

años 70 (finales)

Suspiria (Dario Argento, 1977)

Suspiria (1977) está basada en la obra *Suspiria de Profundis* de Thomas de Quincey y es considerada una de las obras cumbres del maestro del *giallo* italiano Dario Argento. El argumento nos relata la historia de Suzy (Jessica Harper), una joven que ingresa a una exclusiva academia de baile en la misma noche que asesinan a una de las alumnas. La subdirectora del establecimiento es Madame Blank (Joan Bennett), quien brinda a la novel alumna las facilidades para

que pueda establecerse y aprender; sin embargo, la atmósfera irá cambiando de a pocos; un halo nocivo y sobrenatural irá inundando el lugar progresivamente.

Esta descripción, a grandes rasgos, del argumento podría resultar concluyente debido a una característica particular del cine de Argento: el privilegio del aspecto visual por encima de la complejidad de contenidos. Este aspecto es, en buena parte, un punto que cierto sector de la crítica le reprocha al director italiano; no obstante, Argento demuestra cómo

el trabajo de un guion, a simple vista escueto, puede resultar sumamente atractivo en el género.

Así pues, podemos afirmar que la sucesión de hechos en *Suspiria* es realizada por personajes que se dejan llevar por su intuición, esto podría “justificarse” de alguna manera, teniendo en cuenta que el guion estaba dispuesto para ser actuado por niñas de doce años en el internado, lo que no pudo darse por problemas con la producción; con todo y con ello, hay que tener en cuenta que las películas de Argento no presumen de guiones complejos y enrevesados, más bien se enfocan en los detalles, elementos sutiles que privilegian el *suspense* y el mantenimiento de una tensión llevada al exponente gracias al prolijo trabajo de tonalidades fuertes (el rojo

Las películas más influyentes del terror contemporáneo

y el azul predominan en una estupenda dirección artística) así como una banda sonora de antología por parte de Goblin.

Suspíria es una película estremeceadora en el aspecto visual. Y es que este apartado es trabajado con una prolijidad difícilmente superable en el género por parte del director de fotografía, Luciano Tovoli. Cabe destacar que este, por petición expresa de Argento, se inspira sutilmente en el imaginario de *Blancanieves y los siete enanos*, con el cometido de adquirir una fuerza cromática inusitada.

Percibimos una intención por parte de Argento de sobrecoger al espectador con la arremetida de violencia que manifiestan los colores: largos

pasadizos azules, fondos rojos, luces verdes; todos elementos que constituyen un regreso a un manierismo colorista que expone una angustiosa atmósfera de ensueño.

Argento, en suma, nos regala una obra maestra compuesta por su inconfundible sello personal: planos de gusanos, la perspectiva subjetiva del asesino entre las sombras, el arma blanca como elemento infaltable, un acompañamiento musical magistral y, entre otras cosas, asesinatos muy originales (memorable la secuencia de la primera víctima atacada desde una ventana).

Todos estos elementos hacen de *Suspíria* una película difícilmente imitable. Su estilo y atmósfera redefinieron el cine de terror. Por cierto, se

nos viene un *remake* a cargo de David Gordon Green: no podría tener el techo más alto.

Enrique Vidal

El amanecer de los muertos (*Dawn of the dead*. George Romero, 1978)

En aquel momento decía: “Mientras más sangre mejor”. Era una consigna, prácticamente un dogma que me había impuesto junto con un grupo de amigos. Con esas intenciones vi *El amanecer de los muertos*. Rápidamente me sumergí en la acelerada historia que contaba un futuro apocalíptico en el cual la tierra era poblada por zombis. Tenía un montaje frenético. Planos rápidos narraban



Suspíria. ◀



► *El amanecer de los muertos.*

todas las situaciones creando un vertiginoso ritmo, que se mantenía siempre.

Me encantó *El amanecer de los muertos*, me divertí como un marrano. Peligrosos devoradores de humanos, miembros de la S.W.A.T. luchando contra ellos, una pareja enamorada, motociclistas vandálicos. ¿Qué más podía querer? Nada. Estaba satisfecho. Era un categórico filme de acción y zombis. Una hora y media de violencia indiscriminada. La película, lo supe después, no era exactamente *El amanecer de los muertos*, sino *Zombi*, que era la misma cinta de Romero pero con un montaje llevado a cabo por Dario Argento para el mercado europeo.

