

El bucle extraño en *The Blair Witch Project* (1999) y el metraje encontrado

Miguel Sáenz Cardoza
y Oscar Pérez Alcalá
Tecnológico de Monterrey, Puebla

Resumen

La noción de bucle extraño que Douglas Hofstadter propone en su libro *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid* (1994) designa a un comportamiento inherente a muchos lenguajes que lo hace tender hacia la autorreferencialidad. En las expresiones artísticas se traduce en un cierto sentido poético en el que el discurso no expresa sino a un nivel superior sus propias estructuras compositivas. En el presente texto examinamos las características de este fenómeno para pensar en el subgénero cinematográfico del *metraje encontrado* [*found footage film*] como la expresión fílmica que, a nuestro juicio, podría realizar el bucle extraño de un modo análogo a los casos en los que Hofstadter aplica este principio en su libro. Lo que nos proponemos es evaluar la utilidad que tiene el concepto para explicar las operaciones específicas del metraje encontrado que lo distingue de otros géneros cinematográficos.

Palabras clave: bucle extraño, metraje encontrado, enunciación, *The Blair Witch Project*.

Abstract

The notion of Strange Loop advanced by Douglas Hofstadter in his book *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid* (1994) stands for an inherent behavior of many languages which makes it tilt towards self-referentiality. Among artistic expressions, this concept is

translated as a certain poetic meaning in which the discourse does not express its own compositional structure but on a superior level. In the present text we examine the main characteristics of this phenomenon in order to think of the found footage subgenre as the filmic expression that, we think, may render the Strange Loop similarly to the cases Hofstadter studies in his book. Our aim is to test the utility of the concept to explain the specific operations of found footage films that distinguish them from other film genres.

Key words: strange loop, found footage films, enunciation, *The Blair Witch Project*.

Pablo grábalo todo, por tu puta madre.

Introducción

En 1998 y 1999 se estrenan *The Last Broadcast* (Stefan Avalos, Lance Weiler) y *The Blair Witch Project* (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick) respectivamente, dos películas paradigmáticas de un subgénero del cine que se conoce como *metraje encontrado* o, mejor todavía por su forma inglesa, *found footage film*, y que se refiere a aquellas obras audiovisuales de ficción que son presentadas al público como si fueran parcial o totalmente extractos o fragmentos de filmaciones reales de una o varias fuentes que fueron abandonadas o extraviadas por sus autores originales, a quienes el filme (y a veces, como en el caso de nuestro objeto de análisis, toda una estrategia *transmedial* que trasciende los límites del medio cinematográfico) presenta como personas reales, y no como personajes. Aunque no es algo exclusivo, desde sus orígenes esta premisa ha destacado por su aplicación en el género del terror (tanto *The Last Broadcast* como *The Blair Witch Project* narran historias de terror), en donde las posibilidades del metraje encontrado se han sabido explorar y desarrollar con más y mejores resultados.¹

1 Para sostener esta afirmación basta hacer notar que las películas en formato de metraje encontrado que no se sitúan en el género del terror son en realidad unas cuantas excepciones, como *Europa Report* (Sebastián Cordero, 2013), *Project X* (Nima Nourizadeh, 2012) o *Chronicle* (Josh Trank, 2012).

Esta especie de afinidad natural entre el metraje encontrado y las historias de terror obedece a que el mayor interés que poseen los personajes de esta clase de relatos es que terminan desapareciendo o muriendo en circunstancias violentas, a veces inexplicables, a veces tan atroces que son difíciles de creer. De este modo, al mismo tiempo que esta convención se alinea con los principios dramáticos generales del género del terror, justifica también el valor supuestamente documental –pero en realidad dramático y narrativo– de la presentación del material audiovisual “encontrado” como único testigo de los acontecimientos. A nivel estructural, esta diferencia entre el valor documental y el valor “artístico” que se yuxtaponen como sentidos del metraje encontrado es un fenómeno que solamente queda registrado de algún modo en el plano de la *enunciación* del discurso cinematográfico. Este concepto será por lo tanto un concepto clave de nuestra aproximación, y se refiere en lo general al carácter procesual de los *actos de habla* que pueden identificarse en el uso del lenguaje, en este caso el lenguaje del cine. Sostenemos entonces que la enunciación de todo filme de metraje encontrado proyecta su historia central –el *metraje encontrado*– en un nivel metaficcional, que es donde se ubica el interés dramático del relato; mientras que el nivel propio de la diégesis² sirve principal pero no exclusivamente para *presentar* y *enmarcar* esa historia central como si fuera un documental o un registro de la realidad, una operación llevada a cabo por una especie de documentalista ficcional que será también un elemento clave para nuestro análisis.

Hay básicamente dos formas de conseguir este resultado, es decir, dos variaciones del género del metraje encontrado. A veces, como sucede en *The Last Broadcast*, la presencia del documentalista ficcional es invasiva, pues interrumpe a discreción el metraje encontrado para ofrecer explicaciones o para organizar y hacer inteligible o interesante su material, como se hace de forma habitual en un documental real, o también en los llamados “falsos documentales” que no se

2 Entenderemos el fenómeno de la enunciación de acuerdo con sus desarrollos consecutivos a partir de la distinción clásica de Émile Benveniste (1997, 1999) entre historia y discurso. Particularmente, sigo la distinción de los niveles enunciativos del relato que, entre otros autores, expone Pierre Beylot en su libro *Le récit audiovisuel* (2005) como enunciación discursiva autorial (extradiegética), enunciación discursiva narrativa (diegética) y enunciación diegetizada (metadiegética).

deben confundir con el metraje encontrado; es típico que estas intervenciones incluyan además montajes de entrevistas o reportajes que buscan afianzar el realismo de la historia, aun a costa de sacrificar el flujo dramático de la narración.

La otra variación, como es el caso de *The Blair Witch Project*, consiste en películas en las que apenas tenemos indicios de la enunciación diegética del documentalista, y sin embargo destacan dos marcas muy evidentes. La primera es que, la mayoría de las veces, al principio de un filme de metraje encontrado aparece un intertítulo mediante el cual este cineasta artificial declara que los hechos que el filme presenta no son ficcionales. Se verá enseguida por qué atribuimos la responsabilidad de este intertítulo a un personaje y no al *meganarrador* que propone Gaudreault (2011) –abordaremos este concepto más adelante–, mucho menos a los autores reales del filme. La otra marca de enunciación es prácticamente inevitable –y más importante en términos del bucle extraño, como veremos–, pues se refiere al propio ejercicio de montaje que organiza y selecciona el metraje encontrado, el cual muchas veces supone horas y horas de material crudo que nunca aparece en escena. Este trabajo curatorial es necesario para que la información narrativa esencial contenida en el metraje encontrado quepa en los límites de un largometraje comercial. Es común –e intencional– que en esta variante la posición del sujeto de estas dos formas de enunciación –el montaje y el intertítulo inicial– se confunda con la posición del autor real de la película, pero esto constituye a todas luces un error básico de apreciación, un error que, por otro lado, es también un pacto que moldea la experiencia estética particular del metraje encontrado.

En cualquiera de los dos casos, sea que el documentalista ficcional tenga una fuerte presencia escénica o que más bien pase inadvertido, el objetivo del género es construir una ilusión de cine documental en donde la cámara que captura el metraje encontrado –o más bien su operación de registro– adquiere una presencia escénica protagónica. Esta es la marca de identidad fundamental que distingue al metraje encontrado de cualquier otro subgénero similar, ya que en cualquiera otra forma ficcional del cine la cámara es más bien una entidad imperceptible para los personajes, pues se ubica en un nivel ontológico distinto al de la historia. Entre otras cosas, esto significa que, como regla

inquebrantable del género, toda toma del metraje encontrado debe justificar tanto su existencia como su motivación dramática en el nivel propio de la historia; es decir, cada acción, cada toma, cada encuadre, cada movimiento, cada estilización de la imagen o del sonido que aparezca en el filme como metraje encontrado debe poder considerarse como parte constitutiva de la historia, accesible e identificable para los personajes, de ahí el protagonismo absoluto de la cámara de cine.

