

CORPOGRAFÍAS DEL TERROR: EL CASO DE *EL PROYECTO DE LA BRUJA DE BLAIR*

Corpographies of horror: the case of The Blair Witch Project

Araceli Toledo Olivar¹ | Ricardo Cartas Figueroa²

RESUMEN

Este texto analiza la producción cinematográfica *El proyecto de la bruja de Blair* como una corpografía del terror, considerando que el miedo se edifica mediante la corporeidad, la tecnología y el imaginario local sobre la citada bruja. De igual forma, conviene detenerse en la dicotomía ausencia/presencia de dicho personaje sobrenatural; se observa al bosque como un mapa corporal y se explora la noción de metraje encontrado y falso documental. Por último, se examina la transformación de Heather en un ente *cyborg*; esto ocurre conforme ella se va apropiando del manejo de la cámara. Lo anterior con la intención de visibilizar la hibridación monstruosa que resulta de la fusión de lo humano con lo tecnológico.

Palabras clave: Bruja, cuerpo, terror, cine, monstruo, *cyborg*.

ABSTRACT

This text analyzes the movie *The Blair Witch Project* as a corpography of horror, considering that fear is constructed through corporeality, technology and the local imaginary surrounding the afore mentioned witch. Likewise, the analysis focuses on the absence/presence dichotomy of this supernatural figure; also the view of the forest as a corporeal map and explore the notion of found footage and mockumentary (faux documentary). Finally, the text examines Heather's transformation into a *cyborg* entity; this occurs when she takes ownership of camera's operation. This is intended to highlight the monstrous hybridization that results from the fusion of human with technology.

Keywords: Witch, body, horror, cinema, monster, *cyborg*.

¹ Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP): Facultad de Filosofía y Letras; Colegio de Lingüística y Literatura Hispánica. México. ORCID ID: [0000-0002-7916-7270](https://orcid.org/0000-0002-7916-7270), araceli.toledo@correo.buap.mx.

² Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP): Facultad de Artes Plásticas y Audiovisuales; Colegio de Cinematografía. México. ORCID ID: [0000-0003-4008-1549](https://orcid.org/0000-0003-4008-1549), ricardo.cartas@correo.buap.mx.

INTRODUCCIÓN

La película *El proyecto de la bruja de Blair* es heredera directa de *Häxan* (1922), cinta pionera en el subgénero del falso documental. La dirección de la primera corrió a cargo de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez y se estrenó en 1999, en Estados Unidos. La historia trata la desaparición de Heather, Mike y Josh, estudiantes universitarios que se adentran en un bosque de Maryland en 1994, con la intención de documentar la famosa leyenda local sobre la bruja de Blair. Un año más tarde se encuentra dicho material y, con este hallazgo, se propaga el rumor del supuesto final atroz de los jóvenes. Algunos elementos para destacar en el filme son la perspectiva subjetiva de la cámara portátil, la tensión entre lo ocurrido dentro y fuera de campo, así como la proyección del cuerpo en la tecnología, en el ámbito de lo sobrenatural y en un elemento simbólico propio de la naturaleza como lo es el bosque. Este artículo examina *El proyecto de la bruja de Blair* como una corpografía del terror, puesto que, desde nuestra lectura, la película es un espacio narrativo donde el miedo halla su origen en los cuerpos de los protagonistas, la subjetividad de la cámara y los dispositivos simbólicos y tecnológicos. Con esto en mente, nos interesa demostrar que la atmósfera intimidante de la cinta se construye a partir de la intermediación corporal, la tecnológica y el imaginario que descansa sobre la historia de la bruja de Blair.

ESTRATEGIAS DEL METRAJE ENCONTRADO

Uno de los aspectos que provoca mayor desasosiego en el filme es la ausencia física de la bruja. La estrategia narrativa que plantean los directores está íntimamente relacionada con el concepto de metraje encontrado o *found footage film*, un estilo narrativo que tiene como principal objetivo presentar una ficción como si esta fuera real. Es un sistema cuyo propósito central es hacer que el público perciba lo mostrado en la pantalla como si fuera auténtico, todo ello a partir del hallazgo de una serie de documentos extraviados por los autores, el cual produce un efecto de verosimilitud ante la audiencia (Sáenz Cardoza y Pérez Alcalá, 2022, p. 160). A esta perspectiva se suma que el *film* está concebido como una propuesta que tiene dos miradas: la periodística con pretensión de verdad, mientras que la segunda recurre a la ficción. El espectador se enfrenta a este producto bajo una premisa ambigua sin saber qué tanto de lo que está viendo es real o qué tanto corresponde a la ficción. Desde el punto de vista estético, la cinta busca sumergir al espectador en una atmósfera de agobio, así como de permanentes saltos y efectos que en un primer momento parecen errores de producción.

