

LA ARDILLA ROJA

MEMORIA DE LA PELICULA

SINOPSIS

Una noche de verano, en San Sebastián, Jota está golpeándose contra la barandilla del malecón, intentando darse ánimos para tirarse. Bajo él, el mar revienta contra las rocas.

Repentinamente, una moto choca contra el otro extremo de la barandilla... y Jota ve caer del cielo a un motorista sobre la arena de la playa.

Acude en su auxilio y se encuentra, tras la mirilla del casco, con los ojos pardos de una chica que ha perdido la memoria. No recuerda su nombre, ni de dónde viene, ni siquiera sabe el color de sus ojos.

Llega una ambulancia y un camillero cree que los dos venían en la moto. Jota acompaña a la chica al hospital, donde la inscribe con el nombre de Lisa, se hace pasar por su novio y le dice que llevan viviendo juntos 4 años.

Jota fue el artífice de un grupo rockero llamado *Las Moscas*. El grupo estaba formado por el propio Jota y 4 chicas, entre las que se encontraba Eli, a quien dedicó la canción *Elisa*, y con la que ha estado viviendo los últimos 4 años, desde la desaparición del grupo. Pero Eli le ha abandonado hace poco tiempo.



De Lisa, en relación a su pasado, a veces veremos la pelusa de su piel erizada por el miedo cuando, desde la distancia, siente la presencia de un tipo que conduce de forma temeraria un coche rojo.

Una mañana, tras arreglar la moto y organizarlo todo, Jota saca a Lisa del hospital y se van de vacaciones a un camping llamado "La ardilla roja".

Una vez allí, junto a un pantano que guarda un bosque de árboles blancos, y bajo los pinos donde viven unos astutos y ágiles animalitos, tendrá lugar una intrigante historia de amor y de engaño entre estos dos desconocidos.

MEMORIA

La **ardilla roja** es una parábola contra el machismo en clave de comedia de misterio. Una ficción fabricada desde la psicología masculina, de la que se deduce una lección moral contra la relación de propiedad que el hombre ejerce sobre la mujer.

La historia está construida en torno a una mentira que da pie al desencadenamiento de muchas más, que siempre estarán supeditadas a la ficción que origina la primera. Así, por su construcción,

La **ardilla roja** es un artificio, un juego intrigante lleno de compartimentos secretos. Por su tono, es una broma, una burla irónica sobre la virilidad y las conductas que de ella se derivan. Y por sus sentimientos, se trata de una historia de amor que nace de la mentira y crece por el misterio y el deseo sexual.

En cuanto al argumento, si hubiera que resumirlo en dos líneas, podríamos decir esto: Situaciones esperadas e inesperadas ante la mentira de un suicida que se hace pasar por el novio de una amnésica.

FINAL Y COMIENZO DE JOTA

La ficción de la película arranca con una situación terminal que funciona como un punto cero. Comienza cuando Jota, un joven de unos treinta años, está intentando infructuosamente suicidarse.

Su deseo de dejar su vida en el mar tiene una causa real, concreta, que se irá desvelando a lo largo de la película. Jota fue rockero de éxito con su grupo *Las Moscas*, desaparecido hace cuatro años, y desde entonces no ha hecho nada que interese a él o a los demás. Todo este tiempo se ha dedicado a ser amo de casa y vivir del trabajo de su novia, Eli, de la que está perdidamente enamorado. Pero ella le ha dejado hace un mes. Ahora a Jota, solo, se le agolpan la angustia y el vértigo por el tiempo infinito y vacío que le queda por vivir.



Pero su sufrimiento se agrava esa noche de verano. Alguien que está pensando en suicidarse, aun sabiendo que es muy probable que no lo haga, por el solo hecho de pensarlo deja su vida sin ninguna expectativa.

Si el punto cero de la película son las ganas de desaparecer de Jota, de finalizar su vida, el arranque es el encuentro fortuito con un personaje que le cae del cielo, con un atractivo a la medida y que además ha perdido la memoria. Se trata de una chica a la que bautiza con el nombre de Lisa (la que le ha dejado hace un mes se llamaba Eli), sobre la que se lo inventa todo, identidad, pasado... Y de la que dice ser su novio.

Lisa tiene además una misión de sustitución de Eli, la novia de Jota. Sus dos nombres juntos forman Elisa, el nombre de la canción de amor de la película, escrita por Jota para su grupo *Las Moscas* en su habitual estilo extrañamente romántico y obsceno.

CAMPING LA ARDILLA ROJA

La historia progresa en el momento en que Jota se fuga del hospital con Lisa y se van en la moto, arreglada por él, a un camping junto a un pantano. El camping se llama "La ardilla roja" y tiene un falso eslogan: "Ambiente mediterráneo".

Se trata de un escenario tan absurdo como idóneo para el juego de la mentira, ya que en él existe una condensada representación de la estructura familiar y social. En el camping, que aquí funciona como metáfora paródica, bajo los pinos en los que aún quedan ejemplares de la ardilla roja, veremos mentir un poco a todos, mayores y niños, reproduciendo con ironía esquemas convencionales.

LA MENTIRA DE JOTA

En esta historia todos los sentimientos que crecen son los que nacen de la primera mentira, la de Jota, con lo que tienen un comienzo psicológico real. Es decir, nacen en el momento en que Jota ha muerto un poco en las rocas y Lisa no recuerda nada de su vida pasada. Por lo tanto, ya que se comienza en un punto cero, todos los *flashbacks* están tratados como juegos visuales o imágenes ensoñadas que van ocurriendo dentro de algunas fotografías. Estas, durante unos instantes, cobrarán vida para dar extrañas informaciones del pasado y mostrar sentimientos que no sólo no van a crecer, sino que en algunos casos ya están acabados.