Hemos dicho al inicio de este texto que *The Last Broadcast* y *The Blair Witch Project* se ubican en una posición paradigmática en la historia del metraje encontrado. Esto quiere decir que son filmes que han sentado las bases conceptuales y estéticas que, de forma retrospectiva, nos permiten identificar y juzgar críticamente el género, pero esta afirmación no implica ninguna atención a la maestría o perfección con que estas obras inaugurales han sido ejecutadas. En cambio, lo que encontramos en ellas son señales de una cierta consciencia más o menos clara de una forma distinta de hacer las cosas. En este sentido, se suele decir demasiado aprisa que antes de estas dos películas ya había experimentos de su tipo, y se atribuye el origen del género a filmes como *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980), uno de los filmes comerciales más polémicos de la historia del cine, porque en sus imágenes, pese a la crueldad y barbarie de su contenido,³ los límites entre la ficción y la evidencia documental parecen confundirse, experiencia a la que aspira todo proyecto de metraje encontrado. Sin embargo, en este filme todavía no se puede hablar con propiedad de una intencionalidad estilística que apunte a esa nueva consciencia que acabamos de señalar, sino que sus coincidencias con el metraje encontrado son más bien circunstanciales y obedecen a criterios de otra naturaleza, a saber, una creciente demanda que había en las décadas de 1970 y 1980 en Italia por películas de caníbales –muy de moda en ese contexto– más verosímiles y más impactantes. Dicha exigencia

3 Tanta fue la conmoción que causó la película en la opinión pública que su director tuvo que comparecer ante autoridades judiciales para demostrar que no se habían cometido delitos durante la producción (Kennedy, 2020). Los cargos que Deodato enfrentaba eran por el presunto asesinato de varias personas, y si bien esta acusación fue fácilmente desmentida, sí perdieron cruelmente la vida una tortuga y dos monos para satisfacer los propósitos exclusivos de la producción, crímenes de los cuales el autor consiguió salir impune gracias a la moral de la época que no era muy estricta en sus políticas sobre el maltrato animal.

explica la necesidad de un mayor coeficiente de realidad, proporcionado por los recursos típicos del metraje encontrado. Sin embargo, las evidencias de la falta de consciencia de este género en *Cannibal Holocaust* las encontramos en muchos sentidos. Por ejemplo, en el hecho de que no todas las tomas que por su lugar en la historia deberían caer bajo las características del metraje encontrado están filmadas con la intención de que se confundan con filmaciones de eventos reales, pues no se explica en todas ellas la posición ni la presencia de la cámara; además, la obra posee otros elementos estilísticos que van en una dirección opuesta al estilo del metraje encontrado, especialmente el uso de música no diegética, que no se justifican de ninguna forma en el plano ontológico de la historia, y rompen así con la fantasía de realismo documental que exige el metraje encontrado.

Por lo demás, existe ya una abundante literatura académica sobre el metraje encontrado (Bordwell, 2012; Heller-Nicholas, 2014; Turner, 2019; Daniel, 2020) que define sus rasgos esenciales; no nos parece por lo tanto necesario llevar la caracterización del género más allá de esta breve semblanza, que esperamos sea suficiente para comprender el sentido básico de su composición y su posible relación con el *bucle extraño* que expondremos a continuación. Justamente, lo que nos interesa del metraje encontrado es su potencial autorreferencial y autorreflexivo, es decir, su capacidad para trascender los límites de la representación mediante una inversión de la dirección de su intencionalidad, una inversión que vuelve el centro de consciencia de la película sobre el funcionamiento de la propia maquinaria de su discurso.

Para tal efecto, echaremos mano de la noción de *bucle extraño* que el filósofo y científico Douglas Hofstadter define en su libro *Gödel, Escher, Bach: Una eterna trenza dorada* (1994). Según él, el bucle extraño es “un fenómeno que ocurre siempre que, al moverse hacia adelante (o hacia atrás) de los niveles de algún sistema jerárquico, nos encontramos inesperadamente de vuelta justo en el punto donde empezamos” (18). El autor explica las operaciones de dicho fenómeno en tres discursos fundamentales: la música, la gráfica y la teoría de números; en particular, analiza el “Canon per tonos” de J. S. Bach, los dibujos y estampas de M. C. Escher, y el teorema de la incompletitud de Kurt Gödel.

Por nuestra parte, nos preguntamos si el metraje encontrado posee la misma estructura autorreflexiva del bucle extraño que Hofstadter observa en estos otros discursos. Para llegar a una respuesta, reseñaremos primero de forma breve cada ejemplo de los que ofrece el autor para después comparar sus principios con las formas de enunciación típicas del metraje encontrado, especialmente las que observamos en *The Blair Witch Project*, y averiguar de ese modo si la espiral del bucle extraño podría funcionar de la misma manera en el metraje encontrado, o si habría que establecer diferencias.

El bucle extraño en la música, la gráfica y la teoría de números

En mayo de 1747, Johann Sebastian Bach visitó a su hijo Carl Philip Emmanuel en la corte de Federico el Grande donde trabajaba. El monarca, quien sabía de las habilidades improvisatorias del “viejo” Bach, lo retó a improvisar una fuga con un tema que Federico compuso en el momento y al cual Bach llamó el Tema Regio. Tras haber salido airoso del reto, Bach compuso en homenaje a Federico su *Ofrenda musical BWV1079*, que está conformada de dos *ricercares* a tres y a seis voces, respectivamente; una sonata a trío y diez cánones, todos y cada uno compuestos a partir del Tema Regio. Entre los cánones destaca el “Canon a 2 per tonos”, que es la pieza en donde, de acuerdo con Hofstadter, se manifiesta el bucle extraño.

El canon es una forma musical que se caracteriza por ser una melodía hecha para imitarse a sí misma. Esto se consigue determinando el momento preciso en que cada voz interpretará la melodía, de tal forma que, aunque las voces entran desfasadas, sonarán bien en conjunto. El “Canon per tonos” de Bach, sin embargo, utiliza procedimientos más audaces: mientras la voz soprano realiza el Tema Regio, otra voz (el bajo) hace contrapunto al tema en forma de canon. Gracias a su destreza, Bach logra que, al terminar el Tema Regio y el canon, se vuelvan a repetir, pero a un tono de distancia de la tonalidad original, de tal forma que cada repetición subsecuente se encontrará un tono arriba de su inmediata anterior. Esto produce una sucesión de seis modulaciones (Do, Re, Mi, Sol bemol, La bemol, y Si bemol) que

irremediamente conducen de nuevo a la tonalidad original, pero esta vez a una octava de distancia de la primera vez que se tocó, con lo que se produce una espiral ascendente teóricamente infinita. Aunado a esto, una tercera voz (el tenor) realiza la imitación del canon del bajo pero a un intervalo de quinta justa (sol) y con un desfase de un compás, lo que produce que al final de las seis variaciones se haya aludido el total de las notas cromáticas (figura 1). Debido a tal potencial infinito de la composición, Hofstadter le llama a esta pieza el “Canon ascendente sin fin” [*Endlessly Rising Canon*], el primer ejemplo de bucle extraño que trata el autor en su libro.



Figura 1. Esquema de análisis armónico-estructural del “Canon per tonos” de la Ofrenda musical BWV1079 de Johan Sebastian Bach.

