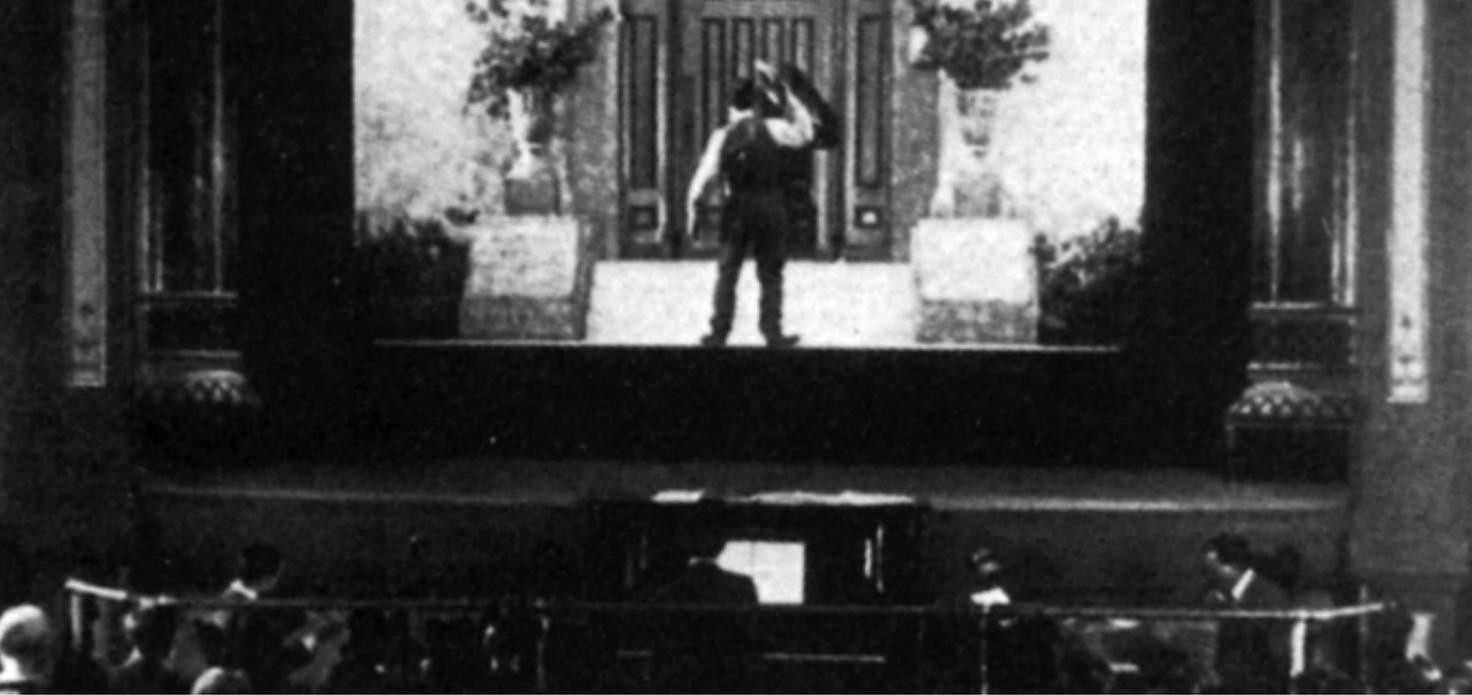


VALE, ESTAMOS EN LA PELÍCULA. *The Final Girls*

Xavi Romero

PANTALLA RASGADA

La mañana del 12 de octubre, en el primer pase de *The Final Girls* (Todd Strauss-Schulson), se produjo un significativo incidente. A los 20 minutos de película, se interrumpió la proyección, dejando la pantalla (y la sala) en la más absoluta oscuridad. Los jóvenes protagonistas del film, a su vez espectadores de la reposición de un (inexistente) *slasher* ochentero titulado *Camp Bloodbath*, acababan de rasgar y atravesar la pantalla, para escapar del incendio que se había provocado en la sala, reapareciendo, como por arte de magia, dentro de la película que estaban viendo. Mientras los técnicos intentaban reparar el problema en la sala, el azar quiso que, de pronto, apareciera en la rotulación una frase de los subtítulos perteneciente a una escena que todavía no habíamos podido ver. La frase era: "Vale, estamos en la película".



El público de Sitges estalló en una sonora carcajada y arrancó a aplaudir con entusiasmo, entendiendo, aceptando, que nosotros también habíamos entrado en otra dimensión, que formábamos parte indisoluble del espectáculo. Aquella reacción, cargada de verdad, se completó con algún sonido de móvil apropiado para la falsa noche (un grillo) y varias sombras chinescas en cuanto el proyector exhaló algo de luz.

