

Metamorfosis

**Visions fantàstiques de Starewitch,
Švankmajer i els germans Quay**

MATERIAL EDUCATIU



CCCB Educació



METAMORFOSIS

Aquesta és una exposició sobre quatre cineastes, de diferents èpoques i orígens, però relacionats per una tècnica, l'animació, i uns temes comuns. En el seu treball, **l'art, la ciència, la literatura, la màgia, el teatre i la naturalesa** no només hi són presents, sinó també lligats, gairebé confosos, com només pot esdevenir-se en els somnis o en mons fantàstics.

L'exposició deu el seu nom al fet que la tècnica de l'animació és, essencialment, això, transformació constant i controlada a partir de la qual generar il·lusió de vida. **Metamorfosi és també una paraula lligada a la màgia, la ciència i el folklore**: homes que es transformen en bèsties, bruixes capaces d'encanteris i laboratoris en els quals la matèria canvia d'estat, color i forma.

L'ANIMACIÓ

L'animació és una tècnica que ho fa tot possible a la pantalla. Consisteix a filmar fotograma a fotograma, reproduint davant de la càmera els moviments i les evolucions que en la realitat es desenvolupen de manera fluida i contínua. Animar requereix un treball llarg i minuciós, en el qual cal parar atenció als detalls més petits i conèixer les fases de tota acció, com caminem o què passa en fer rebotar una pilota, per reproduir-ho de manera creativa però creïble.

La tècnica utilitzada per aquests artistes es coneix com a **stop-motion**, que és la que anima objectes i figures en lloc de dibuix.

A l'exposició es presenten, també, un nombre important de referents literaris, artístics i cinematogràfics que esbossen l'imaginari comú dels directors.



Ladislav Starewitch va ser un pioner de l'animació de titelles, cineasta autodidacte, antropòleg de formació i entomòleg aficiós. Starewitch va néixer a Moscou el 1882, fill de família polonesa, i va realitzar més d'un centenar de pel·lícules, moltes d'elles a França, país al qual va arribar el 1920. La seva passió pels insectes va fer que els recreés en pel·lícules animades que van marcar des del principi l'estil dels seus titelles, una fauna notablement realista amb la qual va adaptar contes clàssics o crear personatges propis, com el gosset Fetiche, protagonista d'una de les seves pel·lícules més famoses.

Starewitch treballava en família, la seva casa i el seu taller estaven gairebé confosos, amb la seva dona i les seves dues filles ajudant-lo davant i darrere de la càmera.



Jan Švankmajer és un artista i director de cinema nascut a Praga (Txèquia) el 1934. És considerat un dels cineastes més originals i influents del cinema contemporani. A les seves pel·lícules es para una atenció especial a les textures, el cos humà i tot el que tingui a veure amb el menjar o el procés digestiu: tot es devora, es destrueix, es transforma i es reconstrueix màgicament. Entre el 1972 i el 1979 se li va prohibir fer pel·lícules a Txecoslovàquia, ja que les autoritats pensaven que les seves pel·lícules eren pessimistes. Švankmajer, que va tenir durant molts anys la seva dona Eva com a col·laboradora, va començar llavors a treballar amb productors estrangers. Als seus vuitanta anys continua ple de vitalitat creativa i lluitant per aconseguir finançament per al seu pròxim projecte.



Els germans **Quay** són dos bessons idèntics, nascuts el 1947 a Pennsilvània, Estats Units. Es van traslladar a estudiar a Anglaterra, des d'on van aprofundir en la seva fascinació per la cultura centreeuropea, especialment en la txeca i polonesa, països amb una important tradició gràfica, literària i cinematogràfica. Algunes de les seves pel·lícules són precisament adaptacions d'escriptors com Bruno Schulz o Robert Walser, representatius de l'esperit opressiu i hermètic que caracteritza una part de la seva cultura. A les pel·lícules dels germans Quay el món funciona com un conjunt de mecanismes diminuts, precisos i asfixiants. La ciència, els seus escenaris i instruments, apareixen regularment a les seves pel·lícules, sovint com a part d'un malson.