Otro ejemplo de bucle extraño se encuentra en el corazón de los dibujos y estampas de Maurits Cornelis Escher, artista gráfico neerlandés conocido sobre todo por las ilusiones de ascendencia/descendencia infinita de sus composiciones, entre otros juegos paradójicos con la perspectiva monocular, como el oxímoron o el doble sentido. Por ejemplo, en litografías suyas como “Cascada” (1961) (figura 2) o “Subiendo y bajando” (1960) (figura 3), Hofstadter encuentra una operación análoga a las modulaciones de Bach en las formas imposibles de la arquitectura con las que el dibujo pone en jaque la posible respuesta del espectador, es decir, son juegos gráficos que producen la ilusión de que el agua del dibujo nunca deja de fluir en la primera

estampa, o la ilusión de que los personajes de la escalera suben o bajan de forma infinita en la segunda.

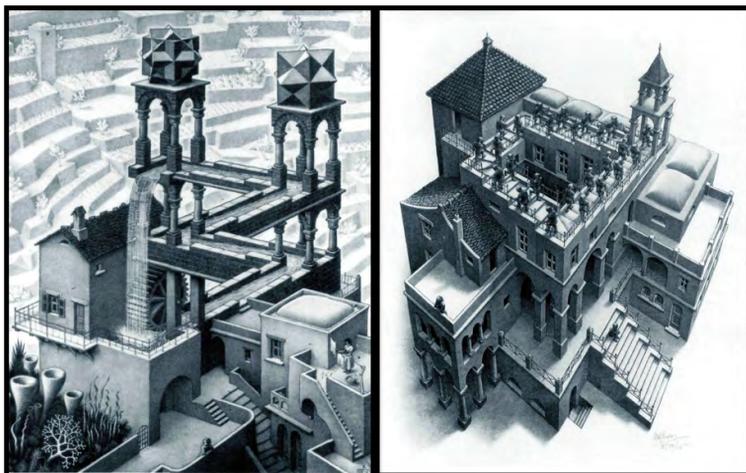


Figura 2. “Cascada” de M. C. Escher (litografía, 1961)
y Figura 3. “Subiendo y bajando” de M. C. Escher (litografía, 1960).

Lo que hace Escher en cada uno de estos ejercicios es una deconstrucción de las paradojas implícitas de la técnica de la perspectiva monocular renacentista. Los maestros del Quattrocento perfeccionaron un método de representación visual de la realidad que transforma o interpreta de forma ilusoria las tres dimensiones del espacio real en las dos dimensiones de un lienzo, proyectando todas las líneas del eje Z hacia uno o dos puntos imaginarios en el horizonte, y hasta un tercer punto ubicado en otro lado cuando el objeto no se encuentra en reposo sobre el piso. Estos puntos se llaman *puntos de fuga*, y es curioso que, aunque tanto el Canon de Bach como las perspectivas imposibles de Escher son operaciones que están de algún modo relacionadas con cierto concepto de *fuga*, no parece haber más que una coincidencia terminológica en ello.

En cuanto a la técnica de la perspectiva monocular, su concepto de fuga significa que los distintos planos que representa una imagen aparecen cada vez más pequeños de acuerdo con las líneas diagonales que se dibujan desde los vértices de un objeto hasta los puntos de fuga. Esta disminución del tamaño de los planos de una imagen designa la

medida en que tales planos resultantes se van alejando del punto de vista del artista –que es el primerísimo plano de toda imagen naturalista y que nunca aparece efectivamente en el cuadro.

La prevalencia de la perspectiva monocular en el mundo occidental y a lo largo de los últimos 550 años, desde que el arquitecto florentino Filippo Brunelleschi introduce la fórmula geométrica, se debe a que es el método de representación bidimensional de la realidad que imita con mayor precisión la apariencia del registro visual del mundo que producen los ojos humanos, como lo demuestra el experimento de la cámara oscura, también renacentista, que dará lugar a la técnica moderna de la fotografía. Sin embargo, no quiere decir que se trate de un procedimiento objetivo, causal, ni tampoco perfecto, es decir, no deja de ser un sistema convencional que depende de una serie de criterios establecidos más o menos de forma arbitraria y, por lo tanto, es susceptible al conflicto. Se puede decir que Escher es el artista a quien se le atribuye el mérito de deconstruir gráficamente este lenguaje renacentista y exhibir las imperfecciones de su sistema incompleto. Las progresiones sucesivas de algunos de sus diseños, como los escalones en “Subiendo y bajando” o a los segmentos de recta que siguen el flujo del agua en “Cascada”, son recursos que le permiten al artista mostrar al espectador didácticamente las trampas que produce la ilusión de la perspectiva monocular renacentista.

En suma, tanto Bach como Escher explotan un patrón de repetición que es propio de ciertos sistemas clásicos de composición y que se reproducen en los distintos niveles jerárquicos de sus respectivos medios de expresión. Ambos artistas tensionan estas convenciones hasta que se rompen, por decirlo así, de tal suerte que, en la peculiaridad de su composición, dicha repetición no cierra un círculo como podría uno imaginarse, sino que esa ruptura de niveles más bien produce una espiral infinitamente ascendente, pero a la vez capaz de regresar al punto de origen. Como resultado, el bucle extraño en el arte produce una interrupción de la experiencia estética para poner en primer plano un ejercicio cognitivo, cuyo interés, tanto para el artista como para el público, yace en la fascinación intelectual que produce el descubrir el modo aparentemente imposible de construcción de esta clase de obras; en otras palabras, los dos procedimientos se pueden juzgar y comprender como formas artísticas de

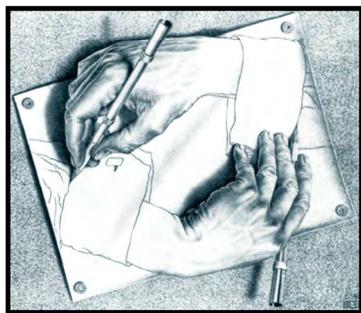
enunciación autorreferencial, es decir, una enunciación que subraya o llama la atención sobre su propio acto de habla, y cuyo sentido es más de orden cognitivo que estético.

En términos lógicos, el gesto autorreferencial del bucle extraño se puede explicar a través del teorema de la incompletitud de Kurt Gödel, que tiene su origen en la famosa paradoja de Epiménides, o paradoja del mentiroso, cuya expresión más útil y sencilla consiste en afirmar, por ejemplo, que “esta aseveración es falsa” (17), pues al pensarla como válida –o sea, como el hecho consumado que demanda su modo gramatical indicativo– surge de inmediato, pero en otro nivel, la idea contraria de que es falsa, y viceversa.

Gödel explica este fenómeno desde la teoría de números y mediante la formalización “A cada clase k w -consistente y recursiva de *formulae* corresponden *signos de clase r* recursivos, de tal modo que ni v Gen r ni Neg (v Gen r) pertenecen a Flg (k) (donde v es la *variante libre* de r)” (Hofstadter 19). Hofstadter traduce esta proposición explicando que “Toda formulación axiomática de teoría de los números incluye proposiciones indecidibles” (19). Gödel se da cuenta de que una proposición matemática *sobre* la teoría de los números se vuelve inevitablemente sobre sí misma, del mismo modo que los bucles de Escher y Bach, así como también la paradoja de Epiménides, realizan una vuelta sobre su misma construcción lingüística. Todos estos movimientos, cada uno en un sistema distinto, al romper la jerarquía de los niveles de sentido de sus estructuras compositivas particulares, se vuelven a la vez significantes no sólo de aquello para lo que están diseñados a significar, sino de sí mismos también, y la disyuntiva que señalan sus proposiciones yuxtapuestas en el mismo signo resulta indecidible.

Y si esta doble significación constituye una paradoja –explica Gödel–, es porque el sistema numérico es igual de incompleto que cualquier otro sistema de proposiciones fijas (como la perspectiva, la notación musical, la gramática, o el código visual del cine, como veremos enseguida), y al no contemplar al signo como posible sustancia de sí mismo, el sistema se vuelve susceptible al conflicto. Dicho de otro modo, el comportamiento autorreferencial de los signos produce un corto circuito en todo sistema axiomático, incluyendo a los discursos artísticos, que demanda un trabajo puramente intelectual de interpretación.