La interrupción parecía diseñada para *The Final Girls*, una película que es una celebración del cine como experiencia colectiva capaz, además, de transformar nuestro presente. Con modestia y mucho sentido del humor, se inscribe además en la larga lista de películas con discurso metacinematográfico que muestran en pantalla una sala de cine y a sus espectadores. Strauss-Schulson juega inteligentemente con los mecanismos del cine (particularmente con los habituales en el género de terror), reflexiona sobre las transformaciones del espectador y del propio género, y se sirve de todo ello para contarnos una historia de superación de duelo inesperadamente emotiva.

La escena de la sala de cine individualiza a cada espectador y lo muestra como un ente activo. Tenemos al friki que se sabe de memoria los diálogos, la chica que no deja de usar el móvil,... y por supuesto, la espectadora principal: Max, cuya madre, muerta en accidente de tráfico tres años

atrás, resulta ser una de las protagonistas de *Camp Bloodbath*. Precisamente es la falta de pasividad del público, pero también, metafóricamente, el momento en que Max se levanta de su asiento (no le apetece contemplar cómo el personaje interpretado por su madre va a ser asesinado), lo que acaba provocando el incendio y la consiguiente huida a través de la pantalla. Detengámonos un momento en este punto y retrocedamos (nosotros también) en el tiempo.

En las primeras décadas del cine, la pantalla tenía un carácter mágico, por eso se escondía detrás de una cortina. Representaba el mundo de la ilusión, lo onírico. Era como esa tela blanca con la que el mago esconde el objeto que va a desaparecer o transformarse en otra cosa. No es de extrañar pues que acabáramos desarrollando lo que Lipovetsky llama "pantallofilia"¹. Y tampoco que de esa fascinación surgiera la voluntad del espectador de atravesar la pantalla, pasar al otro lado, para ver el truco, lo real. Pero, subyugado por su poder hipnótico, el espectador experimenta también un deseo aún más inalcanzable: meterse en la pantalla y vivir así en el reino de los sueños.

En *El Moderno Sherlock Holmes* (1924), Buster Keaton es un proyccionista que se queda dormido en el trabajo y sueña que penetra en la pantalla de cine. Además de brindarnos una de las escenas surrealistas más maravillosas de la historia del cine,

Keaton se sirve de un gran cuadro vacío, un gran trampantojo, que representa una pantalla de cine, para marcar la escisión entre lo real y lo imaginario, el sueño y la conciencia del sueño, el soñante y el espectador. Cuando el personaje del proyccionista entra en la pantalla, pasa de la semioscuridad a la luz total, es decir, del mundo gris de lo real al mundo del cine, donde todo es posible. En *La Rosa Púrpura del Cairo* (1988), Woody Allen, esta vez sirviéndose de un sencillo cambio de blanco y negro a color, también nos hizo ver que la pantalla de cine era atravesable. Allen, no obstante, llevó a cabo la operación contraria a la de Keaton, al hacer que un

personaje de la ficción, un personaje de la pantalla filmada, irrumpiera en la sala, es decir, en el mundo real, para vivir un romance con su devota espectadora. Pero si en la película de Keaton la entrada de lo real en lo imaginario intensificaba, aunque fuera momentáneamente, la magia del cine, en la de Allen, la entrada de lo imaginario en lo real terminaba por destruir esa misma magia. Y es que la vida es sueño pero los sueños, sueños son.

El género de terror es probablemente el que mejor ha explotado la bilateralidad de la pantalla de cine, incluso cuando no la ha mostrado explícitamente. Tanto

la cortina de la ducha de *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960) como la puerta rota a hachazos de *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) son representaciones de la pantalla de cine (ambas llegan a cubrir todo el plano). Por eso nos inquietan tanto estas dos escenas, porque, como espectadores, nos sentimos agredidos, invadidos en nuestro espacio.

No es de extrañar que en las películas de terror de los 80, el dentro y fuera de la pantalla se convirtiera en un motivo recurrente. Incluso para los pequeños monstruos de *Gremlins* (Joe Dante, 1984), detrás de la pantalla también está el fin de la

fantasía, y cuando ven las sombras de los jóvenes Billy y Kate, dejan de mirar embobados *Blancanieves* y se lanzan sobre la pantalla, casi diríamos que enfadados por la interrupción. Dante invierte los papeles sentando a los monstruos (lo fantástico) delante de la pantalla y situando detrás a la pareja, como el elemento amenazador. La imposibilidad de que el mundo de lo real y el de la ficción puedan convivir se manifiesta en esa pantalla rasgada vista desde atrás.

También se aventura detrás de la pantalla una espectadora en *Demons* (Lamberto Bava, 1985). En una escena de la película,



las dos ficciones se funden en una y casi no podemos distinguir a quién están apuñalando, si al personaje en la pantalla o al que está detrás. También aquí la pantalla acaba rasgada y los gritos “dobles” provocan un gag que hace referencia a un avance del cine de la época: un espectador calma a su acompañante diciendo que se trata del dolby estéreo (!).

