



Apuntes sobre

El proyecto de la bruja de Blair

(en torno al
simulacro)

Alberto Pacheco

El proyecto de la bruja de Blair marcó el punto de inicio de una dinámica de narración que no se agota. La fascinación por la ficción de terror que se disfraza de documental, recae en la propia concepción del cine como simulacro. Aquí una reflexión sobre este fenómeno y su crucial influencia en el género.

Se vive el mundo del *reality*. Pareciera que el gran formato de nuestro tiempo es el de empaquetar lo real. Programas de televisión y lógicas de internet se revuelcan en esta dinámica, amparados por la capacidad de transmisión “en vivo y en directo” o por la andanada interactiva.

En estos tiempos, la distancia estética de la puesta en escena se pone en tela de juicio. Más que la representación formal, la primacía es la de una supuesta presentación real. Un tinte documental que –cuando no es documental *stricto sensu*– se perfila ya sea en el plano técnico de las producciones comunicativas o en la médula temática de lo que se presenta. Casi todos los formatos tienen en la forma del *reality* y *lo real* (o lo más real que lo real, en todo caso) la moneda común del audiovisual.

En el caso del cine, no se trata de que exista la tendencia hacia un registro del tipo “en directo”, tampoco de que los filmes se conviertan, de pronto, en transmisiones en vivo o interactivas. Lo cierto es que la imagen filmica demanda una distancia –un tiempo, un proceso– entre la captación de la imagen y su proyección cinematográfica. Un lapso en el que acontecen peripecias técnicas y estéticas, un tiempo en el que –como señala la autora Beatriz Sarlo– surge la sospecha y se genera la ficción. De allí que el denominado falso documental, en tiempos donde todo se pretende documental, se mue-

va en una frontera que desemboca, más bien, en la lógica del simulacro.

Más de una bisagra

Lo que ocurre con cierta producción cinematográfica, en la línea de lo planteado, es más bien que tanto las acciones técnicas como las estéticas tienden a hacer una ceremonia de lo real. No una representación que seduce (como una suerte de *trompe-l'oeil*), por la dimensión de falsedad que en ella se inscribe o por la dimensión estética que genera gracias al artificio de lo ficcional. Por el contrario, fascina su dimensión real y transparente. Vale decir, pues, que no se habla aquí del problema de la representación o de cuán ficcional es lo documental y viceversa (no se trata de problematizar sobre el hartado problema representacional de las modalidades del documental y de cuánto representa la realidad histórica, así como tampoco se pretende versar sobre la relación imagen/referente), mucho menos se refiere aquí a la problemática de la verosimilitud. En cambio, se busca rescatar la idea de la simulación en la línea del filósofo Jean Baudrillard, como algo que va más allá de la copia, la reiteración o la imitación, y se inscribe en la lógica de una suplantación de lo real por los signos de lo real.

De allí que, dentro del género terror, eje temático de esta edición, *El proyecto de la bruja de Blair* (1999),

de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, se presente como seminal para las versiones que de esta ceremonia de lo real se realizarían en años posteriores dentro del género. Lo que convierte a este filme en bisagra del terror actual es que, además de la técnica documental empleada, que ya tenía una presencia de larga data para sustentar una base ficcional en el cine, la fascinación recayó sobre el efecto de realidad que supuso. La película constituyó un simulacro y la base del terror recaía, supuestamente, sobre lo real, que, en este caso, y aquí la simulación, era el registro y no tanto el hecho “realmente” registrado.

A partir de lo planteado por Baudrillard, el simulacro en funcionamiento a partir de *El proyecto...* tendría una lógica particular en tanto lo que se “confunde” no es la representación con lo representado. Ni siquiera se trata, en su totalidad, de agregar una dimensión de realidad adicional a lo real (en una lógica hiperreal), tal como ocurre con la cercanía o el funcionamiento en el caso de lo pornográfico convencional.

Podría decirse, más bien, que la obscenidad que despierta el efecto de realidad del filme pasa por agregarle la dimensión de realidad a una puesta en escena ficcional que se sustenta en técnicas centradas en enfatizar lo real del proceso. En otras palabras, la fascinación atraviesa más por el hecho de que, tratándose de un falso documental (que juega a cinta supuestamente hallada después de acontecida la tragedia de sus protagonistas), el efecto de como si fuera real recae no tanto sobre el supuesto suceso, sino sobre el registro audiovisual, lo que a su vez es la base de la historia.

Que los actores utilizaran para sus personajes sus mismos nombres y que se buscara una puesta en cuestión de la dualidad persona/personaje mediante un rodaje signado por la improvisación constante y el enfrentamiento con un escenario natural, al que los actores se enfrentaron casi sin preparación, en pos de captar las reacciones reales de los protagonistas, da cuenta de ello. Es una ceremonia para captar lo real, como si fuera real, para agregarle una dimensión de realismo a la realidad (nos recuerda el autor Jean-François Lyotard

► Heather Donahue en *El proyecto de la bruja de Blair*.



que la realidad está tan desestabilizada que ya no ofrece materia para la experiencia, sino para el tanteo y la experimentación). Y el efecto de esa ceremonia como simulación reposa en el hecho de que la grabación final fuera asumida como lo más verdadero, siendo más real que la realidad misma que se buscaba mediante peripecias técnicas y desde el planteamiento de su historia.