Pero debo advertir que mi visión cambió radicalmente cuando vi, varios años después, la versión de dos horas y pico del montaje de Romero. El recuerdo que tenía de la película de acción cruel y desenfrenada ahora me parecía más lento e irónico. Ahora los zombis no eran precisamente los malos sino unas criaturas miserables muy desoladoras y deprimentes. Los recurrentes primeros planos de conjunto de los zombis torpes y sin culpa y sus posteriores muertes me hacía sentir dos cosas: 1. Mucha risa, porque era realmente sardónico ver cómo un grupo de *rednecks* y miembros del ejército mataban a los muertos (la redundancia es necesaria) como en una temporada de caza. 2. Sobre

todo como visión final, los zombis ocupaban un lugar penoso en la historia, eran las inocentes víctimas de un mal que podía ser radiaciones provenientes de Plutón o –como dice el sacerdote– el efecto de que el infierno se quedó sin espacio.

Lo importante aquí es que en la versión de Romero el filme adquiere un poder metafórico alucinante. Querámoslo o no, la película nos deja desconcertados; perplejos frente a una narración visceral y *splatter*, con un tono irónico innegable y un miedo que pareciera venir desde muy dentro.

Al poco tiempo de ver *El amanecer de los muertos* (No *Zombi*) leí *Soy leyenda* de Richard Matheson y la película me vino a la memoria sin lugar a dudas. El mundo no era de Stephen, Francine, Peter y Roger, ni de esos motociclistas vandálicos. El mundo era de los zombis y los otros significaban un peligro sádico para los torpes cuerpos reanimados. La especie dominante ha cambiado en el universo de Romero y ahora los que amenazan ese nuevo orden son los seres humanos, descontentos y sin intención de resignarse. Desde este punto de vista es una historia cultural y social muy profunda e interesante.

El otro terror, hasta hace poco indescifrable, radica en la metafórica relación del zombi con nosotros mismos. Un espejo de nuestro consumismo depredador (me refiero al

de la humanidad en general) incluso después de la muerte, reunidos en torno al centro comercial, golpeando las ventanas y los escaparates. Eso hace de este filme uno de los mejores de la cinematografía de horror, un hito en el cine *gore* y como parte de la trilogía de Romero, a mi parecer, la obra más importante del cine de zombis contemporáneo.

Armesto

Halloween (John Carpenter, 1978)

Cuando cumplí nueve años, me quedé a dormir por primera vez en la casa de mi primo, que era un par de meses mayor que yo y tenía una televisión en su cuarto. Él durmió en la habitación de su hermana (mi tía quería que yo estuviese cómodo) y aproveché la oportunidad para quedarme despierto toda la noche viendo películas de terror. Fue ahí, con todas las luces apagadas, en un cuarto que no conocía, que vi *Halloween* (1978) de John Carpenter por primera vez.

En ese entonces las películas de terror eran algo así como pornografía para mí, en el sentido de que mis padres se negaban rotundamente a dejarme verlas y lo único que sabía de ellas era lo que obligaba a mis amigos a contarme, detalles muy vagos acerca de la apariencia de los monstruos, las creativas formas en que morían los personajes y en qué



Halloween. ◀



Alien. ◀

escenas se veían mujeres desnudas. Hablábamos de estas películas constantemente y yo me moría de ganas de por fin ver una y poder no solo escuchar sino también opinar, dejar de conocer estas películas solo en teoría.

La frase que definió esa noche en el cuarto de mi primo fue la siempre precisa “ten cuidado con lo que deseas”, porque después de la primera escena de *Halloween* no quería hacer nada más que apagar el televisor y esconderme debajo de las sábanas. Cuando la toma subjetiva del principio de la película terminó y el asesino resultó ser un niño más o menos de mi edad, sentí que mi rostro se tornaba pálido y mi estómago se revolvía. Ese niño podía ser cualquiera de mis amigos, mi primo o, lo peor, ese niño podía ser yo.

Después de ver *Halloween* puedo entender por qué fue una experiencia tan escalofriante para mí, todo está en la dirección de Carpenter. Las mejores películas de terror son las que hacen que lugares mundanos parezcan completamente extraños, hasta repulsivos. Como bien escribe Richard T. James en su crítica para la revista *Movietone News*, la dirección de Carpenter hace que “[...] parezca imposible la idea de un mundo en donde existe un lugar en el que puedas respirar tranquilo, mucho menos un santuario en el que estés totalmente seguro”.

