

No se ve nada

Martha Alicia Espinosa Becerra

Egresada de la Lic. en Ciencias del Arte y Gestión Cultural UAA

“E n octubre de 1994, tres estudiantes de cine desaparecieron en un bosque de Maryland mientras rodaban un documental. Un año después se encontró lo que filmaron”.

Stephen King, el gran maestro del terror, sabía la fórmula para mantener a los espectadores al filo de la butaca y despertar en ellos los temores más terribles, al utilizar las turbaciones más impresionantes de los seres humanos y hacer que se identificaran con sus miedos más primitivos. No se trata de presentar a criaturas excesivamente producidas con un maquillaje ficticio, sino enfrentar al público a miedos prácticamente natos, dentro del mundo artificial que se construye.

Con el texto que abre este artículo también inicia la película *The Blair Witch Project* –que al español se tradujo como *El proyecto de la bruja de Blair*– y el espectador es advertido de lo que verá.

Se trata de imágenes encontradas en cámaras de video. El argumento nos habla de tres estudiantes de cine: Heather Donahue, Michael C. Williams y Joshua Leonard, quienes emprenden una travesía en el bosque para realizar un documental sobre la bruja de Blair, una antigua leyenda urbana.

Antes de entrar al bosque, los jóvenes hacen entrevistas a los habitantes del pueblo cercano. Se narra la historia de Rustin Parr, un ermitaño que secuestró, en los cuarenta, a siete niños que llevó a su cabaña en el bosque para torturarlos y asesinarlos. Los trasladaba en parejas forzando al primero a escuchar, de cara al rincón, cómo el segundo moría. Luego, Parr asesinaba al segundo niño. Finalmente, el homicida se había

entregado a la policía. Parr se justificó argumentando que el espíritu de Elly Kedward, una bruja colgada en el siglo XVIII, lo había aterrorizado, y le había prometido dejarlo en paz si asesinaba a los niños.

Comienza la búsqueda. Las horas pasan y los tres jóvenes empiezan a sentir que no están llegando a ningún lado. Pasan dos noches y, a pesar de que siguen un mapa, no dan con su objetivo. Escuchan sonidos extraños que los inquietan y encuentran tres montículos de piedras alrededor de la tienda. El mapa que llevan se extravía misteriosamente, ese mapa, tan necesario para poder regresar.

Los problemas surgen. Pelean entre ellos ante la desesperación de estar perdidos y no poder salir de la espesura del bosque, sin embargo se dan cuenta que solamente están dando vueltas. De un momento a otro, las cosas empeoran y Josh desaparece. Esa noche creen escucharlo pero nunca aparece. Cada día se va haciendo más frustrante y cada noche más aterradora. Heather tiene una revelación, se encuentra restos de la camisa de Josh con sangre y dientes, pero no quiere decírselo a Michael. Heather entabla un diálogo, que es sin duda una de las escenas más recordadas del filme, en el que pide perdón a sus compañeros por haber insistido en grabar el documental. La última parte de la grabación debe ser vista para vivir con ellos el desenlace de la historia.

El género del falso documental, o *mokumentary* en inglés, no es algo nuevo, es una fórmula que comienza a utilizarse en la década de los noventa, y que hoy en día es retomada con el fin de explotar una ficción tratada como documental, un estilo también conocido como *found footage*.

Recuerda de alguna manera al fenómeno de *La guerra de los mundos* (1898), una obra que se valió de un medio importantísimo para poder llegar a las masas y aterrorizarlas en la década de los 30: la radio. Una sociedad con capacidad de asombro y con un criterio apenas en construcción que se dejó impresionar por palabras en la radio.

Finalizaba la década, el siglo y el milenio, se estaba cocinando una de las películas que cambiaría, definitivamente, el rumbo del cine de terror. Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, en el año de 1999, dirigieron *El proyecto de la bruja de Blair*, un largometraje que con bajo presupuesto,

pero manejado y distribuido hábilmente, llegó a ser uno de los filmes de terror más extraordinarios del siglo xx.

El *casting* para elegir a los actores es un asunto importante, ya que lo que empezó como una idea original de los escritores y productores se convirtió en un asunto de interés colectivo. Fue lanzada una convocatoria en la que solicitaban actores que estuvieran familiarizados con la improvisación; fueron miles los que acudieron al llamado.

Al elegir a los definitivos, los directores se dieron cuenta que entre ellos no había química, sin embargo, decidieron continuar.

Pocas películas han tenido el efecto tan impresionante que tuvo ésta. La campaña publicitaria y mercadológica previa a su estreno fue clave para el impacto del largometraje.

El productor de la película, Gregg Hale, un hombre visionario que supo aprovechar los medios que tenía a su alcance como la Internet que en ese momento era el elemento *non plus ultra*, debido a que no era un medio tan masificado como ahora. Al tener menos acceso a contenidos, la información presentada era más confiable y creíble.

La campaña consistió en publicar en un sitio web una serie de entradas con el reporte de los tres desaparecidos. En una de las pestañas de la página (que aún existe) se observa una supuesta fotografía de los tres jóvenes, días antes de internarse en la travesía sin retorno. La clave, además del medio elegido para la difusión, fue sembrar la duda en los espectadores de si las imágenes eran reales o no.

En el sitio hay videos de la policía donde explican las evidencias localizadas como parte de esta hábil campaña publicitaria, así como entrevistas con los padres de los desaparecidos; también existe un espacio donde se relata la historia de la bruja de Blair y Rustin Parr.