El resultado es intencionadamente incómodo de ver, es poco agradable en su factura. (enerva, aburre, todo a la vez), poco fino en su propuesta de montaje en la lectura de las imágenes, y es por ello que ese público se mueve en su silla y habla, pasa del tedio a la tensión en estado puro sin escenas excesivas, sin alardes, con los jadeos y la cámara loca como único efecto especial. Finalmente, en el desconocimiento total de la referencia de esquema y el público no sabe cómo aceptar el influjo de esta brujería. (Rodríguez, 2000, p. 10).

Por ello, los espectadores sufren los efectos físico-psicológicos derivados de la estrategia técnico-narrativa aplicada a los protagonistas; es decir, "padecen

el influjo de la brujería" en una suerte de preparación física que busca crear un estado corporal idóneo para la ejecución de las acciones de la película.

Otro de los elementos que la producción sumó a la estrategia de recepción del filme es la concepción de la película como un producto transmedia (Sáenz Cardoza y Pérez Alcalá, 2022, p. 180). Tomemos en consideración que durante los primeros años del siglo XXI internet funcionaba de manera distinta a como lo hace en la actualidad. En ese entonces, la referencia central de la navegación en la red eran las páginas web que se encontraban por diversos buscadores; pero, tengamos presente que aún no se sabía de las redes sociales. Aunque existían los blogs, estos espacios virtuales no se tomaron como parte de una estrategia de difusión de *fake news* en la red. En este mismo tenor, la producción de *The Blair Witch Project* publicó una serie de sitios en donde plantearon como un hecho real la desaparición de los jóvenes en el bosque. De hecho, muchos de estos sitios se han replicado en páginas actuales, lo que pone de manifiesto la vigencia del relato y la potencia de la cinta para revivir constantemente el mito.

LA AUSENCIA/PRESENCIA DE LA BRUJA

El cúmulo de herramientas y estrategias narrativas previamente detalladas tienen como principal objetivo provocar un efecto contundente en la audiencia: miedo. Sin embargo, la novedad que se propone en la película es que el personaje femenino fantástico se construye a partir del imaginario colectivo y personal que se tiene sobre la bruja. Esta perspectiva está emparentada con la visión de Gastón Bachelard en torno al miedo:

El miedo no viene del exterior. Tampoco se compone de viejos recuerdos. No tiene pasado. Tampoco tiene fisiología ... El miedo es aquí el ser mismo. Entonces, ¿dónde huir, dónde refugiarse? ¿A qué afuera podríamos huir? ¿En qué asilo podríamos refugiarnos? (2000, p. 257).

Justamente, ahí radica la efectividad de la película: en el hecho de que el espectador participa en la elaboración de sus propios temores. Hagamos patente que en gran parte de los casos en donde se plantea la existencia de las brujas, se les ubica como mujeres malvadas, monstruosas, cuya principal función es provocar el mal de niños, hombres o cualquier tipo de ser vivo que se cruce en su camino. Vale la pena resaltar que hoy podemos hacer una lectura distinta de las mujeres condenadas por brujería, y con ello constatamos que los adjetivos peyorativos que se les aplicaron provenían de pensamientos conservadores e intolerantes ante la otredad; esto es, ante lo desconocido. Veamos la definición que Jean Chevalier y Alain Gheerbrant hacen de la palabra bruja.

Brujo, bruja. I. C. G. Jung considera que las brujas son una proyección del ánima masculina, es decir del aspecto femenino primitivo que subsiste en lo inconsciente del hombre: las brujas materializan esta sombra rencorosa, de la que ellos no pueden apenas liberarse, y se invisten al mismo tiempo de una potencia temible ... Fruto de los rechazos, encarna «los deseos, los temores y las demás tendencias de nuestra psique que son incompatibles con nuestro yo, sea porque son demasiado infantiles, sea por cualquier otra razón» (ibid., 18). Jung observó que el ánima está a menudo personificada por una bruja o

una sacerdotisa, pues las mujeres tienen más vínculos con las fuerzas oscuras y los espíritus (JUNG, 176). La bruja es la antítesis de la imagen idealizada de la mujer. (1986, p.200).

