

▶ *Bastardos sin gloria.*

★ Tarantino:

La eterna confrontación

entre el mal y el bien en el espejo cinematográfico

Daniel Bustamante Philipps

La pantalla de cine como espejo. Christian Metz puntualiza sobre el fenómeno de la identificación del espectador con los personajes de la puesta en escena. Pero más que una identificación y reconocimiento del espectador en la pantalla, se tendría que hablar de una empatía, una especie de conexión y vínculo no solo perceptual/intelectual, sino también afectivo y existencial entre el espectador y los personajes.

A lo largo de los seis largometrajes de Quentin Tarantino, se puede advertir una recurrencia temática en la utilización de la violencia y del sadismo en el abordaje tanto expresivo como de contenido, con dirección al establecimiento de la *venganza* como motivador principal. Al hablar de *venganza* se tendría que establecer la presencia de dos entidades principales, el *vengador* y el *vengado*, este último como el sujeto al cual se le profiere la venganza. Bajo una lógica de causa-efecto se tendría que presuponer al *vengador* como alguien a quien se le ha ejecutado algún mal, algún tipo de acción que le generó algún daño, personal o social; después del reconocimiento de sí mismo y de su rol en la diégesis, al *vengador* se le atribuyen características de acción, de hacer algo a alguien, y ese alguien sería el *vengado*.

Pudiera ocurrir que el espectador cinematográfico mire en el espejo y se inserte en el universo ficcional, que adopte un *rol empático* con el *vengador* (¿y por qué no, con el *vengado*?) y durante aquella extensión de tiempo que dure la puesta en escena, la identidad del espectador se adhiera a la del personaje en la película. Al profundizar sobre el significado de la palabra venganza, se recoge el hecho

de la *satisfacción* al obtenerla, al proferirla o simplemente, al ejecutarla. Es decir, el *vengador* obtiene un nivel de satisfacción, de regocijo por la acción de venganza; por cobrar, según su criterio, una revancha justa por el agravio recibido.

Sería pertinente plantear una identificación del accionar del *vengador* y del *vengado*, como *personaje bueno* y *personaje malo* respectivamente, pues el *vengador* profiere un mal al *vengado*; es decir, el *vengador*, a quien se le realizó algún daño que motivó la necesidad de venganza, debe adquirir y utilizar las características de la *maldad* para poder ejecutar su venganza sobre el *vengado*. Entonces, ¿el bueno que incluye en su ser las características de la *maldad*, empezaría a ser malo?, ¿o es bueno y malo a la vez?, ¿o solo es malo cuando se venga del malo?, lo planteado anteriormente ¿no lo convertiría en malo también?; entonces, cabría la posibilidad de plantear la siguiente pregunta: ¿caso no podría coexistir la *maldad* y la *bondad* en cada uno de los personajes?

Perros del depósito

Definitivamente, en la mente de Mr. Orange, personaje desarrollado por

Tim Roth en *Perros del depósito*, se estableció un conflicto en el instante en el que primó la verosimilitud de su accionar y de seguir pareciendo un asaltante ante el grupo comandado por Joe Cabot, sobre el hecho de dispararle a una ciudadana y ver cómo Mr. White fusila a compañeros policías después del asalto a la joyería. Mr. Orange, o Freddy Newandyke, policía de investigación de Los Ángeles, tuvo una etapa intensiva de asimilación del personaje que desarrollaría en la diégesis, bajo la tutela de su compañero; es decir, tuvo una etapa de inducción en el hacer de un delincuente. Durante y después del asalto a la joyería, se produce una balacera que trae como consecuencia la muerte de algunos de los miembros del grupo de asaltantes así como de algunos policías y transeúntes. En cada momento, el gesto que manifiesta Mr. Orange está cargado de pesar por la muerte de personas inocentes, personas que dentro de su discernimiento tenían una vida que valía más que aquel altercado, incluso, en el instante en el que Nice Guy Eddie cuestiona la verosimilitud de la historia contada por Mr. Orange en el depósito; en aquel momento en el que intentó salvar la vida del policía secuestrado y mutilado, e inventó una historia para justificar la muerte de Mr. Blonde, gran amigo de Nice Guy Eddie y de Joe Cabot, incluso en aquel instan-



