

Gran Premio Fipresci

POOR THINGS / POBRES CRIATURAS

Bella Baxter, una mujer fantástica

DESIRÉE DE FEZ

El cineasta griego Yorgos Lanthimos (Atenas, 1973) ha construido, a lo largo de más de veinte años, una filmografía articulada en torno a, al menos, tres grandes temas: la perversión de los roles sociales y familiares, la entrada abrupta de la violencia en un espacio más o menos íntimo (la familia, la pareja) y el poder del lenguaje, ya sea a favor del ser humano o en su contra. Esos asuntos están en todas sus películas, si bien a veces se expresan de una forma más radical y compleja que otras. *Pobres criaturas* (*Poor Things*), ganadora del Gran Premio FIPRESCI 2024, es, junto a *La favorita* (2018), una de sus películas más accesibles. Se mueve en un espacio más relajado que *Canino* (2009), *Alps* (2011) o incluso la más reciente *El sacrificio de un ciervo sagrado* (2017). Pero, aun así, todos esos temas están en ella y es un ejemplo de cine comercial con un nivel de ambición (temática, narrativa y formal), osadía y controversia muy por encima de la media.



Elegida por 791 críticas y críticos de todo el mundo (miembros de la Federación Internacional de Críticos de Cine) como la mejor película entre todas las estrenadas tras el 1 de julio de 2023, *Pobres criaturas* cuenta la historia de Bella Baxter (Emma Stone), una mujer joven que vuelve a la vida a manos de un científico

loco (Willem Dafoe). Renace como un lienzo en blanco, con todo por aprender y en un mundo feroz con la mujer y lleno de lobos, entre ellos el abogado (Mark Ruffalo) con el que huye y emprende, sin saberlo, un viaje transformador. Adaptación de la novela homónima de Alasdair Gray (editada por Libros Walden), *Pobres*

criaturas se suma a una rica tradición de películas en las que brillan las mujeres literal y figuradamente fantásticas: *La novia de Frankenstein* (1935), *Blade Runner* (1982), *Ghost in the Shell* (1995), *Alien Resurrección* (1997) o *Ex Machina* (2014). De vuelta a la vida de forma artificial, Bella Baxter descubre (o redescubre) el mundo e inicia, para sorpresa de quienes la quieren controlar, un viaje hacia la liberación: la de su cuerpo, la de su sexualidad, la de la mujer en general. Para narrar esa odisea, Lanthimos crea un mundo fascinante en el que conviven los colores irreales, la estética *steam-punk*, el modernismo y un vestuario de otro mundo. El diseño de ese universo, a cuya extrañeza contribuye el juego de Lanthimos (y del director de fotografía Robbie Ryan) con las lentes, es, junto al magnetismo de Bella Baxter (estamos ante uno de los personajes femeninos más carismáticos del fantástico de este siglo), uno de los principales atractivos de una película no exenta de controversia (por otro lado, algo común en la filmografía de su autor).

Estrenada a competición en Venecia de 2023, donde ganó el León de Oro a la mejor película, *Pobres criaturas* arrasó la pasada temporada de premios (recibió, entre otros galardones, dos Globos de Oro y cuatro premios Oscar) y tuvo un considerable éxito comercial. Si bien lo más importante no fue tanto la taquilla y los reconocimientos como el fructífero debate que generó tanto a nivel crítico como entre los espectadores. El relato de las aventuras de Bella Baxter, sobre todo la forma en la que Lanthimos representa su liberación sexual y su gestión del deseo, ha dado pie (y sigue dando pie) a cuestiones y discusiones muy interesantes: ¿Es *Pobres criaturas* feminista o todo lo contrario? ¿Es una película sobre la libertad de la mujer o una fantasía masculina encubierta? Pocas propuestas recientes han generado un debate tan estimulante –y tan conectado a los tiempos– en torno a la mirada en el cine y la representación de los personajes femeninos. Ya sólo por eso, vale la pena entrar (o volver a entrar) en el universo alucinado y alucinante de Bella Baxter.

Felicidades



Hay cabezas icónicas. Cabezas grandes. Pequeñas.
Cabezas que están sobre los hombros, y otras que vuelan.
Las hay estrechas y, por suerte, más abiertas.
Hay cabezas pensantes. Cabezas creativas.
Cabezas que querrían ser otras cabezas.
Cabezas que cambian. Que se transforman.
Y cabezas que trabajan sin descanso para interpretar otras cabezas.
Como la tuya, Pedro. O la nuestra.



Si está en tu cabeza, está en Deluxe.