En nuestra película motivo de análisis, la presencia simbólica de la bruja se percibe en la primera noche, mediante una serie de guiños apenas perceptibles para la audiencia, pero que indudablemente anuncian las acciones que se desencadenarán en los siguientes días. En medio de una atmósfera enrarecida por la función de la cámara en el hombro y la realidad producida por los formatos del video, los tres jóvenes se internan en el bosque de manera temeraria para grabar cada detalle de su búsqueda. La tensión se va tejiendo de manera ascendente, en la medida en que los estudiantes se van adentrando en el bosque y con ello se altera su noción del tiempo y el espacio.

Para tales efectos, el bosque tiene un especial significado en la trama de *El proyecto de la bruja de Blair*. Si bien, algunas acepciones en torno a su simbología nos remiten a la idea del bosque como un espacio sagrado en donde la naturaleza resguarda los secretos de la vida, también está presente la óptica que considera al bosque como un espacio adverso que devora física y mentalmente a los que se internan en él. Por ello, recurrimos a la imagen del bosque como reflejo de nuestros temores, puesto que: "Para el analista moderno, por su obscuridad y su arraigamiento profundo, el bosque simboliza lo inconsciente. Los terrores del bosque, como los terrores pánicos, estarían inspirados, según Jung, por el temor de las revelaciones de lo inconsciente" (Chevalier y Gheerbrant, 1986, p.195).

En la película, los primeros indicios de la presencia de la bruja se dan a partir del hallazgo de una serie de piedras apiladas, que se conocen como *cairn* en la antigua cultura irlandesa, de donde es originaria Elly Kedward, la mujer que se identifica como la bruja de Blair (Centini, 2012, p. 103). Las piedras sirven para marcar los límites de zonas remotas, actúan como una especie de guía para los viajeros, y, paradójicamente, aparecen cuando los jóvenes documentalistas se pierden y también en el momento en que extravían el mapa que representaba su única esperanza de escapar del bosque. Conforme va avanzando la película, la presencia de la bruja se vuelve mucho más intensa, porque los jóvenes divisan en el camino objetos conocidos como *stickman* o *twanas*, que son figuras de hombres hechas con ramas y palos. Estos objetos se asimilan a aquellos de origen vudú y fueron creados por Ben Rock, quien a su vez se inspiró en *The Rune Man*. La finalidad de tales objetos es la de anunciar el punto de tensión de la película. Así pues, sin tener conciencia de su ubicación, los personajes deambulan por el bosque y con ello inicia un proceso de degradación de la racionalidad, dado que comienzan a mostrar comportamientos extraños y se les nota desesperados, al grado de que se desencadenan conflictos en su interacción y, más adelante, Josh desaparece. Los siguientes segmentos de la película aumentan en su grado de tensión y desconcierto. En la búsqueda de su compañero, Heather y Mike se encuentran con una casa derruida y cubierta por maleza. En esta línea, podríamos pensar en la casa como espacio de resguardo, seguridad, o como lo apunta Gastón Bachelard:

La casa en la vida del hombre suplanta contingencias, multiplica sus consejos de continuidad. Sin ella, el hombre sería un ser disperso. Lo sostiene a través de las tormentas del cielo y de las tormentas de la vida. Es cuerpo y alma. Es el primer mundo del ser humano. Antes de ser "lanzado al mundo" como dicen los metafísicos rápidos, el hombre es depositado en la cuna de la casa. Y siempre, en nuestros sueños, la casa es una gran cuna. (2000, p. 37).

Sin embargo, el significado de la casa en medio del bosque de Maryland hace alusión al espacio en donde se encuentra alojado el mal. La aseveración anterior nos remonta a la cabaña del bosque de los cuentos de hadas, y desde esta rememoración se establece la concepción de la casa como entidad siniestra. Es importante subrayar que, el bosque desde tal perspectiva, tiene un matiz voraz: sus árboles, con los movimientos de sus hojas seducen a los visitantes y los acercan a la mirada opresora de la bruja. Después de la desaparición de Josh, Heather y Michael deambulan por el bosque hasta que la noche los sorprende. Durante esa secuencia en negros absolutos, Heather y Michael escuchan el lamento de su amigo Josh y corren hacia él.