Logra esto porque *todos* los elementos del encuadre son importantes: cada sombra sugiere la presencia de alguien más, pasadizos y esquinas que llevan a Dios sabe dónde nos hacen pensar que el monstruo está a punto de irrumpir en cualquier momento, cada ventana abierta, muchas veces en tercer término, deja la posibilidad de que alguien esté siempre observando a los personajes. Carpenter juega mucho con esto último, por ejemplo. Muchas veces no estamos seguros si lo que vemos es una toma subjetiva, y si lo sabemos tampoco podemos asegurar desde el punto de vista de quién es la toma (siempre la relacionamos con el monstruo, gracias al comienzo del filme, pero no siempre estamos en lo correcto). Esto crea un ambiente de peligro constante que no es fácil de tolerar, especialmente si tenemos nueve años y nunca hemos visto una película así en nuestra vida.

Recuerdo que cuando acabó la película apagué el televisor y traté de dormir. Fue imposible. Después de un par de horas, decidí moverme; me paré para ir a la cocina a tomar un vaso de agua pero cuando abrí la puerta del cuarto y vi el oscuro pasadizo frente a mí, lo único que hice fue quedarme parado por varios minutos, sin hacer nada más que preguntarme si esto era una buena idea o no.

Ossio

Alien, el octavo pasajero (Alien. Ridley Scott, 1979)

Cuando *Alien* se estrenó en 1979 abundaron las discusiones sobre la originalidad de su relato y las razones de su eficacia: que su historia no era muy original, dado que recordaba un viejo filme *scifi* (*It! The terror from Outer Space*, 1958), o que hasta remitía a un olvidado capítulo de la serie *Dr. Who*. Por otra parte, *Alien* operaba como interesante antídoto del ánimo juvenil y aventurero de *Star Wars* o el optimismo galáctico de *Encuentros cercanos del tercer tipo* (1977), reactivando el componente paranoico radicado en la base misma de la edad de oro de la ciencia ficción, y lo reforzaba con el horror de las más oscuras pesadillas cinematográficas. Pero lo que se escapaba de aquellas discusiones era la razón más poderosa de su cruenta y efectiva capacidad de reproducción en el audiovisual contemporáneo: una saga de cuatro largometrajes, varios *spin-off* con otros contrincantes monstruosos, incontables filmes de bajo presupuesto rodados por todas partes con reminiscencias de la criatura, ingreso en el mundo de los videojuegos, en fin, todo un icono ejemplar de la cultura de masas del fin de siglo.

Ridley Scott y sus colaboradores Dan O’Bannon y H. R. Giger fueron fundamentales en la construcción de una pieza cuya compacta narra-