En resumen, el bucle extraño se manifiesta como un signo recursivo y contingente de sí mismo y que se presenta a la consciencia en una espiral virtualmente interminable. Pero esa virtualidad implica necesariamente un cierre arbitrario, es decir, un criterio de interrupción que aísla al fenómeno en los límites de un determinado sistema lingüístico, cuya frontera será siempre inviolable, por más complejo que sea dicho sistema.



Manos dibujando (1948)

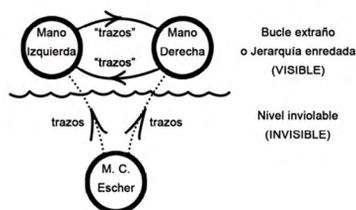


Diagrama abstracto de "Manos dibujando".
Arriba, la aparente paradoja del bucle extraño;
abajo, su resolución.

Figura 4. "Manos dibujando", de M. C. Escher (1948)
y Figura 5. Esquema compositivo de "Manos dibujando". Arriba,
la aparente espiral infinita del bucle extraño; abajo, su resolución.

Hofstadter explica esta interrupción con un análisis formal (figura 5) de la litografía de Escher "Manos dibujando" (1948) (figura 4). La litografía representa gráficamente dos manos dibujándose simultáneamente una a la otra, produciendo el efecto del bucle extraño, puesto que al interior del sistema gráfico del dibujo, la estructura en espiral imposible de su composición exhibe el gesto recursivo y virtualmente infinito del bucle extraño; sin embargo, para que se mantenga en movimiento, el espectador tiene que evitar considerar la mano real del artista, que es al mismo tiempo el referente icónico del dibujo, por un lado, y el criterio que interrumpe y resuelve la paradoja, por el otro; pues esta mano, como es real y no un discurso, pertenece a un nivel ontológico distinto al del grabado, y por lo tanto, permanece invisible e inaccesible a la interfaz del dibujo.

Esta conclusión, aparentemente obvia, nos ayudará a entender que, en nuestro análisis, aunque el planteamiento autorreferencial del discurso nos invite a pensar al artista o a su gesto creativo como una parte integral de su composición, el artista y su actividad misma son

significados que estarán siempre fuera de la obra, sin importar la complejidad de sus niveles de enunciación, porque los límites técnicos de todo discurso establecen de entrada una frontera impenetrable que aísla al bucle extraño en una estructura lingüística y separada de la realidad.

El bucle extraño en el género cinematográfico del metraje encontrado

Para observar cómo podría funcionar el bucle extraño en el cine, el género del metraje encontrado pareciera ser por lo menos uno de los espacios filmicos óptimos para rastrear este principio autorreferencial. De ninguna manera queremos sugerir que el metraje encontrado sea el único estilo de cinematografía que tenga la facultad de articular el bucle extraño, es posible que toda clase de estrategia metaficcional sea susceptible de encontrarse bajo ciertas circunstancias en una situación parecida a la del metraje encontrado, simplemente nos parece que aquí se puede observar el fenómeno con especial transparencia. Tomemos como caso de análisis *The Blair Witch Project*, película dirigida por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez. Esta obra presenta de forma paradigmática un repertorio muy completo de los elementos típicos del metraje encontrado que hemos explicado ya en la introducción de este trabajo aunque, a nuestro juicio, no todos ellos redundan en la manifestación del bucle extraño. Pero antes de abordar estos elementos de forma particular, convendría exponer una sinopsis mínima del filme para poder referir nuestro análisis a momentos específicos de la historia que muestran nuestros hallazgos más claramente que las observaciones generales que pudiéramos hacer sobre el filme en su totalidad.

La película cuenta la historia de tres estudiantes de cine, Heather Donahue (Heather Donahue), Josh (Joshua Leonard) y Mike (Michael C. Williams), que se proponen realizar un proyecto documental para comunicar la historia de la famosa bruja de Blair, que supuestamente habita en las entrañas del bosque de Burkittsville, en el Estado de Maryland, Estados Unidos. De acuerdo con las entrevistas que los estudiantes hacen a la gente que habita el condado de Blair –el único sitio ficticio de la trama–, el mito de la bruja está asociado a

una serie de muertes y desapariciones en los confines del bosque de Burkittsville, especialmente de niños, cuyas circunstancias no han podido ser esclarecidas por las autoridades. Y aunque estos crímenes son a veces asociados a otros personajes, no necesariamente a fuerzas sobrenaturales, la verdad parece difícil de desentrañar y el mito de la bruja de Blair acecha a una buena parte de la población que prefiere no adentrarse en el bosque bajo ninguna circunstancia.

La mañana siguiente a su primera noche dentro del bosque, los estudiantes descubren afuera de sus tiendas de campaña una serie de *cairns*, palabra de origen goidélico que se refiere a una estructura de montículos de piedras de factura usualmente primitiva y que tiene fines rituales, especialmente en las culturas nórdicas. Al sentirse acechados por una presencia siniestra, los cineastas deciden regresar al camino donde dejaron estacionado su auto y desistir de su búsqueda de la bruja, pero no lo consiguen durante el día y se ven obligados a acampar de nuevo. A la mañana siguiente, alterados ya por la dificultad del regreso y por los ruidos extraños que escuchan en las noches adentro de sus tiendas, descubren que el mapa que llevaban para orientarse había desaparecido. De acuerdo con Mike, quien afirmaba no saber cómo leer el mapa y por lo tanto lo consideraba inútil, él mismo lo robó de la mochila de Heather y lo arrojó a un río, lo cual termina por desatar las hostilidades al interior del equipo que ya para entonces reconoce de forma unánime haberse perdido en el bosque.

Guiados ya solamente por una brújula, se adentran cada vez más en el bosque sin encontrar el camino de regreso, hasta que se hallan frente a una serie de figuras antropomórficas hechas con ramas sueltas y que cuelgan de los árboles. El miedo, el cansancio y la desesperación llevan a Josh a culpar a Heather de su predicamento y a acosarla con gritos y sarcasmos. De nuevo se ven obligados a acampar esa noche, en la que los ruidos se vuelven más intensos, revelándose en ocasiones como risas de niños, pero no consiguen ubicar de dónde provienen. A la mañana siguiente, Heather descubre una especie de fetiche hecho con ramas atadas con un retazo de la camisa de Josh, y que contiene además pedazos humanos relativamente frescos, como dientes, un dedo y una lengua. Aterrada, Heather se graba a sí misma disculpándose con los padres de los tres y aceptando su responsabilidad. Momentos después, Mike y Heather descubren que Josh ha

desaparecido y salen a buscarlo en la oscuridad de la noche a punta de gritos. A lo lejos se puede escuchar la voz de Josh gritando de dolor, sonido que conduce a Mike y a Heather a una antigua casa abandonada en la que se pueden ver símbolos rituales sobre los muros erosionados, así como huellas de manos de niños estampadas con sangre. En la búsqueda de Josh, Mike y Heather se separan y a lo lejos Mike grita haber escuchado a Josh en el sótano, y en su carrera se puede observar que una fuerza desconocida lo ataca por detrás y su cámara cae al piso, indicando que posiblemente ha muerto. Sin embargo, cuando Heather llega al sótano, observa a Mike de espaldas contra a la pared y en total estado catatónico. Esta vez la fuerza invisible ataca a Heather, la cámara golpea el piso, y la filmación termina.

Estos son los hechos que registra el metraje encontrado de *The Blair Witch Project* y constituyen el 99.9% de la película. El único elemento de la misma que no pertenece a este material es el intertítulo que aparece al inicio. Como es habitual en el género, dicho intertítulo nos quiere convencer de que el material audiovisual que vemos es un registro de eventos de la vida real, como si fuera un experimento documental:

In October of 1994, three student filmmakers disappeared in the woods of Burkittsville, Maryland while shooting a documentary.

