

De cuando un juego se convierte en pesadilla: el gótico como género y como subcultura en el cine chileno actual

Nadina Olmedo*

Con un presupuesto de sólo 300.000 dólares Jorge Olguín concreta su segundo proyecto: *Sangre eterna*, tras su ópera prima *Ángel negro*, rodada durante su época de estudiante de cine en el ARCIS y éxito de taquilla en Chile, convirtiéndose en uno de los pioneros en el uso de efectos especiales en su país. A pesar del escaso dinero, sobretodo para una producción de tipo fantástica en la que gran parte del mismo se invierte en maquillaje, vestuario y efectos especiales, *Sangre eterna* ha sido galardonada con premios internacionales que justamente indican su buena calidad en estos aspectos: Premio a los mejores efectos especiales en el "Festival de cine fantástico" de Málaga, España, y el Premio a la mejor actuación y mejores efectos de maquillaje en el Festival de cine de terror "Screamfest LA" de Los Angeles, California. Después de este último reconocimiento el film fue puesto a la venta en los Estados Unidos en formato DVD bajo el título de *Eternal Blood* a través de Fangoria, una de las distribuidoras más reconocidas del género en ese país.

Con sólo dos producciones, este joven director nacido en Santiago de Chile, se ha ganado el reconocimiento "como una de las promesas más álgidas del cine fantástico latinoamericano", según apunta Carlos F. Márquez para el periódico *La Jornada Michoacana* y ha logrado también despertar el interés de importantes cineastas hispanos del género, tales como Guillermo del Toro y Alfonso Cuarón. El primero, creador de ya verda-

deros clásicos como *El laberinto del fauno* (2006) y *El espinazo del diablo* (2000), se ha convertido en productor del último proyecto de Olguín titulado *Caleuche: El llamado del mar*, en proceso de rodaje actualmente. Este tipo de películas proponen una alternativa al monopolio hollywoodense, sobretodo en torno al cine fantástico, que ha sido tradicionalmente (aunque ahora esté dejando de serlo) un género subestimado y aparentemente sin importancia dentro del espectro cinematográfico conosureño.

La propuesta de Olguín se establece entonces como vanguardista en un país como Chile donde no existe una tradición cinematográfica de cine fantástico, aunque haya habido algunos intentos no demasiado reconocidos ni tan taquilleros como *Sangre eterna*. Para la promoción de la película se llevó a cabo una gran campaña publicitaria y el estreno de la misma se realizó simultáneamente en todas las salas comerciales del país el día 31 de octubre, nada menos que durante la noche de *Halloween*. Otro de los atractivos de esta película es el *soundtrack*, cuyo tema principal está a cargo de Lucybell, una banda chilena en pleno auge. Los actores seleccionados por Olguín también aportan con su popularidad y reconocimiento, entre ellos se destacan Juan Pablo Ogalde (en el papel de Eme), Blanca Lewin (como Carmila) y Patricia López (interpretando a Elizabeth), todos ellos jóvenes promesas de la escena local. Finalmente, todo este despliegue de *marketing*, bastante inusual para una película chilena, se debe, de acuerdo al Portal de cine *Chaplins.Com*, "a que la cinta será pionera en cuanto al desarrollo de una gran puesta en escena en secuencias de acción, efectos especiales y diseño de vestuario, todo ambientado en un Santiago actual".

Sangre eterna relata la historia de un grupo de jóvenes cultores de la subcultura gótica en un Santiago de Chile contemporáneo. Los muchachos dedican su tiempo libre a la práctica de un juego de rol homónimo de la película y que terminará por ser el motivo que cambie sus vidas. En cierto momento del juego, una de las integrantes, Elizabeth, está en riesgo de quedar afuera, entonces Eme (de Master), el líder del grupo y quien dirige el juego, piensa en una estrategia para evitarlo y decide incorporar un personaje más. Éste no duda en invitar a participar de "Sangre eterna" a una compañera de sus clases de periodismo: Carmila, debido a la fuerte atracción producida entre



ambos y a que la chica también parece pertenecer a la misma tribu urbana. Los conflictos en el grupo comienzan a suceder a partir del contacto con Damer durante una fiesta en una casona al mejor estilo gótico y en medio de una noche lúgubre que vaticina el advenimiento de algo terrible. Esa noche también cambiará la vida de estos muchachos puesto que tendrán contacto, según Eme, con verdaderos vampiros, amigos del misterioso Damer, de quien él sospecha y a quien rechaza. Todos los demás, en cambio, sienten una atracción inusual hacia este joven y vuelven una y otra vez a la casona en busca de fiesta y drogas. Después de varios días desaparecidos, llega a la casa de Eme una Carmila demasiado rara, vampirizada.

Las sospechas de Eme se confirman y busca una alternativa para evitar que las vidas de sus amigos sigan en peligro. Vuelve de noche a la casona, justo con un eclipse lunar de fondo, y espía a los jóvenes en medio de un ritual en que según Eme se terminarán de vampirizar sus amigos. Sin dudarlo toma el arma de su padre y regresa a la casa para terminar con esta pesadilla. Luego de cometer esta masacre Eme es internado en un neurosiquiátrico y hace todo lo posible para que la policía y la demás gente le crean su "historia de vampiros". Sin embargo, en contraposición, todos optan por la versión de los hechos de Elizabeth, quien es la única que no ha resultado herida, pero que sonríe irónica a la cámara al final poniendo su cara de vampira y verificando que Eme está en lo cierto. También Carmila, que está en coma, deja esa sospecha al despertar como poseída en la última ima-

gen de la película. Damer se ha muerto, no obstante, Elizabeth puede seguir con el legado. Su sensualidad es mayor que la del muchacho, y "su historia" más creíble que la de Eme quien al estar internado no podrá continuar su lucha contra los vampiros. Los vampiros siguen sueltos por Santiago aunque la gente los ignore o no quiera verlos parece ser el mensaje final de Olguín.

Ficción y realidad se mezclan en esta película a través de un juego de rol que propicia la vacilación entre ambos mundos. Mediante un excelente trabajo de cámaras y apoyado

en los efectos especiales y en un maquillaje muy logrado, el director recrea una historia de vampiros totalmente urbana y actualizada, vitalizando y acercando el género gótico a las posibilidades de un grupo de jóvenes santiaguinos considerados góticos. Como comenta René López Villamar, "hay en la película un discurso subterráneo como las costumbres de la subcultura que aborda, y que habla de los verdaderos vampiros de la sociedad chilena y cómo trata de lidiar ésta con ellos. Aunque, de acuerdo a la sociedad, esos vampiros no existen. Sólo aparecen en los manuales del juego de rol 'Sangre eterna', que han infectado la mente del joven Eme".

El interrogante queda abierto y surge la idea de cuántos vampiros más habitan no sólo las calles de Santiago sino el país, el mundo en general. ¿Por qué Eme es el único que puede verlos? ¿O es que el resto de la sociedad carece de sensibilidad y no puede reconocerlos o hay que tener un poder sobrenatural, un sexto sentido, para identificarlos? Si bien los góticos con su apariencia lúgubre y su actitud melancólica parecen rechazar la vida, el resto de la sociedad también lo hace al vivir en un estado de letargo, anestesiada, sin ideales más allá del consumismo, el individualismo y la incomunicación. Cuántos vampiros disfrazados de normalidad rondarán por la gran urbe santiaguina y qué viles propósitos tendrán es el subtexto que emerge en el final de *Sangre eterna*.