aí». Gray alza a vista para detectar de onde vén a pregunta, e o filme corta a unha xanela aberta na parte baixa do encadre, onde se revela que quen fala é a pousadeira. A preferencia de Dreyer por voces agochadas ou fóra de campo dá como resultado certo número de alternativas de edición heterodoxas, como no breve intercambio que sucede de seguido entre Gray e a pousadeira. Despois de mostrarlle o seu cuarto, a pousadeira dálle as boas noites e Gray correspóndelle. Pero en lugar de filmar o intercambio para que vexamos a cada actor pronunciar as liñas, como sería de esperar, a escena córtase para que vexamos o receptor da despedida en lugar do emisor.

Incluso desde as primeiras escenas, logo, a articulación vocal relégase ao «espazo cego» ao que o espectador nunca chega a ter acceso. Escoitamos as palabras e deducimos a súa orixe baseándonos nas obvias pistas contextuais, pero non vemos realmente as palabras sendo pronunciadas. Empréganse outras fontes fóra de campo nas tomas 194 (na que a cámara enfoca un corredor baleiro mentres o mordomo lle pide a Gray e a Gisele que bulan) e 281 (na que o médico de aldea lle di a Leone que lle vai extraer sangue, mentres a cámara enmarca as súas mans a preparar as agullas para a intervención), só por mencionar algúns exemplos adicionais. Noutras tomas, os labios do actor están agochados tras a arquitectura das localizacións de rodaxe «atopadas», como a 138, na que vemos a Gray tratando de intervir para impedir o asasinato do vello facendado. As súas súplicas ao mordomo para que apure son emitidas a conveniencia ao pasar pola porta, e o marco desta nega a necesidade de sincronizar os labios de Gray. A miúdo o traballo de cámara empregado en *Vampyr* con extrema flexibilidade oculta os labios do falante, como na toma 139, na que o mordomo aparece tratando de entrar no cuarto no que dispararon ao facendado, e non di as súas liñas até que a cámara se afasta da súa cara. Moitos intercambios verbais constrúense de tal xeito que o actor que fala mira en dirección contraria á cámara, como nas tomas 162, 171, 243, 286. A maioría retratan conversas entre dous personaxes e só vemos a cara do interlocutor que escoita. O actor cuxa cara é visíbel se somerxe a miúdo nun estilo de interpretación silente, usando a xesticulación e a expresión facial para comunicarse.

Pór o centro de atención nun interlocutor pasivo pode explicar a pasividade do protagonista, Allan Gray, tantas veces sinalada. Como a lóxica visual de *Vampyr* privilexia as figuras pasivas que se comunican xestualmente, ao restarlle importancia aos falantes activos por sistema recondúcese o lugar de vocalización e mais a acción da historia cara o «espazo cego» alén do campo visual do espectador. Noutras tomas, os labios fican ocultados polas sombras omnipresentes dentro e fóra da vella mansión (como na toma 247, na que o mordomo e mais Gray analizan o sangue que o condutor asasinado deixou no chan), pola molesta arquitectura (moitas veces cando alguén espía, como na toma 256, cando Gray escoita unha conversa entre dúas figuras que nunca aparecen en pantalla: só vemos a Gray de pé ante as persianas baixadas escoitando atentamente), por outras partes do corpo humano (na toma 273 os movementos dos labios do médico fican ocultos polo seu frondoso bigote), por roupa (na toma 320 o mordomo di «Non pode morrer» mentres a súa boca se lle oculta ao espectador polos hábitos da monxa coa que fala), e ás veces por múltiples capas de impedimentos visuais (como na derradeira escena da película, na que o médico de aldea pronuncia alternativamente súplicas e maldicións mentres a fariña cae sobre el até asfíxialo; neste caso, a boca tápanlla o bigote, a fariña e unha gaiola de aceiro).

## TRAS O VELO DA AVANGARDA

[...] Unha metáfora que Dreyer emprega para explicar o efecto no espectador que pretendía con *Vampyr*, frecuentemente citada na literatura académica, demostra a maneira na que o director é quen de converter unha limitación técnica nunha virtude estética:

«Imaxina que estamos nunha habitación ordinaria. De súpeto decatámonos de que hai un cadáver de pé detrás da porta. Nese preciso instante a habitación na que estamos comeza a cambiar, e as cousas convértense no que percibimos. Este é o efecto que quería producir no meu filme».

O efecto que ten en mente depende precisamente do feito de que ao espectador se lle impida o acceso visual á fonte do terror. Existe alén do rango de visión, só suxerida ou intuída no espazo visual da pantalla. Tais intervencións discursivas paracinematográficas por parte de Dreyer son responsábeis parciais da inclusión do filme nunha categoría estética privilexiada, avangardista. A negación de visión en *Vampyr* é atribuída non a unha narrativa visual torpe, ás limitacións impostas polas dificultades económicas ou ao carácter multilingüe do filme, senón mais ben a unha intención artística que oculta a propósito tanto como revela. O efecto de *Vampyr* depende, segundo a cita superior, non en mostrar, senón en agochar estratexicamente, en insinuar un obvio «espazo cego» alén do campo visual da pantalla e en socavar sistematicamente os esforzos da cámara para analizar e facer continuo o espazo cinematográfico. Quen queira ver na utilización en *Vampyr* deste «espazo cego» unha indicación de certa sorte de determinismo xenérico por virtude da súa inclusión no xénero de terror ou polo seu estatus paradigmático da categoría fantástica de Todorov debería considerar as formas nas que Dreyer emprega unha estética visual moito mais extractiva que outros exemplos contemporáneos de terror sobrenatural. Por exemplo, no *Frankenstein* de James Whale, o *Dr. Jeckyll and Mr. Hyde* de Rouben Mamoulian e *Dracula* de Tod Browning (todos eles de 1931), o espectador é orientado xeralmente nun espazo cinematográfico continuo e ofrécéselle un sentido da seguridade visual e epistemolóxica que lle é constantemente negado en *Vampyr*.

# CINECLUBE DE COMPOSTELA

MAR  
2023

### ASOCIACIÓN

O Cineclube tenta ser unha asociación autoxestionada. Para iso, propoñemos unha aportación económica persoal de 5€/mes (3€ para estudantes e parados/as) [cineclubedecompostela.wordpress.com](http://cineclubedecompostela.wordpress.com) [facebook.com/cineclubedecompostela](https://facebook.com/cineclubedecompostela) @cineclubedecompostela@gmail.com

### PROYECCIONS

Todos os mércores ás 21:30 na  
Gentalha do Pichel (Santa Clara, 21.  
Santiago de Compostela)  
Entrada de balde | Bono-axuda: 1€

### MEIGAS DENTRO

#### 1 DE MARZO

VAMPIRO

(*Vampyr*, Carl Theodor Dreyer, Alemaña-Francia, 1932, 65', VOSG)

#### 8 DE MARZO

NON SON UNHA BRUXA

(*I Am Not a Witch*, Rungano Nyoni, Zambia-Reino Unido-Francia-Alemaña, 2017, 93', VOSG)

#### DO 15 AO 21 DE MARZO

MICE: Mostra Internacional de Cinema Etnográfico

### 22 DE MARZO

O CASTELO AMBULANTE DE HOWL

(*ハウルの動く城* [Hauru no Ugoku Shiro], Hayao Miyazaki, Xapón, 2004, 119', VOSG)

### 29 DE MARZO

LEÁK [MÍSTICOS EN BALI]

(*Leák* [Mystics in Bali], H. Tjut Djailil, Indonesia, 1981, 86', VOSG)