CRONOLOGIA DELS AUTORS

LADISLAW STAREWITCH		
Naixement	S'estableix a França	Fetiche Mascot
1882	1920	1933
		Defunció 1965

JAN ŠVANKMAJER		
Naixement	Censura a Txecoslovàquia	Dimensions of Dialogue Alice
1934	1972 1979	1982 1988

GERMANS QUAY			
Naixement	Institute Benjamenta		
	Es traslladen a Anglaterra	The Cabinet of Jan Švankmajer	Retropectiva al MOMA
1947	1969	1984	1995 2012

LADISLAW STAREWITCH

EL BOSC

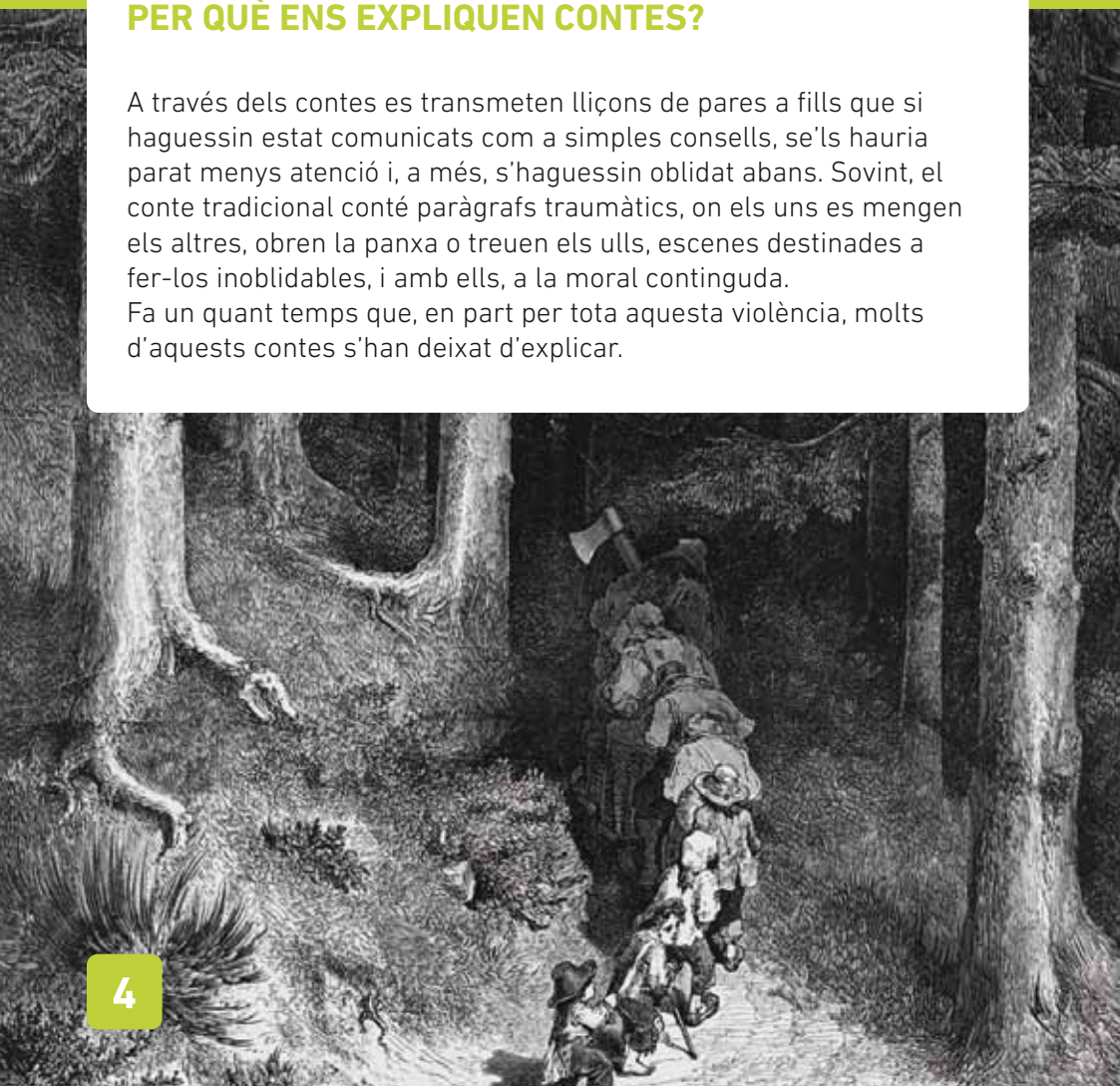
Fixeu-vos que l'exposició comença amb un bosc.