Los cuerpos de los personajes se muestran desdibujados, fragmentados debido a los movimientos de la cámara que busca enfatizar la desesperación de los personajes cuando se aferran a la idea de encontrar a su compañero. Ya estando dentro de la casa y siguiendo una serie de lamentos que en apariencia son de Josh, se logra percibir la herrumbre, el descuido de la casa, así como algunas marcas de manos en las paredes, quizá pertenecientes a algunos visitantes previos que corrieron la misma suerte de los tres documentalistas. Posteriormente, la cámara cae al piso y con ello se abre paso a un final en donde el espectador une todos los hilos de la historia con el objetivo de tejer conjeturas sustentadas por su bagaje personal, elementos culturales e imaginario colectivo.

Imagen 1. Fotograma de *El proyecto de la bruja de Blair*



Fuente: Myrick, D. y Sánchez, E. (directores), 1999.

LA CÁMARA COMO EXTENSIÓN DEL CUERPO

Los últimos años de la década de los setenta y los primeros de la década de los ochenta son clave en la proliferación del falso documental. Por falso documental nos referimos a la utilización de elementos concernientes al género de no-ficción en una obra ficcional. Recordemos que, en el caso concreto de *El proyecto de la bruja de Blair*, el éxito de la cinta se debió a dos hechos: a que gran parte del público tomó como real la "aparición" del material documental en medio de un bosque, y a la apertura de foros donde se discutían posibles hipótesis de lo ocurrido a los protagonistas. Lo último sumergió al público en una interacción cibernética que buscaba desentrañar los misterios de la afamada bruja de Blair. En ese sentido, la incertidumbre producida a lo largo del metraje responde, por supuesto, a la existencia de tal personaje aterrador; aunque esta sensación también se intensifica con los movimientos efectuados por la cámara. Mar López Ligeró señala dos aspectos cruciales dentro de la cinta "[...] Por un lado, el tratamiento extra-cinematográfico del proyecto y, por otro, la entrega de una filmación aparentemente no manipulada" (2016, p. 43). Lo primero se refiere a la estrategia publicitaria cuyo objetivo primordial fue alterar la percepción del público, de manera que no pudiera distinguir hasta dónde llegaba la ficción y qué datos pertenecían a la realidad. Por otro lado, el hecho de que el "documental" haya sido realizado por estudiantes también supuso un ingrediente atractivo. En la filmación de la película figuraron formatos de cámara de 16 milímetros, así como videos grabados con cámaras manuales. De manera concreta, Heather es fundamental, en tanto personaje activo, pues la mayor parte del tiempo tiene el control de la cámara, y de esta manera ejerce cierto poder. En contraparte, la bruja, como se sabe, jamás es vista, pues se le conoce más por la leyenda que gira alrededor de ella. La falta de visibilidad y la imposibilidad de ser narrada a través de lo visual, hacen de la bruja otro personaje de poder, que a diferencia de Heather ejerce su dominio en el ámbito psicológico y en la sugerencia de lo sobrenatural. Justamente, la ambigüedad subyacente en sonidos e imágenes crea un efecto de falta de control en los movimientos de los personajes y en las emociones del espectador. Por esa razón, para Josh, Mike y Heather lo que en apariencia era un viaje de estudio y diversión, se convirtió en una pesadilla, un continuo andar en círculos, situación que, desde nuestro parecer, se interpreta como parte del plan de la bruja que ha tendido sus redes para atrapar a sus presas. Confundiéndolas primero, para después hacerlas estallar de ira, con intervalos caracterizados por un miedo profundo, sobre todo en las escenas nocturnas, cuando los cuerpos de los tres estudiantes están rendidos a causa de las excesivas caminatas y el constante estado de alerta. Entonces, si la bruja es un ser monstruoso (esto a partir de la reconstrucción hecha dentro y fuera de la pantalla), Heather, a lo largo de la película termina por convertirse en un ser anómalo (en palabras de Rosi Braidotti), un monstruo que quiere, en todo momento, controlar la narrativa de lo que está ocurriendo, sin importarle que dicha actitud genere disputas con sus compañeros. De manera que, al inicio de la película observamos un personaje femenino individual, en total dominio de sus emociones, aspecto que se destaca en el tono de voz. Hacia el final de la historia, percibimos a una Heather totalmente trastornada: su cuerpo se ha fusionado con la cámara y sus ojos, que ahora pertenecen a la lente, registran lo que puede leerse como la muerte de los tres protagonistas. Dice Rosi Braidotti (2005): "El desdibuja-