Si se sigue una analogía con lo porno, *El proyecto...* no se baraja en el efecto de realidad que tienen las películas *hardcore* en el subgénero de *casting* falso, ni tampoco en la perspectiva del POV (Point of View), donde la falsa presentación de lo real, en cierto modo, aún *seduce* el efecto de realidad. El caso de *El proyecto...* es, más bien, similar a subgéneros –si pueden llamarse así– que comprenden el video *amateur* grabado en casa y el de la cámara oculta. Hay que decir –de pasada, aunque dentro del terror– que a lo primero bien recuerdan las dos partes de *REC* y el filme *Cloverfield* (2008), que a su vez se enmarca en toda la crónica de videos caseros grabados en el NY posterior al atentado de las Torres Gemelas. Y a lo segundo re-

cuerda, sobre todo, la segunda entrega de *Actividad paranormal* (2010). Se trata, pues, de la obscenidad de lo real más que de la seducción de lo estético, pese a todas las acciones, tanto estéticas como técnicas, que se orientan a esa puesta de lo real, que comprenden la transparencia descarnada de una cámara que no guarda mayor distancia que la de estar en la acción de forma amateur, con una apariencia presencial única. En esa línea el ya mencionado mecanismo del rodaje: dejar actores prácticamente libres en un bosque, con indicaciones amplias y generales como guía y con la única herramienta de la improvisación y sus cámaras-testigo. Una dinámica que recuerda sin esfuerzo el programa *Big Brother* (que, curiosamente, se estrenó el mismo año que el filme), en el que personas/personajes son puestos a prueba mediante retos que van superando al tiempo que una cámara los registra, tal como a su convivencia.

A partir de lo planteado por Baudrillard, el simulacro en funcionamiento a partir de *El proyecto...* tendría una lógica particular en tanto lo que se “confunde” no es la representación con lo representado.

Los espectadores eran parte de esa ceremonia del “como si”, entonado también desde la propuesta publicitaria del filme. Un espíritu quizás llevado al extremo precisamente en la secuela de *El proyecto...*

Pero existe otra dimensión que coloca a *El proyecto...* en términos de bisagra y que va de la mano con este efecto de simulación y engloba el eco extracinematográfico que supuso la película. Así como el filme resonaba en públicos juveniles desde el formato de *reality*, que había predominado a lo largo de la década de los noventa, también supo engarzar con la proliferación mediática que surgía en esos años.

Lo cierto es que la película puso en marcha una de las primigenias campañas de Marketing Viral por Internet. Todo el efecto (y su conglomerado de afectos) de simulacro en gran medida se propulsó desde el armatoste mediático fuera del filme. Esto es de resaltar puesto que el terror de la película no estaba amparado de forma única en lo que la película ofrecía. Digamos, más allá de lo efectiva

que haya podido ser como propuesta audiovisual (manejo de la oscuridad, del espacio en *off*, de los planos cerrados llenos de tensión en contraposición de los abiertos de una soledad tremenda, además de todo el marco “documental”, etcétera...), la propuesta de *El proyecto...* fue en buena cuen-

ta multimediática. Seis años antes de la aparición de YouTube y del auge de las redes sociales, el filme puso en marcha una campaña apelando a una cada vez más creciente plataforma digital. Y toda la proliferación de la que fue motor, en buena cuenta fungió como uno de los catalizadores de ese efecto de simulación.

Los espectadores eran parte de esa ceremonia del “como si”, entonado también desde la propuesta publicitaria del filme. Un espíritu quizás llevado al extremo precisamente en la secuela de *El proyecto...* (*La bruja de Blair II: El libro de las sombras*, del 2000 y dirigida por Joe Berlinger), cuya trama gira en torno a unos páñ-filos adolescentes que se embarcan en un *tour* diseñado para ver si es verdad lo que aconteció con los protagonistas de la primera parte. Una suerte de onanismo de la simulación.

Y es que, finalmente, lo que se pier-de en esta lógica es la complicidad de la audiencia, tan propia de un género como el terror. Allí, cuando antes se construía una suerte de acuerdo cómplice respecto a la ficción (todos los artilugios estéticos y técnicos al servicio del miedo) y el público era contraparte del engaño, hoy se juega con la realidad en la lógica simulada del *reality*. Fin de la seducción, de la representación, y bienvenida la obscenidad de lo real. Fin del juego, por la entrada de lo hiperreal y el simulacro. ◻



► La cinta posee una estética hiperreal.