La raó de la seva presència és simbòlica. Durant segles, els boscos van delimitar el domini de la civilització. El bosc va ser el primer teatre de les nostres pors. En fugir-ne, deixem enrere un espai que actuava com a vincle profund amb la natura, una relació trencada que fa d'aquest espai una cosa misteriosa, plena de secrets i poders màgics que ja no entenem ni controlem. Cap altre espai no ha estat tan present en els contes, cau del llop ferotge, fades, nans i cabanes amb bruixes i bruixots.

PER QUÈ ENS EXPLIQUEN CONTES?

A través dels contes es transmeten lliçons de pares a fills que si haguessin estat comunicats com a simples consells, se'ls hauria parat menys atenció i, a més, s'haguessin oblidat abans. Sovint, el conte tradicional conté paràgrafs traumàtics, on els uns es mengen els altres, obren la panxa o treuen els ulls, escenes destinades a fer-los inoblidables, i amb ells, a la moral continguda.

Fa un quant temps que, en part per tota aquesta violència, molts d'aquests contes s'han deixat d'explicar.

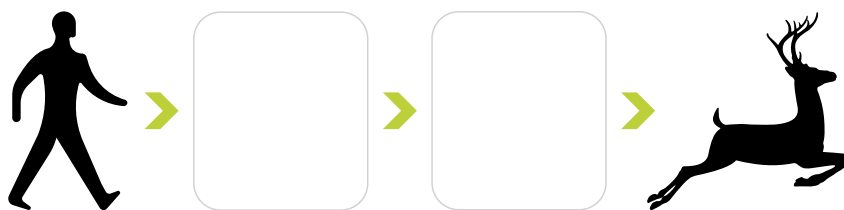


STAREWITCH ET VOL EXPLICAR UN CONTE

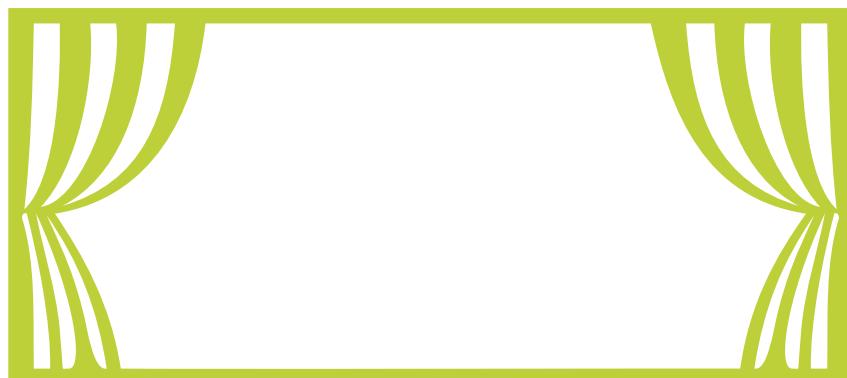
Les pel·lícules de Starewitch són un bon exemple de com es va adaptar a la pantalla la vella tradició del conte infantil, que havia passat en poc més de segle i mig de tradició oral i teatral a una d'impresa i il·lustrada per acabar en aquesta nova forma narrativa que va ser el cinema. Starewitch va aprendre de les faules, els museus d'història natural i els teatres de titelles la manera d'insuflar vida a les seves figures animals, ocells, insectes o mamífers a través dels quals ens va explicar històries que encara avui captiven i sorprenen pel seu encant i la seva picardia.



Fixa't bé en un vídeo a l'exposició com Starewitch anima les seves figures, movent-les a poc a poc, fotograma a fotograma. Un segon de pel·lícula pot requerir 24 captures diferents. Dibuixa les fases que falten entre la figura inicial i l'última.



Dibuixa en aquest teatrí el titella de Starewitch que t'hagi agradat o sorprès més.