1. Sidney Tamiia Poitier en *A prueba de muerte*.
2. Bruce Willis en *Tiempos violentos*. ▶

1.

te Mr. Orange establece un conflicto interno en el que su instinto por hacer el bien se superpone a la verosimilitud de su rol encarnado en la película, se arriesga por evitar que muera otro policía sin importarle, quizá inconscientemente, ponerse al descubierto ante Nice Guy Eddie y posteriormente ante Joe Cabot. Aquel momento culminante integra el conflicto de la coexistencia de la *bondad* y de la *maldad*, una mezcla de afectos que desenmascara a Mr. Orange, una acción que tiene como consecuencia el triángulo de disparos que deja muertos a Joe Cabot y Nice Guy Eddie, y herido a Mr. White. Al final, y antes de la entrada del escuadrón de policías, Mr. Orange, en un arranque de sinceridad y posiblemente de retribución de lealtad, le confiesa a Mr. White que realmente es un policía, desencadena la efervescencia de emociones en Mr. White, quien termina por ejecutar a Mr. Orange y por consiguiente, a Freddy Newandyke, quien en todo momento luchó por conseguir el objetivo de atrapar al grupo de delincuentes, principalmente a Joe Cabot, incluso, sacrificando su propia vida.

Tiempos violentos

Lo mismo ocurre en *Tiempos violentos*, cuando Butch decide estafar

a Marsellus Wallace. Butch le hace creer que caerá a la lona en el quinto *round*, Butch apuesta por él mismo, literalmente invierte dinero en su desempeño en el cuadrilátero. Gana la pelea, gana dinero en las apuestas, pero tiene que huir de Marsellus, quien lo acecha por toda la ciudad. Si bien estafar es hacer un mal, estafar a un mafioso no es visto como algo tan deplorable, más aún, si la vida del actual *estafador*, en este caso Butch, se ve en peligro. Pero el real dilema sobre el *buen y mal hacer* se instauraría en la secuencia en la tienda de Maynard, y precisamente cuando llega Zed. Habrá que recordar que Marsellus y Butch llegan a la tienda muy golpeados, y que Maynard los golpea aún más y termina por hacerles perder el conocimiento. A la llegada de Zed, todo se dispone para la violación de Marsellus. Butch en el cuarto contiguo, se libera mientras Marsellus es violado por Zed; Butch llega a la puerta de la tienda dispuesto a salir y dejar a Marsellus Wallace en el sótano, pero en el instante en el que abre la puerta y mientras escucha los gemidos ahogados de Marsellus en su rostro se plasma una expresión clara de su decisión, rescatarlo. Butch elige una katana, dentro un grupo de armas, y decide bajar, mata a Maynard, y Zed queda sin posibilidad de reacción.

A partir del instante en el que Butch ayuda a Marsellus ambos se integran como víctimas, como aquellos sujetos a los que se les profiere un mal, precisamente en el instante en que Butch amenaza a Zed con la katana y Marsellus apunta a Zed parado delante de Butch, ambos se fusionan como *vengadores*; pasan de ser *víctimas* a ser *vengadores* y su accionar se traduce en *vengarse* de quienes les profirieron un mal.