La mentira de Jota, la de decir que es novio de ella e inventárselo todo en torno a los dos, es la que funciona como soporte de todas las demás, al menos de las que incumben a la historia de la pasión con Lisa. Es también una mentira que establece un código de relación por el cual él puede seguir inventando todo lo que quiera acerca de los dos. Tiene por lo tanto un carácter alusivo y paródico en cuanto a la relación de propiedad que el hombre, en general y a nivel social, ejerce con respecto a la mujer. El juego de la mentira de Jota y el interés o el beneficio que conlleva, en cuanto que crea una mujer a la medida de un hombre, es claramente masculino y machista.

EL MISTERIO DE LISA

Si la mentira de Jota tiene que ver con la mentira que se ve, la que existe y codifica el resto, la amnesia de Lisa es la responsable del lado oculto y turbador de la historia.

Lisa se estrella de noche contra la barandilla que da a la playa por conducir la moto a gran velocidad huyendo de Félix, su marido, con el que lleva casada seis años y al que dejó hace dos semanas. Se trata de un psicópata que atropella gente con su coche.

Una vez en el camping Lisa puede jugar a placer secundando la mentira visible de Jota. Una actitud así es mucho más emocionante y atractiva, y además está destinada a ganar porque tiene más sitio para urdir pequeños y hábiles planes que quebranten la mentira masculina que hace de soporte. Lisa establece por eso una relación mágica con la ardilla roja, un animalito hábil y escurridizo con el que ella parece tener un lenguaje secreto. Lisa y la ardilla roja representan el juego dentro del juego, la habilidad, la subversión y la femineidad.

Lisa construye un personaje juguetero, vicioso y provocativo, muy a la medida del deseo más masculino, para burlarse del machismo, para desenmascararlo. Su inspiración parece estar en las ninfas, en los elfos femeninos, en las lamias, sirenas, brujas o hadas del sexo.



Escondida entre lo aparente y lo oculto, Lisa se divierte creando un caos sobre su propia identidad, a base de mentiras que luego pueden ser verdades, o al revés. Aliada con la magia que, en estas circunstancias, le es completamente favorable, Lisa larva auténticos pasadizos de misterio que abren un sugerente abismo entre el fondo y la superficie. Veremos a una mujer joven, guapa, desinhibida, chispeante, extrovertida y hasta algo infantil; intuiremos a otra oscura, indirecta, perturbadora, mentirosa e incluso calculadora y cruel; pero nunca sabremos en realidad cómo es, o cómo sería Lisa en condiciones normales.

Lisa juega con todos pareciendo siempre la más inocente. Juega con el sexo, con los sentimientos de Jota hacia ella y con los de sus vecinos.

El único aspecto que Lisa parece no saber dominar es su propio miedo, que se exterioriza cuando se le eriza la pelusa de la piel. Jota, al no saber nada de ella, se topa con su piel como si fuera una barrera, extraña, viva, que en algunos momentos le da una cierta información acerca del acecho al que está sometida. Todo lo que hay dentro, atravesando su piel, forma parte del misterio de Lisa, sus entrañas.

La escenificación de esta idea de espacio oscuro, de lugar oculto, está en el pantano. Bajo la superficie del agua hay un bosque densamente poblado de árboles esqueléticos, sin corteza, blancos.

EL JUEGO DE LA ARDILLA ROJA

La faceta justiciera y turbadora de Lisa se ve complementada por el papel de la ardilla roja, el animalito, que hace de conciencia contra los excesos de la mentira establecida, machista, lanzando sus piñas con gran efecto.



Por otra parte, la idea del juego está siempre presente en la película, en las mentiras o en el azar que a veces se organiza para reunir a todos los personajes en torno al eje central de la historia. **La ardilla roja**, partiendo de la mentira, es fundamentalmente una película de juego, de pasión amorosa y de sexo que contiene una reflexión sobre el machismo y, por extensión, sobre las relaciones de pareja. Una extraña historia de amor en la que los dos protagonistas, a pesar de convivir juntos en un camping, no saben nada el uno del otro. Son dos perfectos desconocidos que juegan a secundar una mentira, la de llevar viviendo juntos cuatro años, porque, no puede haber otra justificación, se gustan y se desean.

ARDILLA

La ardilla roja procede de Centroeuropa y su hábitat natural son los bosques de coníferas... A pesar de tener una pobre visión de los colores, la ardilla roja es una criatura tremendamente astuta. También es mañosa, humilde y ligera como las moscas. Mentirosa, huidiza aunque estratégica, sinuosa, y muy capaz de urdir hábiles planes a espaldas de los hombres. La ardilla roja construye un personaje juguetón, vicioso y provocativo, muy a la medida del deseo más masculino, para burlarse del machismo, para desenmascararlo. Vemos en ella una joven desinhibida, chispeante, extrovertida y hasta algo infantil, pero intuimos a otra oscura, indirecta, perturbadora, e incluso calculadora y cruel.

Inspirada en las ninfas, sirenas o hadas del sexo, la ardilla roja representa el juego dentro del juego, la habilidad, la subversión y la femineidad. Por debajo de su piel encontramos, en lo más turbio de sus entrañas, un bosque acuático de árboles blancos, sin corteza. Posee unos incisivos muy afilados. Con la práctica es capaz de romper cualquier cáscara en dos, con un solo mordisco.

© **Julio Medem, 1992**

www.juliomedem.org

http://www.juliomedem.org/miscelanea/archivo/Files/Memoria_Ardilla.pdf