JAN ŠVANKMAJER

UN MÓN MERAVELLÓS

A partir del segle XVI, a mesura que les grans conquestes i travessies van anar aplegant tresors de terres llunyanes, es van popularitzar entre reis, prínceps i savis els gabinets de curiositats. En aquestes habitacions meravelloses s'amuntegaven tot tipus d'objectes capaços de sorprendre qualsevol visitant, i s'hi disposaven de manera caòtica, però amb gràcia esceno-gràfica, esquelets, pedres precioses, fòssils, escultures tribals, documents, mostres vegetals, pintures o coralls. Aquests espais van ser l'antecedent dels museus que avui coneixem. Molts senten que amb els gabinets de curiositats va desaparèixer també una manera molt especial d'estimular la imaginació.



L'OBJECTE SURREALISTA

Molts surrealistes, des dels anys trenta del segle passat, van combinar objectes de maneres que van desafiar la lògica, amb la qual cosa van provocar trobades inapropiades de bellesa poètica. Una de les pràctiques més radicals va ser la d'assenyalar com a artístics objectes trobats o adquirits en mercats, que de vegades recombinaven en escultures que van anomenar assemblatges. Švankmajer ha realitzat moltes obres d'aquest tipus i ha parat atenció a la textura i els sons que es puguin produir en el seu contacte.

JAN ŠVANKMAJER A LA CORT MERAVELLOSA

El treball de Jan Švankmajer no s'entendria sense la fascinació que exerceix en ell el període renaixentista i, en particular, el que es va viure a la cort de l'excèntric rei Rodolf II d'Habsburg (1552-1612), que va reunir a Praga alguns dels millors savis, inventors, alquimistes i artistes del seu temps.

Fixa't bé en el sostre de les diferents sales. En una d'elles hi ha un cocodril! Era una cosa comuna en els gabinets de curiositats, com pots veure a la il·lustració de l'esquerra.

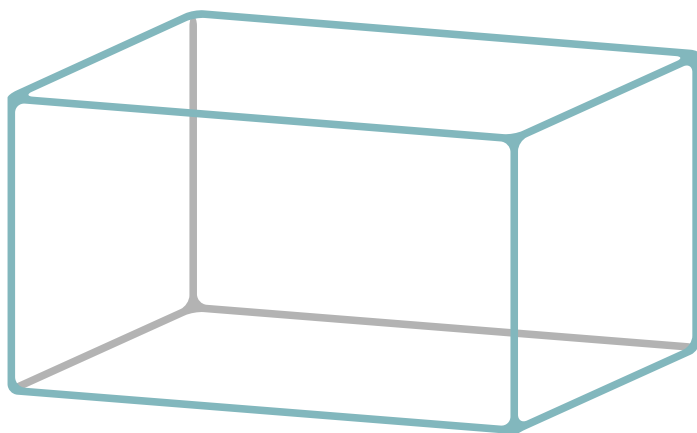


En una pantalla podreu veure un fragment d'Els conspiradors del plaer, pel·lícula en la qual les textures dels objectes tenen una gran importància.

De què ompliries una piscina a la qual et llençaries? Quin so es produiria al capbussar-t'hi?



Sabries inventar una criatura fantàstica com les que Švankmajer ha exposat a la seva particular gabinet de meravelles? Quin nom li posaries?





POSSIBILITATS DE DIÀLEG (1982)

Pareu atenció a aquesta pel·lícula, una de les més conegudes de Jan Švankmajer.

POSSIBILITATS DE DIÀLEG (MOZNOSTI DIALOGU)

Aquesta pel·lícula va ser realitzada després d'un període de set anys en què va tenir prohibit rodar a Txecoslovàquia. La pel·lícula consta de tres breus episodis i tots ells tenen a veure amb aspectes de la comunicació entre persones que no et costarà comprendre, encara que és possible que et suggereixin més d'una lectura o reflexió.



A veure si pots distingir cada un d'aquests episodis.

- Un d'ells té a veure amb el discurs únic, amb la manca de diversitat d'opinions.
- Un altre ens parla dels problemes que tenen lloc quan no escoltem l'altre i es produeix el que habitualment anomenem «un diàleg de sords».
- Hi ha un episodi en el qual els protagonistes es desentenen de les conseqüències dels seus actes, i es retireuen el fruit del que un dia va ser una comunicació perfecta.



Reflexiona amb els teus companys.

Quines altres lectures o reflexions hi afegiries? Creus que va influir en Švankmajer el fet d'haver estat silenciada com a cineasta durant set anys? Aquesta pel·lícula va ser dirigida abans que existissin els mòbils o Internet. Com t'imagines un capítol nou sobre els problemes de comunicació en els nostres dies?