LA “OTRA” PELÍCULA Y EL NUEVO ESPECTADOR

En *The Final Girls*, el deseo de atravesar la pantalla es una necesidad inconsciente, la de volver a abrazar a una madre ausente y superar el trauma de su muerte. Como en *La Rosa Púrpura del Cairo*, un personaje de la película en abismo (es decir, la proyectada dentro de la ficción) “rescata” a la espectadora con la que entra en contacto. La novedad es que ese personaje es un reflejo de la madre de dicha espectadora, una ficción que ella encarnó. Se trata de una variante original de la utopía de Jean-Louis Comolli, aquella que “consiste en permitirnos encontrar a los muertos que vuelven, vivos, ante nuestros ojos, en la pantalla que nos mira a los ojos”².

La aparición de los personajes de *The Final Girls* en *Camp Bloodbath* afecta al desarrollo de esta segunda. Se convierten pues en espectadores-autores, lo que debería ser la aspiración, o mejor, el deber de cualquier espectador. Si la imagen es un proceso del

observador, como afirma Jacques Aumont³, es lógico pensar que un espectador que construye una imagen se servirá de su propia experiencia, es decir, de imágenes de sí mismo. Pero para que la obra esté completa, la imagen resultante deberá construir de nuevo al espectador, quien se enfrenta así a un proceso de transformación incierto.

Lo mismo ocurre con el propio cine en la actualidad, que busca en su pasado para reactivarse a sí mismo (no es casualidad que *The Final Girls*, nos devuelva a los 80), por lo que no debe sorprendernos que, de alguna manera, le pida al espectador que haga lo mismo: que sea consciente de que el reconocimiento de la imagen es, como dice Gombrich, un trabajo personal que se apoya en su memoria⁴. El espectador deberá oponer la imagen artística a su propia expectativa, a su imaginaria mental, para acabar transformándola. Más allá del espejo y de su propia mirada reflejada, deberá encontrar en esta imagen un motor que dialogue con las identificaciones anteriormente realizadas y construya una nueva.

Evidentemente, cuando una película muestra a sus personajes en un cine, raramente la elección de la película que van a ver es casual. Cuando la “otra” película va más allá de cumplir una función especular (como en *Breve Encuentro*, de David Lean) o de índole narrativa, recurrir a una invención implica que dicha película se erija en portavoz directa del autor (*Shirin*, de Kiarostami, y *Malditos*





Bastardos, de Tarantino, serían buena muestra). Peter Bogdanovich en *The Last Picture Show* (1971) y Tsai Ming Liang en *Goodbye Dragon Inn* (2003) se sirven, en cambio, de filmes clásicos reales (*Río Rojo* y *Dragon Gate Inn*, respectivamente) para dirigirse más a nosotros mismos que a sus propios personajes-espectador y hablarnos de un cambio social en la manera de ver el cine.

En *The Final Girls*, el fake *Camp Bloodbath* juega un papel obviamente narrativo, pero también especular. Strauss-Schulson evoca y reactiva el cine de los 80 con sincera nostalgia (es pues su portavoz)

pero también reconoce su imposibilidad, mostrando la evolución sufrida por el género. No hay más que ver la diferencia entre los personajes de los dos filmes fusionados. El nuevo héroe masculino es una persona sensible, cuyos padres son una pareja de gays. No siempre sabe qué decir y admite estar asustado. El desdoblamiento de la ficción provoca también que haya dos “últimas chicas”, es decir, dos personajes femeninas que permanecen vírgenes y, por tanto, “merecen” sobrevivir, según las reglas no escritas de los *slasher* clásicos. Sin embargo, una de ellas acabará, esta vez, tomando un rol activo, sacrificándose por la otra.

En general, los personajes del tiempo presente tienen la consciencia de que no pueden repetir los arquetipos del pasado, lo que se transmite también en un conocimiento de los recursos del género que les puede ayudar a sobrevivir, es decir, a perpetuar el cine de género aunque sea matándolo una y otra vez. Y es que *The Final Girls* es un film sobre la ficción como mecanismo redentor, el cine como experiencia colectiva capaz de conectarnos con nuestro pasado para superarlo. Y el gran acierto de Todd Strauss-Schulson es que, sin grandes alardes ni pretensiones, es capaz de desarrollar este discurso tanto en el plano metacinematográfico como en el humano.

¹ Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La pantalla global*, Anagrama, Barcelona, 2009.

² Jean-Louis Comolli, *El lado de la sombra* (2002), dentro de *Ver y Poder*, Buenos Aires, 2007.

³ Jacques Aumont, *La imagen*. Ediciones Paidós, Barcelona 1992.

⁴ Ernst H. Gombrich, *La imagen y el ojo*, Alianza, Madrid, 1987.