A year later their footage was found.

Este primer elemento parece anunciar ya el posible conflicto enunciativo del metraje encontrado que da lugar al bucle extraño. Es muy común que en las películas que hacen alguna referencia directa al mundo real, es decir, relatos que de algún modo están basados en hechos históricos concretos o remiten a ellos, abran con un intertítulo similar al de *The Blair Witch Project*, en el cual *el cineasta*, e incluso a veces quien produce la obra, ofrece en este espacio un texto útil para contextualizar la trama sobre la base de hechos reales. Por ejemplo, en *Us* (Jordan Peele, 2019), en el intertítulo inicial nos enteramos de que los túneles que forman parte crucial de la historia son estructuras urbanas reales. El texto del intertítulo dice lo siguiente:

There are thousands of miles of tunnels beneath the continental United States... Abandoned subway systems, unused service routes, and deserted mine shafts...

Many have no known purpose at all.

Así sucede también con películas de corte historiográfico o periodístico, independientemente de su grado de desprendimiento de la realidad, como *Gladiator* (Ridley Scott, 2000); o *Zero Dark Thirty* (Kathryn Bigelow, 2012). En casos como estos, el intertítulo proporciona información verificable en los libros de historia o, como en el caso de la obra de Bigelow, se remite a fuentes periodísticas concretas (Child, 2011); por lo cual, esa información sirve más bien de marco de interpretación y se separa de la ficción, asociándose más bien a un nivel de enunciación autorial. Tal forma de enunciación significa que, en filmes distintos al metraje encontrado, esta clase de intertítulo, entre otros recursos como las secuencias de créditos, efectos de extrañamiento o con cierto valor metarreferencial, expresa un tipo de conocimiento institucional, extradiegético, en el que los creadores del filme se expresan sin intermediarios ficcionales, y “se manifiesta cuando la película en sí misma se designa como un artefacto a través de cualquier figura que pueda ser revestida de un valor reflexivo” (Beylot, 2005: 70). En otras palabras, el intertítulo de esta clase de obras no se mezcla con las voces enunciativas del mundo ficcional, sino que cumple una función comunicativa inmediatamente ideológica.

En cambio, la supuesta desaparición de los personajes de *The Blair Witch Project* que declara el intertítulo inicial es sin lugar a dudas una figura de ficción más. Sin embargo, en términos enunciativos, el intertítulo se ubica en una *posición* autorial y *pretende* cumplir una función no-ficcional, de modo que, al ser evidentemente un objeto fuera del metraje encontrado, la voz que enuncia el intertítulo demanda que sea pensada como la voz del creador del filme, como en un documental convencional o en una película basada en hechos reales; es decir, pretende que consideremos la desaparición de los estudiantes como un hecho histórico (demanda que se reafirmará de otras formas, como veremos más adelante). Pero como se trata de una ilusión, el intertítulo en realidad pertenece al nivel del discurso propiamente narrativo, es decir, se revela como parte de la *diégesis* que enmarca al metraje

encontrado en un espacio que deviene, entonces, *metaficcional*. Por lo tanto, siendo un elemento propio del nivel de enunciación discursivo narrativo –es decir, diegético–, dicho intertítulo no cae bajo la responsabilidad de los autores del filme, como en otra clase de películas, sino de la del documentalista ficcional creado por ellos y que mencionamos en la introducción.

En relatos como *The Last Broadcast*, decíamos también, las acciones de este documentalista tienen una presencia escénica mucho más invasiva y las marcas enunciativas de esta instancia se perciben mucho más clara y extendidamente, puesto que el documentalista tiene usualmente un nombre, se muestra frente a la cámara y nos explica de su propia voz por qué está interesado en compartir con nosotros el metraje encontrado. Mediante el recurso de voz en *off*, David Leigh (David Beard), el documentalista de *The Last Broadcast*, nos explica lo siguiente sobre su intervención en el filme:

My search for the truth behind the Fact or Fiction murders has in some way become part of the story. As this journey nears its end, I begin to fully understand the essence of what this is about. The media upon which these events were recorded, the media that should have been able to provide a truth more pure than ever before, has somehow become the story.

Esta línea de diálogo hace explícita toda la retórica detrás del género del metraje encontrado, y por eso es que la película merece más atención de la que ha recibido. No obstante, no debemos perder de vista que entre la puesta en escena del documentalista ficcional de *The Blair Witch Project* y el de *The Last Broadcast* hay sólo una distinción de grado, no de niveles: en ambos casos, el montador del metraje encontrado es la misma figura de ficción que cumple la función de un narrador delegado, aunque en el caso de *The Blair Witch Project* su presencia escénica sea prácticamente invisible.

Lo importante, de acuerdo con esta condición, es que en términos enunciativos los intertítulos iniciales de otra clase de filmes como *Us* o *Zero Dark Thirty* y los del metraje encontrado son muy diferentes. Mientras que en el metraje encontrado los intertítulos iniciales poseen un estatuto evidentemente ficcional, remisible al narrador delegado como el del diálogo que acabamos de citar, en las películas de ficción tradicional la voz que pone en escena los intertítulos es el así llamado

meganarrador, esa figura del relato cinematográfico que André Gaudreault propone como instancia fundamental responsable de la comunicación y articulación de las operaciones de narración (montaje) y mostración (movimiento entre cuadros) del relato cinematográfico (Gaudreault, 2011: 153). De acuerdo con Jost y Gaudreault,

En el desarrollo mismo de los acontecimientos [...] del relato, los actores de cine, [...] no son [...] los únicos en emitir «señales». Esas otras señales, que llegan a través de la cámara, son, sin ninguna duda, emitidas por una instancia situada en alguna parte por encima de esas instancias de primer nivel que son los actores, por una instancia superior, pues, que sería el equivalente cinematográfico del narrador literario. A ella se refiere Laffay cuando habla de su «gran imaginador», y la encontramos, con distintos nombres, tras la pluma de diversos teóricos del cine, preocupados por los problemas del relato filmico, que imputan la responsabilidad de tal o cual relato cinematográfico al «narrador invisible» (Ropars-Wuilleumier, 1972), al «enunciador» (Casetti, 1983, y Gardies, 1988), al «narrador implícito, (Jost, 1988), o al «meganarrador» (Gaudreault, 1988). (Jost y Gaudreault, 1995: 34)

Lo que nos interesa de este concepto de *meganarrador*, más allá de su posible ambigüedad, es solamente advertir que, en la ficción cinematográfica clásica o tradicional, las señales emitidas por la cámara, como dice Gaudreault, se ubican en un nivel de enunciación superior del cual los personajes no son conscientes. En cambio, la señal del intertítulo de *The Blair Witch Project*, si bien no es emitida por “los actores”, tampoco se trata de esa instancia no-diegética y evanescente que describe Gaudreault, sino de un documentalista ficcional anónimo que no se confunde con el meganarrador –mucho menos con los directores y guionistas del filme– y que nos da acceso al metraje encontrado y lo organiza para nosotros, como cualquier otro narrador delegado al estilo de *Otra vuelta de tuerca*, o de la *Odisea*, en un ejercicio metaficcional.