ELS GERMANS QUAY

UNA PASSEJADA PER L'ALTRA BANDA

«L'altra banda» ha exercit una gran atracció en artistes de tots els temps, especialment des del període romàntic. Es tracta d'explorar creativament l'infern, l'absurd o, simplement, de viure al marge de lleis i costums. «L'altra banda» és l'infern, la nit, el somni, la bogeria, el subconscient. És el jardí de les delícies del Bosco, és el que troba Alícia en travessar el mirall i és el que descriu Lou Reed a Walk on the Wild Side. Tots aquests àmbits, desconeguts i per això temuts durant segles, van ser àrees en què la ciència es va interessar des del segle XVIII.

COL·LECCIONAR LA CIÈNCIA

La ciència, els seus espais i instruments poden estimular la imaginació més bàrbara. Això es fa evident en els museus mèdics, que mostren de manera descontextualitzada instruments, restes humanes i material divulgatiu de temps passats. Avui, tota aquesta parafernàlia és més fàcil associar-la a un determinat cinema fantàstic i de terror que no pas al món científic, que imaginem blanc i asèptic. Els germans Quay han dedicat diverses pel·lícules a extraordinàries col·leccions mèdiques.



RETORN AL BOSC AMB ELS GERMANS QUAY

Els germans Quay han explorat a les seves pel·lícules àtics, soterranis, boscos, museus i tots els espais a través dels quals representar els racons de la ment. Han representat ments pensants, somiadores, obsessives, enceses i desviades. Paradoxalment, ciència i coneixement condueixen en les seves pel·lícules a l'excés i la bogeria, a través, això sí, de moments de sublim bellesa plàstica.



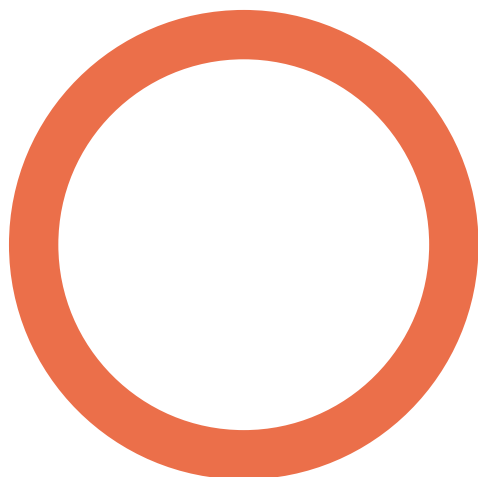
Fixa't, per exemple, en els textos exposats d'Emma Hauck, o els microgrames de l'escriptor Robert Walser.

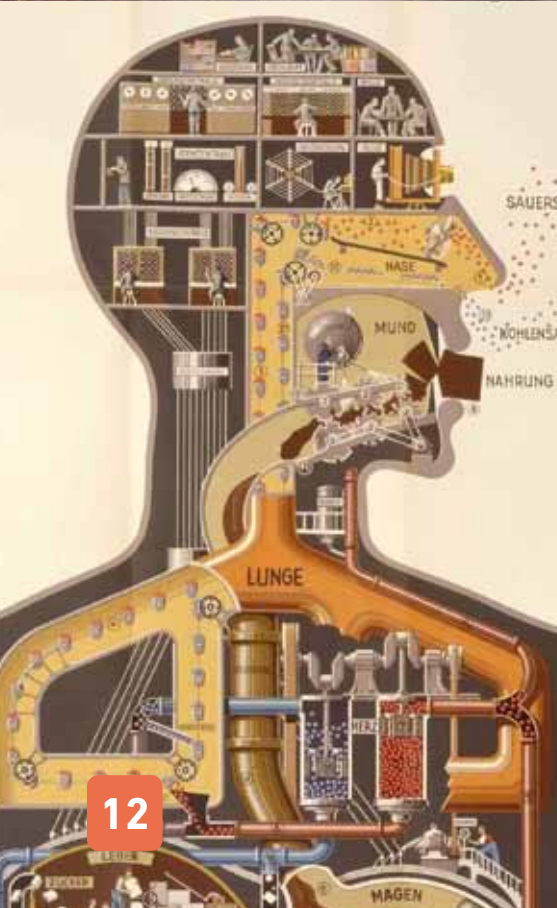
Què creus que expressen aquests textos, fins i tot sense arribar a desxifrar el que diuen?