miento de [las] divisiones categóricas entre el yo y los otros crea una especie de heteroglosia de las especies, una hibridación colosal. La tecnología está en el corazón de este proceso que combina monstruos, insectos y máquinas en un acercamiento poderosamente poshumano a lo que solíamos llamar «cuerpo»". (p. 263). Desde esta perspectiva, lo humano que paulatinamente se deshumaniza mediante la obsesión de Heather hacia la cámara, constituye un tópico del cine de este género: la tecnología como invasora del cuerpo y la voluntad humana, puesto que, la cámara nos comparte únicamente lo que es su deseo mostrar. Lo anterior resulta en el desbocamiento de los personajes, temor que se visibiliza cuando asumen que se han perdido en el bosque. Y el bosque es el territorio de la bruja por excelencia, es un espacio ajeno al tiempo lineal donde los días transcurren entre el silencio del día y los ruidos de los habitantes reales o fantásticos. Entonces, si la cámara es una extensión de Heather, el bosque simboliza la expansión de los poderes de la bruja, que resulta de mayor amenaza debido a su incorpórea presencia. Sobre este punto, elucida Ignacio Padilla: "En realidad, el miedo a lo incierto es ya una estancia superior del miedo, un peldaño al que sólo podemos acceder los humanos [...] El miedo es ciertamente una emoción que compartimos con otros seres vivientes, pero sólo en nuestra experiencia puede ser tamizado por la conciencia, la imaginación y el lenguaje" (2013, pp. 22-24). El desconocimiento, entonces, deviene de la necesidad de control de la protagonista y de los posibles peligros procedentes del bosque. De igual forma, al interior del filme, lo terrorífico subyace en los antecedentes sobre la leyenda de la bruja de Blair, su vigencia a partir de lo que sucede a Josh, Mike y Heather, y en el uso de la cámara, considerando que las imágenes registradas no son espontáneas en su totalidad, sino que su enfoque radica en la simulación.

Volviendo a la concepción de Heather como monstruo, retomamos a Braidotti cuando explica que esta palabra guarda similitudes entre otras formas de existencia, porque: "Aunque el término monstruo debe reservarse para entidades animadas u orgánicas, yo defendería una analogía estructural entre monstruo orgánico y el otro tecnológico o antropomorfo" (2005, p. 265). Heather es la principal interesada en que el documental sobre la bruja de Blair se realice, a pesar de que las condiciones del viaje empeoran día con día. Ella muestra un falso optimismo y a ratos alienta a sus compañeros a no desistir, aunque conforme crece la desesperación del equipo cuando se saben perdidos, la actitud de la chica cambia radicalmente, pues de la afabilidad se mueve hacia la tiranía. Como consecuencia su actitud vigilante se fusiona con la de la videocámara y con esto se crea una dimensión desde la que opera la mujer monstruo nacida de la tecnología: una mujer de acción cyborg. Braidotti señala que:

[...] La teratología científica es uno de los orígenes genealógicos del pensamiento cyborg contemporáneo. Una de las consecuencias que se derivan de este enfoque es que la tecnología no es sólo la expresión del deseo de dominio, sino también, un objeto de deseo, de curiosidad y de implicación afectiva" (2005, p. 265).

El deseo, por supuesto, habla de una urgencia; de la acción que se ejecuta con miras a conseguir un determinado objeto. Inclusive, según lo enunciado por Martha Robles en *Vocabulario de la vida femenina* (2018), el deseo nos puede llevar tanto a la búsqueda de entes materiales, como de aquellos denomina-

dos imaginarios (p. 71). Heather dirige su deseo hacia la reconstrucción de una verdad, mediante un supuesto uso de la técnica documental; pero poco a poco esta pretensión se traduce en un estado de emergencia, en un grito de supervivencia. Sobre todo, en *El proyecto de la bruja de Blair* destaca la subjetividad de Heather, pues es su perspectiva la que presenta los hechos ante los ojos del espectador cuando toma el control definitivo de la cámara. Entonces, Heather es lo que Braidotti denomina un "sujeto encarnado [...] tecno-teratológico"; sin embargo, esta condición monstruosa no se evidencia mediante una apariencia física que denote la hibridez humano/tecnológico, sino que se muestra mediante el desdibujamiento de la privacidad y el respeto a los momentos de sufrimiento ajeno, como es el caso de los dos colaboradores de Heather. Las acciones de la protagonista están ahora gobernadas por la imperante necesidad de registrar todo lo que ocurre en el bosque a pesar del miedo que ella misma experimenta. La cámara se convierte, entonces, en un artefacto de tortura y, para los protagonistas masculinos el terror se vive en dos niveles: en primer lugar, se enfrentan a la amenaza de la presencia invisible de la bruja de Blair y, en segundo, sobreviven a expensas del deseo de la Heather cyborg.