En este recurso del intertítulo, el comportamiento del metraje encontrado es por tanto exactamente igual que cualquier otro género de metaficción, y no nos parece que lo podamos remitir al fenómeno del bucle extraño con propiedad. Esto es así porque el elemento del intertítulo no forma parte esencial de la técnica del cine, sino que es un elemento profilmico, como los actores, los diálogos o los escenarios, puesto delante de la cámara, por decirlo así. Así sucede también

con otra clase de recursos típicos de planteamientos metaficcionales que tienen una cierta significación autorreferencial, y por lo tanto podría parecer que tienden hacia el bucle extraño, pero al parecer no lo consiguen, o por lo menos no está claro que así sea. Por ejemplo, en *The Blair Witch Project* encontramos también diálogos que subrayan la propia actividad de hacer películas, que es una operación reflexiva típica del cine metaficcional. Cuando los protagonistas del filme reconocen haberse perdido en el bosque, la relación entre ellos se torna cada vez más tensa. Al encontrarse nuevamente con el mismo tronco y darse cuenta que han dado vueltas en círculos, Heather, en su desesperación, se muestra molesta porque Josh la está grabando, y le pregunta qué quiere de ella y qué es lo que está haciendo, a lo que Josh, con la intención de darle una lección, responde:

I wanna make movies, Heather. Isn't that what we came to do? Let's make some movies... Come on, you can do better than that. OK, here's your motivation: you're lost, you're angry in the woods and no one's here to help you... There's a fucking witch who keeps leaving shit outside your door. There's no one that can help you. She left little trinkets and you fucking took one of them. She's chasing us. And no one can help you. We walk for fifteen hours today, we ended up in the same place. There's no one here to help you. That's your motivation!

Es evidente el modo en que este diálogo produce una reflexión autorreferencial, Josh está interpretando el papel típico de un director de cine que le explica a su actriz las circunstancias en las que se encuentra su personaje para que comprenda a profundidad lo que debe sentir para interpretar su papel. Sin embargo, igual que el intertítulo, este comportamiento reflexivo del discurso no produce el bucle extraño porque el diálogo de Josh es simplemente un elemento *puesto* en escena, no es algo que se confunda específicamente con el trabajo de los directores, sino que es una representación general y simbólica de lo que sucede durante el proceso de rodaje de una película cualquiera. Por lo tanto, ese diálogo no produce una doble significación que arroje proposiciones indecidibles, como explica Hofstadter. Para que podamos pensar con claridad en el bucle extraño, parece ser que es necesario que las acciones concretas que llevan a cabo los actores para representar la historia se confundan *materialmente* con

los propios procesos del rodaje o de la producción específica del filme, y sean efectivamente indistinguibles. Veamos algunos ejemplos en donde esto sí sucede.

En la introducción observábamos que, en la variación del metraje encontrado de las películas como *The Blair Witch Project*, el documentalista ficcional tiene una presencia mínima en escena. Decíamos que, además del intertítulo, una de las pocas huellas de su enunciación que pueden encontrarse es que este cineasta ficticio también es responsable del montaje, es decir, de la selección y la organización del material fílmico del metraje encontrado. Se supone que, en cada historia de metraje encontrado, el material audiovisual que es recuperado por el documentalista ficcional se encuentra por obvias razones en estado crudo, sin ningún trabajo previo de edición, pues fue abandonado por sus autores originales durante el proceso de rodaje y antes del momento de la posproducción. Una de las consecuencias más obvias de ello es que, para mantener el coeficiente de realidad que demanda el género, se tiene que entender que el metraje encontrado tuvo que haber sido ordenado y seleccionado por alguien para que pudiera ser presentado en formato de largometraje, y ese alguien, por supuesto, no son los cineastas que *realizan* la película, sino una figura narradora ficcional. Por ejemplo, en *Megan is Missing* (Michael Goi, 2011), los intertítulos iniciales explican este procedimiento mediante una leyenda que dice lo siguiente: “This film was assembled using cell phone transmissions, computer files, home video and public news reports”.

Esta declaración evidentemente tiene un significado ficcional, puesto que fuera de la historia no existen tales archivos. En el plano de la historia, todos estos archivos son producidos directamente por Megan o por personajes que se ubican en el mismo nivel del metraje encontrado que ella, es decir, en un nivel *diegetizado* o metaficcional; pero en el plano del discurso, materialmente estos archivos son producidos con cámaras profesionales y en estudios o locaciones de grabación. En otras palabras, no son en realidad archivos de computadora, ni transmisiones de celulares, ni reportes periodísticos, sino material de rodaje fabricado expresamente para hacer la película. Otras veces, como es el caso de *The Blair Witch Project*, no se hace ninguna referencia explícita a esta operación de montaje, pero es un trabajo que de todos modos se sobreentiende, puesto que de otro modo no tendría el

formato final de largometraje ni tampoco necesariamente una estructura narrativa y dramática ordenada.

En este caso, no en el intertítulo como tal –en caso de que exista–, sino en las operaciones mismas de montaje, parece ser que sí podemos percibir un rasgo muy peculiar del metraje encontrado que subraya el gesto autorreferencial típico del bucle extraño porque, al menos en el caso de *The Blair Witch Project*, así como en el de la gran mayoría de los relatos del género, ese trabajo de montaje no es otro que el trabajo de montaje de la película misma. Así, cada operación del montaje en el metraje encontrado implica dos tipos de proposiciones distintas, yuxtapuestas e indecibles, como la dirección ascendente/descendente de las escaleras de Escher o como la paradoja de Epiménides. En el caso del cine, el montaje en el metraje encontrado significa al mismo tiempo estas dos cosas: en el nivel de la historia, el conjunto de operaciones de manipulación necesarias para que el material crudo de los cineastas desaparecidos pudiera ser presentado al público de manera ordenada, coherente y justa; en otras palabras, el documentalista ficcional no persigue ningún objetivo artístico, sino más bien periodístico o historiográfico. A su vez, pero en el nivel del relato, el montaje tiene evidentemente una intencionalidad puramente artística, los cineastas están muy lejos de hacerse pasar por periodistas, puesto que *su* película persigue un sentido dramático, narrativo, que consiste en comunicar a su público una experiencia de entretenimiento. Y, sin embargo, las operaciones que constituyen un montaje y el otro son exactamente las mismas, corte por corte. El espectador puede considerar cada corte como una decisión artística por parte de Myrick y Sánchez, los directores del filme, o bien como una decisión funcional y estratégica, por parte del documentalista ficcional anónimo. Cada corte es, pues, una y la otra cosa al mismo tiempo, y depende del espectador cuál de los dos significados yuxtapuestos asignarle en su experiencia narrativa.

Esta misma reflexión ocurrirá potencialmente con muchas características típicas del metraje encontrado, reafirmando una y otra vez el giro autorreferencial del bucle extraño. Otro ejemplo de ello, y algo que hace a *The Blair Witch Project* un fenómeno intermedial único en su tipo, es que es una obra que desborda los límites del discurso del cine, y algunas de sus operaciones se confundieron con información

de la vida real. En otras palabras, no estamos hablando solamente de una película, sino de un proyecto transmedial⁴ –anunciado desde el título mismo de la obra–. Los creadores difundieron por internet y otros medios testimonios, fotografías, diarios, y hasta un falso documental para construir en la influenciada mente del público internauta de los años noventa una enredada mitología en la que, a través de internet, se mezcla información verdadera y fabricada acerca de la supuesta bruja del bosque de Burkittsville, Maryland, llamada Elly Kedward, y de la desaparición de los estudiantes (figura 6).

El mito de la bruja de Blair se convirtió rápidamente en un fenómeno mediático muy original porque sólo fue posible en esa época, dado que en los años noventa no existían formas de verificar la información difundida por internet como lo podemos hacer tan fácilmente hoy en día. *The Blair Witch Project* pertenece y marca así a una generación de internautas que vivieron un momento en el que el internet era una plataforma absolutamente anárquica. La supuesta desaparición de los estudiantes de cine que protagonizan la película se confirmaba en las teorías que circulaban por las salas de *chat* de la época, aludiendo a alguna nota plantada por ahí, o al hecho de que los actores no aparecen más en ninguna otra producción cinematográfica, y de que lo hicieron con sus propios nombres reales. El falso documental, *The Curse of the Blair Witch* (1999), presenta entre otras cosas el testimonio del profesor de cine de Heather Donahue, hablando de su talento y compromiso como estudiante, aparecen fotografías de ella trabajando en una sala de edición, imágenes de su tesis de grado acerca del documental que le costaría la vida a ella y a su equipo... Todos estos elementos extrafilmicos⁵ le proporcionan a la obra una atmósfera de verosimilitud que más tarde serviría de premisa a muchas de las películas posteriores de este género, como ocurre con la entrega original de la saga de *Actividad Paranormal* (2007-), por ejemplo, en la que se proyectó el filme en algunas salas de cine durante su estreno

4 Usamos aquí el socorrido concepto de *transmedialidad* de Henry Jenkins que se entiende como la posibilidad del discurso narrativo para proyectarse “a través de múltiples plataformas mediáticas, [en donde] cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad” (Jenkins, 2008: 101).