MISSING



Imágenes de lo que presuntamente encontró la policía en octubre de 1994.

La película fue filmada con dos cámaras, una en 16 mm en blanco y negro y otra a color. Imágenes vacilantes en ángulos normales que nos dan la sensación de ir acompañando, en el mismo nivel, a los personajes en escena, y en algunos otros inclinados por el mismo paneo inestable. El espectador se convierte en el cuarto participante de la aventura. Los movimientos bruscos de cámara nos hablan de un objetivo por salvar la vida y lejos queda de un trabajo profesional. Los cortes entre una escena y otra, en realidad no tienen una edición trabajada, precisamente con la intención de que parezca un documental. Observamos que se va a “negros” (*fade-out*) pero como resultado de apagar y prender la cámara nuevamente.

Las actuaciones son simples, pero realistas. Cada uno de los personajes experimenta sus propios miedos. Las tres personas que se interrelacionan en la experiencia de protagonizar este falso documental no pierden sus identidades, sino que se convierten en personajes con sus mismos nombres, lo cual lo hace aún más introspectivo para cada uno y permite que el espectador experimente con ellos. Los actores conocían la sinopsis de la película, pero no los detalles de la misma.

También tenemos un *soundtrack* natural, ausente de música, que nos permite experimentar con los personajes la incertidumbre de lo des-

conocido, la más profunda soledad, la impotencia de que las situaciones se salen de las manos, la posibilidad latente de enfrentarnos a esos miedos innegables, natos. Los sonidos reales son desconocidos para los actores, generados sin previo aviso para provocar reacciones espontáneas.

No se necesitan millones de dólares para poder hacer que los niños se hallen en el estado de estrés más profundo. Con una inversión irrisoria de 22,000 dólares, (en taquilla alcanzaría los 250 millones de dólares), logran enfrentar al espectador a los miedos de los actores.

No existen recursos de maquillaje o de vestuario, es la sencillez la que impera; pero la que finalmente triunfa es la naturalidad que nos conecta con los personajes del filme, éstos que son vulnerables y que están experimentando el más profundo terror, un horror que era real. Los directores los enfrentan a condiciones precarias como el hambre, el frío y la incertidumbre que, como mencionaba, es desesperanzadora y auténtica.

El hecho de que “no se vea nada” es el acierto más significativo del filme. El terror psicológico llevado a su máxima expresión. Los cineastas dotaron a la película de un suspenso narrado progresivamente, por lo cual, comienza de manera muy tranquila, pero eficaz; nos van presentando a los personajes centrales, la realización de su documental, sus conflictos y problemas, acelerando el ritmo.

El uso de la iluminación de abajo hacia arriba en el lenguaje cinematográfico significa, indiscutiblemente, misterio y horror. Las lágrimas, los gritos, la sorpresa, son reales y espontáneos en los actores y acentúan el miedo visceral que estaban sintiendo en el momento de la filmación.

Los *close-ups* y *big close-ups* de los rostros marcan todavía más las reacciones ante lo desconocido. La explotación de las tomas nocturnas indica miedo por antonomasia. Los *travelings* hacen que el cuarto cineasta (espectador) avance a la par y con la misma desesperación e impotencia que los protagonistas.

Existen, durante el transcurso de la película, tomas de planos secuencias, pero están estructuradas de una manera casera y experimental. También encontramos, aunque rudimentarios, prácticamente todos los tipos de encuadres: *extreme long shot*, *long shot*, *group shot*, *full shot*, *american shot*, así como los acercamientos que menciono anteriormente.

La crítica, en su momento, no trató muy bien la película debido a la ausencia de efectos especiales y a lo básico de su realización. Sin embargo, en la actualidad y volteando la cabeza diecisiete años en el tiempo, no deja de impresionar el manejo mediático. La simplicidad, que en un principio

le sumaría duras críticas, convirtió a *El Proyecto de la Bruja de Blair* en un parateguas para la historia del cine en general. Actualmente, contamos con películas que, necesariamente, nos remiten a este largometraje, tales como *Actividad paranormal* (2007) y sus secuelas 2, 3 y 4; *REC* (2007), que también produjo las secuelas 2, 3, 4; y recientemente *Fenómeno siniestro* (2011) con una secuela, por mencionar algunas que han reutilizado y desgastado la fórmula, intentando hacer que el espectador, en pleno siglo XXI, continúe creyendo que se trata de situaciones reales filmadas y llevadas al cine. Y por supuesto, no podemos dejar pasar *El proyecto de la bruja de Blair*, este *remake* publicado recientemente en 2016. Sin embargo, el filme, a pesar de haber sido realizado bajo parámetros técnicos similares a la anterior, no se compara con el efecto de su predecesor que hoy en día es todo un referente y que confirma que segundas partes no siempre son buenas. La clave del éxito de *El proyecto de la bruja de Blair* concuerda con el dicho de que “el que pega primero, pega dos veces” y el haber guardado tan bien el secreto de la realización de la película resultó un gran acierto.

Referencias bibliográficas

Blairwitch, <http://www.blairwitch.com/filmmakers.html>. Consultado el 5 de junio de 2015.

Blairwitch, <http://www.blairwitch.com/aftermath.html>. Consultado el 20 de octubre de 2016.

Hunter López, Lindsey, “El creador del ‘Proyecto de la bruja de Blair’ está listo para una más”, *Expansión*. Disponible en: <http://mexico.cnn.com/entretenimiento/2011/09/21/el-creador-del-proyecto-de-la-bruja-de-blair-esta-listo-para-una-mas>.

