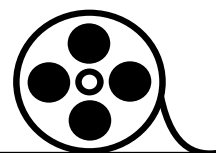
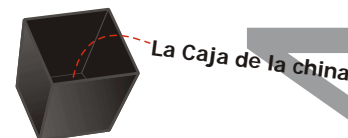


Michel Gondry, Versalles, Francia, 1963. Comenzó siendo uno de los directores de videoclips más aclamados (ahí estén sus trabajos para Björk o *The White Stripes*, magníficamente editados en el DVD *The work of director - Michel Gondry* para atestiguarlo) y con sólo tres películas se ha labrado un gran prestigio como realizador de cine. Si bien su debut, la comedia *Human Nature*, obtuvo cierta resonancia no superó un círculo muy reducido. En Cuba es conocida su película, rodada en Estados Unidos, *Brillo eterno de una mente imaculada* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004), la que lo consagró como un cineasta no sólo apoyado por la crítica, también en un nombre de culto, especialmente para los jóvenes. Esta cinta, interpretada por Jim Carrey, fue nominada al César al mejor filme extranjero y ganó el Oscar al mejor guión original escrito por Charlie Kaufman, quien además estuvo detrás del guión de *Being John Malkovich* y del guión de *Adaptation*, ambas rodadas por Spike Jonze. Ahora, con la personal *La ciencia de los sueños* (*La Science des Rêves*) Michel Gondry ha querido reflexionar sobre "la locura y el rechazo".



LA CIENCIA DE LOS SUEÑOS / *La Science des Rêves* / Michel Gondry (105') Francia-Italia, 2006 / s.t. españoles / Gael García Bernal, Charlotte Gainsbourg, Alain Chabat, Miou-Miou, Pierre Vanneck, Emma de Caunes, Aurélia Petit, Sacha Bourdo. 35 mm., Colores, Sonido DolbyDigital, DTS, SDDS. Stéphane Miroux vino a Paris a trabajar en una fábrica de calendarios. Los sueños le consuelan de la monotonía de su vida. Se coloca ante una cámara de cartón y se inventa un programa de televisión sobre los sueños. Un día conoce a su vecina Stéphanie y se enamora de ella. Al principio sus excentricidades gustan a la chica, pero luego le asustan y acaba dejándolo. No sabiendo cómo hacer para que vuelva con él, Stéphane decide buscar la solución en el reino de la imaginación...

—¿Hasta qué punto esta película es un reflejo de su mundo interior?

—Cuando trabajas como artista siempre estás hablando de ti. Es la propia profesión la que te obliga a tomar distancia y verte tal cual eres. Todos tenemos un punto de desequilibrio que resulta artísticamente muy provechoso. Además, hay que tener en cuenta que estás representado por gente que esté un poco loca.

—¿Esté diciendo que los actores estén locos?

—Los intérpretes son seres que siempre me han fascinado. Yo creo que escogen esa profesión para compensar algún tipo de carencia. Lo más gracioso es que representan a gente que se supone que es normal. El caso más extremo es el de las estrellas de Hollywood. Sus vidas no se parecen en nada a la del común de los mortales, pero sin embargo se ganan la vida poniéndoles rostro.

Buscando un alter ego

—Hablando de actores, ¿fue difícil encontrar a Gael García Bernal como protagonista?

—Estuve un año entero buscando actor, con el guión y la financiación cerrados. Hice castings por todo el mundo, pero nada. Cuando encontré a Gael fue como una revelación y ni siquiera me preocupó cambiar el guión para convertir al protagonista (Stéphane) en mexicano. Yo creo que los actores, para hacer un trabajo extraordinario, tienen que parecerse de alguna manera a sus personajes.

—La característica más obvia de Stéphane es que le cuesta distinguir entre lo real y lo soñado...

—No estoy de acuerdo. Esa es una consecuencia de algo que para mí resultaba más importante, que era hablar de la experiencia del rechazo. En este sentido, la película es bastante autobiográfica. Yo he vivido muchas situaciones de rechazo, algunas muy dolorosas cuando era más joven, debido a que tengo una personalidad quizá no difícil, pero sí peculiar. Siempre me ha costado comunicarme con los demás y eso lo he sufrido como un gran trauma. Por eso, creo que lo esencial en Stéphane no es tanto esa capacidad para confundir realidad y ensoñación sino por qué eso le sucede.

Sueño y realidad

—¿Ha logrado alcanzar ese sentimiento de pertenencia en el mundo del cine?

—Nunca me he sentido muy aceptado en esta profesión. Por eso en esta película busqué referentes que me fueran cercanos. De hecho, el apartamento en el que vive Gael García es el mismo en el que yo viví hace 15 ó 20 años con mi hijo y su madre. Lo mismo sucedía con el francés, que es mi lengua materna

aunque no la he utilizado en ninguna de mis películas y me apetecía mucho rodar en ella. Aunque el idioma del equipo de rodaje fuera el inglés, que los personajes hablaran en francés me daba seguridad.

—Efectivamente, usted ha desarrollado la mayor parte de su carrera fuera de su país. ¿Se siente un director francés o rehúye este tipo de clasificaciones?

—No me veo capacitado para representar a Francia. Como buen aficionado al fútbol, creo que nuestro equipo hace esa función muy bien.

—Desde un punto de vista formal, la plasmación en imágenes de ese rico mundo interior de Stéphane es lo más espectacular de la película. ¿Dónde buscó los referentes?

—Mi principal fuente de inspiración fueron los cómics del Este de Europa. También la televisión francesa de los años 60 y 70. Asimismo, la referencia al cartoon americano clásico es insoslayable. Quería que la animación fuera muy sencilla y muy poderosa, pero sin resultar agresiva o pretenciosa. Todo debía transmitir un sentimiento muy positivo.

—¿Cómo se planteó la dualidad entre realidad y ficción?

—Al principio, en el guión, estaba más clara la diferenciación entre ambos mundos. Fue Gael quien me animó a romper esa línea y mezclarlos. Acabé partiendo de la idea de que los sueños estaban más conectados con la vida emocional de Stephan que con el propio hecho de estar dormido, por lo que podían aparecer en cualquier momento.

—Siendo ésta una película en la que la lógica tradicional tiene poca cabida, ¿le resulta difícil explicarla con palabras o cree que las imágenes se explican por sí solas?

—Admiro a personajes como Truffaut o Godard, capaces de hacer películas muy complejas pero que después sabían defenderlas hablando. Lo que se tiene que hacer debe hacerse, y es esencial que sepas explicarlo porque tienes un equipo que depende de ti y no puedes andar con vaguedades.

—¿Considera su etapa como director de videoclips como un aprendizaje previo a ser director de cine?

—Más bien siempre he soñado con otro tipo de profesiones como matemático o inventor. Claro que esta última faceta la he aplicado a mi cometido actual, sólo que invento cosas que sólo funcionan en las películas.

Juan Sardá Frouchtmann

Tomado del sitio www.elcultural.es