5 Aunque el documental *The Curse of the Blair Witch* es un archivo cinematográfico, no pertenece a la película *The Blair Witch Project*, sino que se añade a su mitología.

sin créditos de ningún tipo. Pero en el caso de *The Blair Witch Project*, más que simplemente una atmósfera que se podía respirar en la sala de cine, hablamos de un fenómeno cultural y mediático, exclusivo de los años 1990, en donde la desaparición de unos estudiantes de cine en el bosque pudo no ser solamente la premisa de una historia de ficción, sino también una noticia difundida a nivel nacional; y esta doble significación, bajo las condiciones de este contexto histórico, implica también el principio de indeterminación del bucle extraño, que de hecho podríamos clasificar como una versión transmedial elaborada de la paradoja de Epiménides, algo así como «esta ficción es un documental», o viceversa.



Figura 6. Operaciones transmediales: Difusión del mito de la bruja de Blair y de la desaparición de los estudiantes a través de distintos medios (www.blairwitch.com/project/ [offline]).

Aunque las estrategias que acabamos de explicar apuntan ya hacia una configuración especialmente autorreferencial del género del metraje encontrado, el espacio en donde ocurre el fenómeno del bucle extraño de forma más evidente se ubica sobre todo en el doble rol que juega la cámara de cine en este género ficcional. Por una parte, en el nivel del relato, las posiciones y movimientos de la cámara, como en cualquier otra película de cualquier género, son instancias que transmiten el enunciado narrativo y lo codifican en lenguaje audiovisual, es decir, son parte del discurso cinematográfico y son parte de la técnica del cine. Por otra parte, a diferencia de cualquier otro género ficcional, esas mismas posiciones y esos mismos movimientos de la cámara reproducen las expresiones y motivaciones del personaje o la escena que en determinado momento sostiene el aparato de

filmación. Veamos cómo es que se despliega este uso tan peculiar del lenguaje fílmico en *The Blair Witch Project* y cuáles son sus implicaciones en términos del bucle extraño de Hofstadter.

En primer lugar, en este fenómeno enunciativo destaca la calidad precaria de la imagen y de los movimientos de la cámara, incluyendo además toda clase de distorsiones de la grabación, como *lens flares*, *glitches*, o defectos de sonido, así como las huellas de la interfaz del aparato de filmación sobrepuestas en la imagen, como el típico foco rojo que indica que hay en proceso una grabación, las marcas de registro del encuadre en las esquinas de la toma, los textos que muestran la fecha y hora de la grabación, entre otras formas de extrañamiento, alteración o distorsión de la imagen. Es evidente que todas estas marcas son índices que denotan que lo que vemos es una grabación. Sin embargo, en el metraje encontrado, la consciencia de todos estos indicadores tiene un efecto contrario al que tiene en otros usos del lenguaje del cine. Dado que, en otros géneros, incluyendo al documental y al falso documental, *la ilusión de registro* de lo real no es un *fundamento* de estilo, la aparición de cualquiera de estas marcas es más bien algo indeseable o, por lo menos, un mal necesario. En los documentales, por ejemplo, la precariedad de la imagen puede ser *tolerada* si se entiende que la toma no es un fin en sí mismo, sino que lo importante es comunicar su contenido, pero en ningún caso la precariedad de la imagen documental es algo que se busque deliberadamente. Las etiquetas con las que se identifican a las personas que son entrevistadas, tanto en documentales como en falsos documentales, son un apoyo gráfico para comunicar al espectador información extradiegética que aporta a la obra información valiosa sobre el contexto real que comunica el filme, lo cual obviamente implica una reducción de su coeficiente ficcional. En el metraje encontrado, en cambio, estos elementos son característicos de una puesta en escena que es absolutamente ficcional y, por lo tanto, son efectos que estilizan la imagen y la despojan del estado puro de un registro sin marcas enunciativas, efectos que se buscan justamente por una exigencia estética del género; sin embargo, por otro lado, se trata de un estilo que persigue un objetivo hiperrealista.

En otros géneros, las marcas de enunciación que revelan la acción del aparato fílmico en escena son fundamentalmente antirrealistas porque exhiben la artificialidad del discurso y rompen con la ilusión

estética, como cuando se asoma accidentalmente un micrófono por encima de la toma o percibimos un error en el montaje. Como hemos visto, estas huellas del discurso se proyectan en un nivel autorial de enunciación, pero no significan nada en términos narrativos y por eso es que se tratan de evitar. En el metraje encontrado, por su parte, lo que sucede es que esa enunciación autorial no desaparece, sino que se busca de algún modo y se yuxtapone al sentido narrativo que nos transmite la idea de que los personajes están filmando una película.

En otras palabras, al mismo tiempo que las marcas de enunciación de la cámara en el metraje encontrado nos muestran los procesos de rodaje que producen efectivamente el relato, “rompiendo” la convención clásica de verosimilitud que demanda ocultar la artificialidad de su discurso, esas mismas marcas subrayan paradójicamente los niveles de realismo de la ficción del metraje encontrado, porque la ficción que caracteriza a este género consiste en unos personajes que hacen una película. En cambio, en otros géneros el realismo como efecto estético se consigue justamente ocultando las huellas de enunciación autorial de la puesta en escena. Ese movimiento paralelo de yuxtaposición del metraje encontrado es análogo a las escaleras de Escher que suben y bajan al mismo tiempo y, en este sentido, es que se produce en él la espiral potencialmente infinita del bucle extraño.

Ya vimos que, en *The Blair Witch Project*, esa doble función de la cámara se hace explícita en la historia cuando Josh le recrimina a Heather su obsesión por seguir filmando a pesar de hallarse perdidos en medio del bosque, también cuando finalmente entiende que ver la situación desesperada del equipo desde el lente de la cámara hace parecer menos reales los problemas que están atravesando. Y hemos dicho también que los diálogos como tales no producen el bucle extraño porque el diálogo solamente representa simbólicamente el proceso de producción de un filme en general, y no denota las operaciones concretas de esa filmación en particular; pero si pensamos escenas como estas, insisto, en términos de montaje, podemos considerar que la cámara, además de ser el recurso técnico fundamental del relato, reclama al mismo tiempo una existencia diegética y dramática que no demanda en el cine tradicional.

Las operaciones de la cámara, que en el cine tradicional son cuestiones de estilo totalmente ajenas a la consciencia diegética de los

personajes, en el metraje encontrado se convierten en una expresión cinematográfica de la consciencia diegética y, sobre todo, *de la mirada* del camarógrafo. Cuando interpretamos lo que siente o piensa el personaje a través de lo que le pasa al aparato, ocurre algo más que una mera correlación: así como las modulaciones del “Canon per tonos de Bach” mantienen los mismos *bits* de información en cada transformación, o la interpretación de la dirección de las escaleras de Escher es ascendente y descendente al mismo tiempo, así también sucede con la transformación de dispositivo técnico a instancia diegética típica de la cámara del metraje encontrado. Esa equivalencia de información en los distintos estados de transformación de un fenómeno, de acuerdo con Hofstadter, se llama *isomorfismo*. En el caso del metraje encontrado, uno de los ejemplos más emblemáticos de isomorfismo es la convención en que la cámara cayendo al piso violentamente representa casi siempre el fin o la muerte del protagonista (figura 7). El bucle extraño se produce porque esa figura típica del metraje encontrado no se consigue filmando a la cámara cayendo al piso, sino que es el mismo dispositivo de filmación que da al público acceso al relato lo que se arroja al piso, siendo dicho aparato al mismo tiempo un recurso material del equipo de producción y una instancia del discurso narrativo.