Les peces descrites a l'exposició com a Dormitorium són decorats de les seves pel·lícules presentats com a petits diorames. Si et recorden coses que es podien veure a les antigues fires d'atraccions, no és per casualitat.

T'atreveixes a reproduir el contingut d'un d'ells?



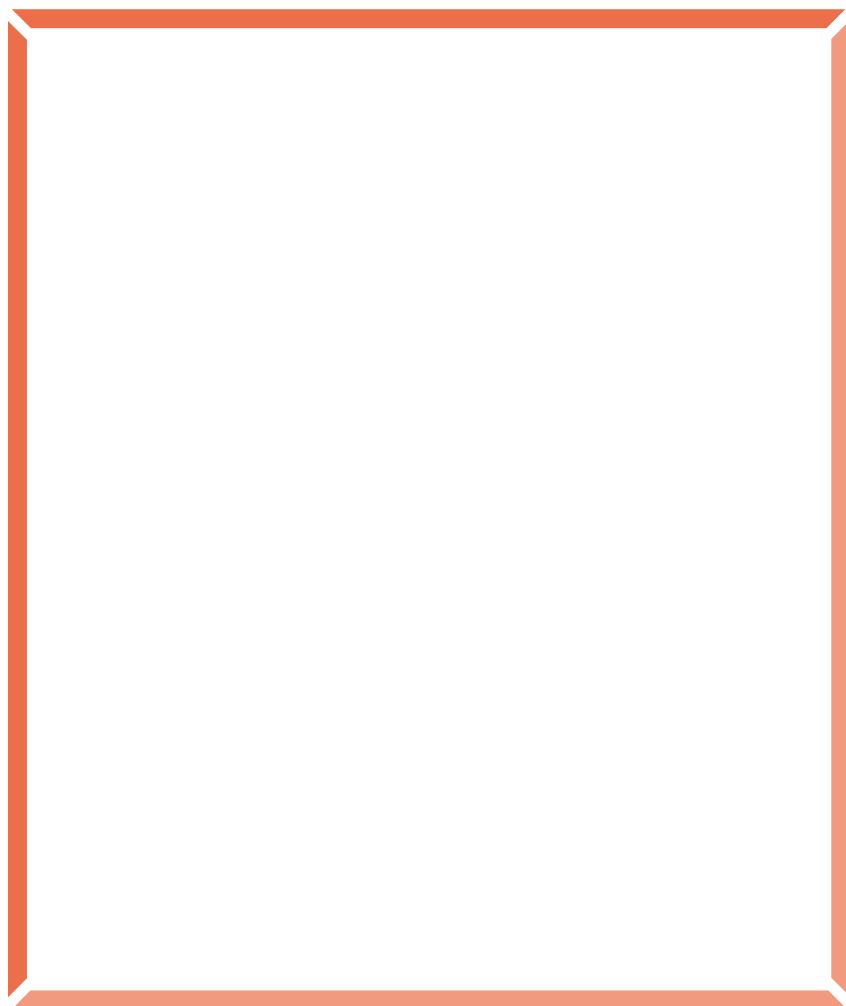



METAMORFOSIS



A les il·lustracions que veus a la teva esquerra, la figura humana ha estat imaginada a partir de transformacions que l'han convertit en un ésser vegetal, en insecte, fàbrica o armari d'eines... En què t'agradaria transformar el cos humà? T'imagines l'home-castell, la dona-biblioteca o el rei de les escombraries?

Dibuixa la figura transformada més agosarada que et puguis imaginar.



 **Podeu retallar aquesta pàgina i penjar-la a la paret de l'espai educatiu que trobareu al final de l'exposició.**

cccb
educacio.org

Coberta – QBFZ Collection / p. 0 – ©Collection Martin+Starewitch – Cortesia d'Athamor Ltd. Film Production Company – QBFZ Collection
p. 4 – Gustave Doré / p. 6 – Ferrante Imperato / p. 8 – Cortesia d'Athamor Ltd. Film Production Company / p. 10 – Museu d'Història de la
Medicina de Catalunya / p. 12 – Jan Svankmajer – Henry Louis Stephens – Fritz Kahn – Nicolas de Larmessin