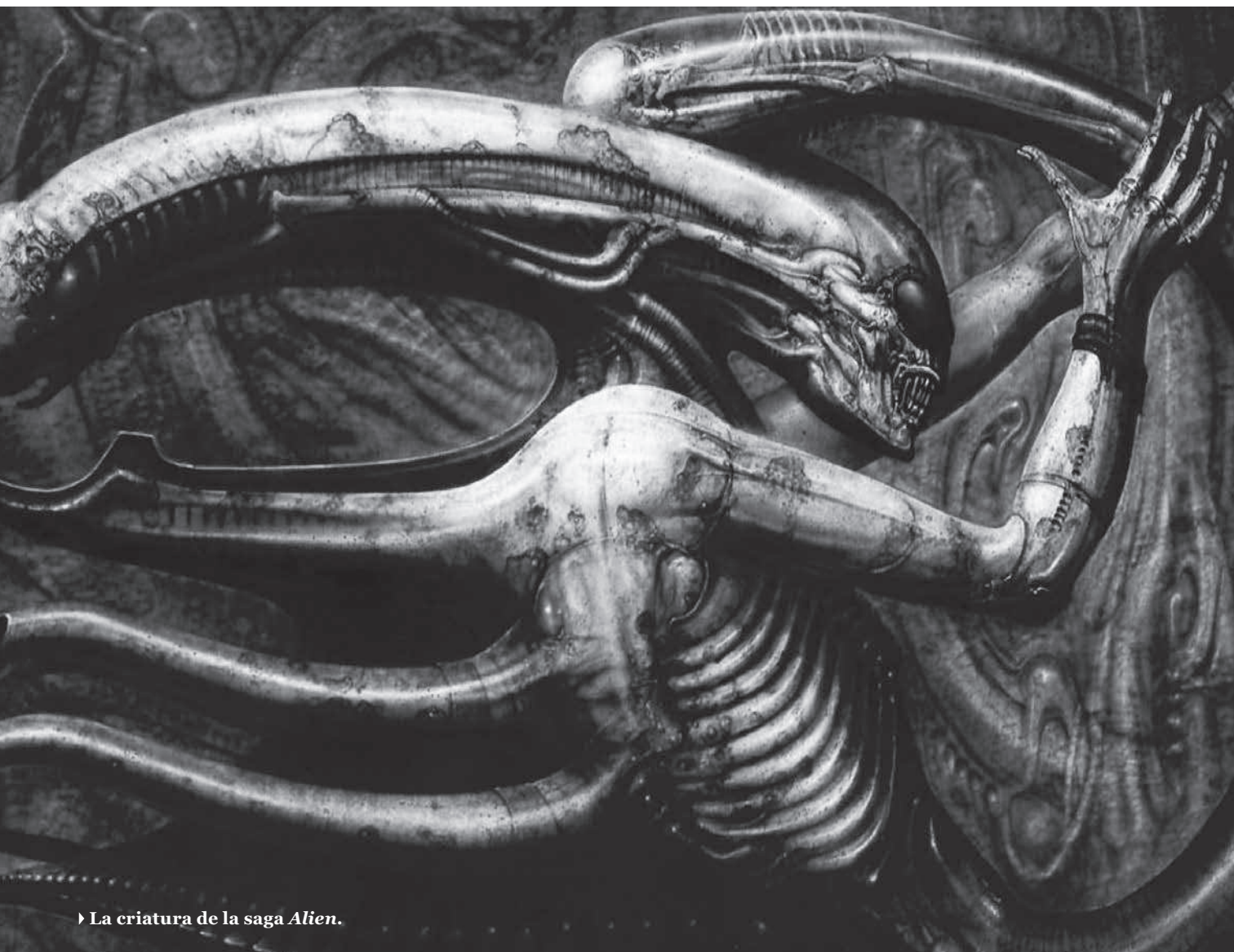
ción fue acaso superada por su carácter de *filme de diseño*. Íntegramente rodado en los Bray Studios, base fundamental de innumerables producciones Hammer, fue un canto a la claustrofobia redoblado por un elenco que superaba con creces el estándar de las películas de género. O'Bannon aportó la agilidad del cómic –reforzada luego por un magistral montaje que es el arma secreta de la película en su puesta en escena de la violencia física y el aprovechamiento riguroso de sus *f/x*– y Giger, quien había sido, entre otras cosas, ilustrador de Lovecraft, elaboró mediante su poética “biomecánica” una criatura que lideraría el perfil de lo monstruoso en las décadas siguientes. La icono-

grafía sobresaturada y neobarroca de *Alien* es radicalmente contraria a la tendencia a la desfiguración. Cada detalle de la criatura en las diversas fases de su ciclo reproductivo desborda sentido ligando a Eros y Tánatos, y posee poderosas implicancias imaginarias. Fue por ese potencial, más que por su linealidad narrativa (exterminio grupal de personajes uno por uno hacia el duelo final con el monstruo) que *Alien* sembró las ominosas semillas de las secuelas que vendrían.

Alien puso en marcha un horror que reunía lo visceral y esa mezcla indisoluble de interioridad y exterioridad propia del concepto freudiano de lo siniestro: algo desprendido de lo más íntimo, que se revela ajeno

y destructivo. Y que a la inversa, amenazando desde lo más radicalmente ajeno evoca una devastadora familiaridad. En ese mismo año *Cromosoma tres* (*The brood*, 1978) de David Cronenberg ensayaba su horror acerca del lado oscuro de la procreación. Para balancear, en *Alien* también fue decisivo el modo en que postuló a su heroína Ripley como la única figura humana que daba la talla para enfrentar a esa criatura aparentemente indestructible, confrontación que haría del resto de la saga una extraña cuestión entre entidades cada vez más inextricablemente unidas por vínculos oscuros.

Russo



▶ La criatura de la saga *Alien*.