Este doble rol de la cámara produce una posible versión cinematográfica del bucle extraño, porque, al convertir a la misma cámara que produce efectivamente el relato ahora también en un actante *dentro* de la diégesis de la película, su estructura pasa a portar dos sentidos o significados que se sobreponen, y que el espectador debe finalmente interpretar según el contexto de su lectura, sea como técnica/estilo de hacer cine, o como significados de una historia, tal como los peldaños de una escalera en los dibujos de Escher suben y bajan a la vez, o como en la paradoja del mentiroso su enunciado se lee al mismo tiempo como válido y como falso. Los dos niveles jerárquicos de cada discurso, que en otras circunstancias se organizan y separan con toda claridad, aquí permanecen enredados, solamente el trabajo de interpretación del espectador puede distinguirlos, y solamente de manera virtual, esto es, durante la experiencia de la obra, fuera de la cual esta ambigüedad pierde todo su sentido, y es por eso que la manifestación

del bucle extraño debe remitirse a un fenómeno de la enunciación, es decir, al carácter procesual del acto dicente del cine.



Figura 7. *The Blair Witch Project* (Sánchez y Myrrick, 1999). Después de una serie de cuadros que muestran sólo movimiento y desenfoco, los gritos de Heather se callan de golpe y casi al mismo tiempo la imagen se detiene por un instante, indicando la posición de la cámara en el suelo, girada 90 grados, todavía grabando en el mismo ángulo la unión del piso de tierra y un muro derruido en la casa de la bruja (*The Blair Witch Project*. Haxan Films/Artisan Entertainment, 1999).

Los detalles de esta descripción de la figura 7 que se refieren al destino final de la cámara (señalados en cursivas) en *The Blair Witch Project* designan dos cosas muy distintas, pero que el metraje encontrado une en una sola imagen autorreferencial e indiscernible: por un lado, el montaje filmico de la escena en términos muy técnicos; por el otro, la mirada de Heather en el momento justo después de que ya no puede gritar, y antes de morir. En lugar de que la cámara nos muestre sus ojos, o el encuadre de lo que ella ve en realidad antes de que se apaguen para siempre, los sustituye.

Este uso y este valor que se le da a la cámara constituye un conjunto de recursos artísticos que vuelven la atención del espectador sobre *la producción misma* de la película: del mismo modo que en el grabado de las manos de Escher se presenta el proceso de su dibujo, dentro de *The Blair Witch Project*, o sea, en el nivel de la historia, se exhibe el proceso autorial de su propia producción como parte del bucle extraño de su composición. Aquí la paradoja consiste en que la cámara es al mismo tiempo el dispositivo técnico que produce la obra y la obra misma, o dicho de otro modo, la cámara del metraje

encontrado es al mismo tiempo principio y objeto del relato, y se destaca una o la otra función de acuerdo al interés de la lectura del espectador, que puede centrarse, ya sea en la existencia diegética de la cámara y su lugar en los acontecimientos de la historia, o bien puede suspender la ilusión diegética y reflexionar sobre el carácter artificial y fabricado de su peculiar efecto de realidad, según hemos tratado de describirlo. Esta disyuntiva de la lectura no supone una mera alternativa para el espectador; si afirmamos que es una paradoja es porque, como ya explicamos, la ilusión que persigue el metraje encontrado de convencer a su público de que lo que ve es un registro de la realidad es un objetivo que se consigue, por decirlo así, a lo brechteano, o sea, *subrayando* la artificialidad del aparato de producción artística, no ocultándola, como hace cualquier otra forma de realismo, no sólo en el cine, sino en cualquier otro discurso narrativo.

De modo similar, el artificio detrás de la cascada y las escaleras de Escher nos hace reflexionar sobre la ilusión de la perspectiva que nos oculta ese artificio; el regreso a la nota inicial del “Canon per tonos” de Bach vuelca nuestra atención sobre la peculiar estructura de su propia notación musical; la paradoja de Epiménides produce un cruce de cables semánticos que nos arroja a la materialidad de su propia construcción lingüística... Todas estas expresiones producen proposiciones que tienen sentido en dos niveles del sistema que están en juego de forma simultánea, y justamente por eso son indecibles en su comprobación, es decir, son indemostrables. En la paradoja de Epiménides, no se puede determinar si la aseveración es verdadera o falsa, así como tampoco podemos saber si la dirección de los escalones de Escher es ascendente o descendente. En el metraje encontrado, la cámara de cine es a la vez personaje y estructura material del relato, resultando imposible decidir en cuál de las dos realidades se encuentra su verdadera esencia.

Referencias

Avalos, Stefan y Lance Weiler (1998). *The Last Broadcast*. Estados Unidos: FFM Productions.

- Benveniste, Émile (1997). *Problemas de lingüística general I*. Trad. de Juan Almela. México: Siglo XXI.
- (1999). *Problemas de lingüística general II*. Trad. de Juan Almela. México: Siglo XXI.
- Beylot, Pierre (2005). *Le récit audiovisuel*. París: Armand Colin Cinéma.
- Bigelow, Kathryn (2012). *Zero Dark Thirty*. Estados Unidos: Columbia Pictures. 157 min.
- Bordwell, David y Kristin Thompson (2012). "Return to Paranormalcy". *Observations on Film Art*. <http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>
- Child, Ben (11 de agosto de 2011). "Kathryn Bigelow denies White House favoritism over Bin Laden Film". *The Guardian*.
- Daniel, Adam (2020). *Affective Intensities and Evolving Horror Forms: From Found Footage to Virtual Reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Deodato, Ruggero (1980). *Cannibal Holocaust*. Italia: F.D. Cinematográfica. 95 min.
- Gaudreault, André (2011). *Cine y literatura. Narración y mostración en el relato Cinematográfico*. Trad. de Raquel Gutiérrez Estupiñán. Puebla: Ediciones de Educación y Cultura, UNARTE.
- Goi, Michael (2011). *Megan is Missing*. Estados Unidos: Trio Pictures. 89 min.
- Heller-Nicholas, Alexandra (2014). *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Hofstadter, Douglas (1994). *Gödel, Escher, Bach. An Eternal Golden Braid. A Metaphorical Fugue on Minds and Machines in the Spirit of Lewis Carroll*. Londres: Penguin Books Ltd.
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Trad. de Pablo Hermida Lazcano. Barcelona: Paidós.
- Jost, François, y André Gaudreault (1995). *El relato cinematográfico: Cine y narratología*. Trad. Núria Pujol. Barcelona: Paidós.
- Kennedy, Michael (2020). "Why Cannibal Holocaust was so Controversial". *Screenrant*. <https://screenrant.com/cannibal-holocaust-movie-controversy-explained/>
- Peele, Jordan (2019). *Us*. Estados Unidos: Monkeypaw Productions. 116 min.
- Sánchez, Eduardo, Daniel Myrick (1999). *Curse of the Blair Witch*. Estados Unidos: Haxan Films/The Sci-Fi Channel. 44 min.

- (1999). *The Blair Witch Project*. Estados Unidos: Haxan Films.
81 min.
- Scott, Ridley (2000) *Gladiator*. Estados Unidos: Scott Free Productions.
155 min.
- Turner, Peter (2019). *Found Footage Horror Films. A Cognitive Approach*.
Nueva York / Londres: Routledge.