CONSIDERACIONES FINALES

En *El proyecto de la bruja de Blair* se concentran técnicas narrativas cuyos efectos resultan perturbadores para el espectador. Nos referimos a la experiencia sensorial que los cuerpos filmados transmiten, concretamente a su condición de vulnerabilidad, pues esta causa un estado de nerviosismo de amplio espectro. La dimensión mítica y la puesta en escena se fortalecen con la dualidad ausencia/presencia de la bruja. En otras palabras, la cinta establece una actividad lúdica con el espectador, porque al no presentar una imagen definida de la bruja se ofrece un dispositivo de horror que entremezcla lo sugerido con lo imaginado.

Asimismo, confirmamos que el uso de la cámara inestable, en consonancia con los sonidos distorsionados del bosque y con las imágenes nocturnas fragmentadas, contribuyen a la instauración de una atmósfera perturbadora dentro y fuera de la película. Entonces, la desorientación física y psicológica de los personajes hace que el ojo del espectador perciba al bosque como un espacio donde se presentan situaciones imposibles de explicar a través de la lógica, de ahí que este aspecto acentúe el carácter sobrenatural amenazante de esta obra.

Para concluir, la transformación de Heather en un ente tera-tecnológico revela la complejidad simbólica del filme y, en este contexto, como espectadores se nos conmina a reflexionar sobre las posibles consecuencias de un escenario en el que los límites de la relación naturaleza/tecnología se trastocan. De esta manera, el horror filmico de *El proyecto de la bruja de Blair* se observa como un texto narrativo donde cuerpo, tecnología e imaginario colectivo se fusionan con el objetivo de señalar los límites entre deseo y obsesión, así como la cercanía entre lo humano y lo monstruoso.

REFERENCIAS

- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Braidotti, R. (2005). *Metamorfosis. Hacia una teoría materialista del devenir*. Akal.
- Centini, M. (2012). *Las brujas en el mundo, creencias populares, ritos y simbología - los grandes procesos*. Vecchi Ediciones.
- Chevalier, J. y Gheerbrant, A. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Catedral de Girona.
- Christensen, B. (Director). (1922). *Häxan: La brujería a través de los tiempos* [película]. [Svensk Filmindustri](#).
- López Ligeró, M. (2016). *El falso documental. Evolución, estructura y argumentos del fake*. Editorial UOC.
- Myrick, D. y Sánchez, E. (Directores). (1999). *The Blair Witch Project* [fotograma]. En The New York Times en Español. <https://www.nytimes.com/es/2016/09/16/espanol/cultura/the-blair-witch-cameras-en-movimiento-que-dejan-al-publico-temblando.html>
- Myrick, D. y Sánchez, E. (Directores). (1999). *The Blair Witch Project* [película]. Haxan Films y Artisan Entertainment.
- Padilla, I. (2013). *El legado de los monstruos. Tratado sobre el miedo y lo terrible*. Taurus.
- Palacios, J. (2021). *La pantalla esotérica. Cine y ocultismo en 50 películas*. Editorial UOC.
- Robles, M. (2018). *Vocabulario de la vida femenina*. Penguin Random House.
- Rodríguez, F. A. (2000). El proyecto de la bruja de Blair. *Banda aparte*, (17), p. 10.
- Sáenz Cardoza, M. y Pérez Alcalá, O. (2022). El bucle extraño en *The Blair Witch Project* (1999) y el metraje encontrado. En J. Villarreal, R. Gutiérrez Estupiñán y M. Sáenz Cardoza (Eds.), *El ojo intermedial I. Autorreflexividad, transmedialidad* (pp. 160-188). BUAP/Editora Nómada.
- Spitz, M. (16 de septiembre de 2016). Fotograma de *El proyecto de la bruja de Blair* [fotograma]. The New York Times en Español. <https://www.nytimes.com/es/2016/09/16/espanol/cultura/the-blair-witch-cameras-en-movimiento-que-dejan-al-publico-temblando.html>