

RESURRECTION

Bi Gan, 2025

1748

ESTREA EN NUMAX: 20.05.2026 | V.O.S.E. | +16 | 160 min

Nun futuro no que a maioría da humanidade perdeu a capacidade de soñar, unha muller descobre que un ser extraordinario pode seguir percorrendo os mundos oníricos que os demais xa non poden acadar. Empregando o seu poder para adentrarse na mente do ser, accede ás súas visións sobre a historia chinesa, atravesando épocas, cinema e memoria. En cinco capítulos sensoriais, Resurrección opera como unha odisea visual sobre o cinema, o soño e a procura da eternidade.

«Obra maiúscula, de grande inventiva visual e virtuosismo técnico, chea de planos que non se parecen a ningún outro existente»

Nando Salvà, CINEMANÍA



Entrevista con Bi Gan: «A arte cinematográfica permítenos experimentar a sinestesia»

Por Rubén Romero

Hai varias teorías sobre a xénese de *Resurrection*. Nalgunhas entrevistas dixo que foi a morte dun familiar a que o levou a facela. Noutras tiña que ver coa covid. Foi unha suma de cousas? Escribín o guión en plena pandemia. Iso inspiroume moito, porque naquela época o mundo cambiou totalmente: as antigas regras deixaron de funcionar. Era un mundo novo no que estabamos illados. Estaba a redactar outro guión, pero pareino e empecei con *Resurrection*, que percorre cen anos a través dun monstro que vai perdendo os sentidos.

Claro, a covid, entre outras cousas, facía que perdésemos o olfacto... Si, con todo, o máis importante do cambio que chegou coa covid non foi iso, senón o xeito de entender a distancia entre as persoas. Iso é especialmente relevante no cinema, porque cando vemos unha película, estamos todos xuntos na escuridade da sala. Despois da pandemia dámos medo a escuridade e estar preto doutra persoa.

Os cinco sentidos estruturan *Resurrection*. Considera que para un cineasta o máis valioso é o da vista? Non só para os cineastas, porque o 70-80% da información que recibimos chéganos a través dos ollos. Agora ben, en *Resurrection* non quixen distinguir cal é o máis importante, porque o que nos permite a arte cinematográfica é experimentar a sinestesia. A sinestesia lévanos, mediante a vista, ao tacto. Por exemplo, cando vemos unha mesa podemos sentir como é o seu tacto, e a través do canto duns paxaros podemos sentir a súa plumaxe.

O título orixinal en chinés, se non me trabuco, é algo así como "Unha era salvaxe". Chámame a atención porque estamos no ano 26 do século XXI. Parécelle menos salvaxe este século que o XX? Hoxe en día, claro, todo é moito máis tolo. En realidade, o século pasado foi un século de intentar entender o mundo. O século XXI é o do mundo das ilusións ou, mellor dito, o mundo da sombra das ilusións. É algo moi evidente coa tecnoloxía. Os seres humanos vivimos unha situación aínda máis complicada. Pero esas ilusións son prefabricadas, fronte aos soños privados, que é o que parece reivindicarse en *Resurrection*. Por outra banda, o cinema non deixa de ser unha máis desas ilusións... As ilusións non son ameazas, senón unha forma extrema de entender o mundo. Pero agora enfrontámonos a soños prefabricados, creados por sistemas artificiais.

Lin que a súa intención é rodar máis rápido. Iso vai cambiar o seu sistema? Suponlle rutinas distintas? Non é que queira facelo máis rápido, senón que xa teño escrita a próxima película. Así que debera rodarse antes. Non vai tardar dez anos.

Pódenos adiantar a súa temática? A intelixencia artificial é un dos grandes problemas ao que todos nos enfrontamos.

Publicado en miradasdecine.es