Después de la promesa de venganza medieval sobre Zed, Marsellus y Butch reafirman un nuevo contrato en el que la estafa anterior desaparece en gratitud por haberlo ayudado a librarse de la violación. Es así que el buen hacer de Butch es recompensado, pero al recapitular la acción se podrá notar que, al igual que el caso de Mr. Orange, el objetivo justifica el accionar violento y vengativo en la puesta en escena. Se podría concluir que aquellos personajes que inicialmente son incluidos en el lado de los buenos, desde el momento en el que se ven inmersos en una situación extrema, consiguen su objetivo a partir de la equiparación de la *maldad* con respecto al *malo*, obtienen la satisfacción por el agravio del que fueron víctimas desde una acción violenta y vengativa, y quizá su éxito al vengarse sea una



consecuencia de ejecutar la *maldad* y la *bondad* sincrónicamente.

Jackie Brown y Kill Bill

En *Jackie Brown* se puede notar una variante clave en la programación temporal de la ejecución de venganza. Ordell Robbie, personaje desarrollado por Samuel L. Jackson, mata a Beaumont Livingston para evitar que lo deposite con la policía. Se deberá recordar que Ordell es un traficante de armas que tiene a varias personas trabajando para él; Jackie se encarga de traer el dinero de Ordell desde México; es arrestada y posteriormente puesta en libertad después de que Ordell pagara su fianza. Jackie se anticipa a la acción de Ordell, es decir, lo espera con un arma en su casa a manera de previsión de la acción de matarla al igual que a Beaumont.

Jackie utiliza la violencia como arma de intimidación para anticiparse y evitar que Ordell la ejecute. A partir de esta situación, Jackie confirma la baja pericia de Ordell y decide fabricar un plan en complicidad con Max para apropiarse del dinero de Ordell. Durante la película se establecen juegos de manipulación entre los personajes, que devienen en un final donde Ray Nicolette, uno de los policías, acribilla a Ordell en la oficina de Max después de que Jackie, en la oscuridad, le indicara que Ordell tiene un arma; de esta manera, la anticipación y la manipulación juegan a favor de Jackie en la utilización de la violencia para lograr obtener el dinero de Ordell. De forma contradictoria, en cuestión de no anticipación y ejecución de la violencia, en *Kill Bill* se muestra cómo Beatrix Kiddo se venga de cada uno de los miembros del “Deadly Viper Assassination Squad” a lo largo de los dos volúmenes. Con cada uno de ellos se muestra, mediante el montaje atemporal, la obtención de la competencia y la pericia de Beatrix, así como la relación amorosa y el vínculo clave que se establece entre ella y Bill, revelado hacia el final con la presencia de B.B., hija de ambos.

Beatrix afronta la acción de la película, literalmente *con sus propias manos*. Es así que, hacia el final, aquella confrontación épica y milimétrica entre Beatrix y Bill llega a un punto cúlpe en el que ella despliega su agresividad contenida sobre un Bill

indefenso ante el poder de Beatrix, de esta manera se cierra la venganza y sus consecuencias en este caso eufóricas, a favor de Beatrix y B.B.

A prueba de muerte y Bastardos sin gloria

Al hablar sobre *A prueba de muerte* y *Bastardos sin gloria* definitivamente se hace referencia a la confrontación entre individuos y colectividades. En el primer caso se manifiesta mediante el grupo de chicas que perece ante Stuntman Mike en la primera parte de la película; aquella metáfora de la puesta en escena dentro de la puesta en escena. Se ve cómo mediante una serie de guiños (dentro de ellos, la evidencia de la proyección cinematográfica) manifiesta ante el observador/espectador de una manera recalitrante que aquel primer segmento habla sobre la película dentro de la película. En este primer segmento se ve cómo el grupo de chicas es ejecutado cruel y velozmente por Stuntman Mike y su auto; a diferencia de la segunda parte, donde el personaje interpretado por Kurt Russel interactúa con un nuevo grupo de chicas, quienes en todo momento dejan en claro su relación con la realización cinematográfica. De esta manera, la actriz Zoë Bell desarrolla el personaje de Zoë Bell, ella misma, en la película como doble de acción. Habrá que recordar que Zoë Bell es doble de acción (*stuntwoman*) y realizó las escenas peligrosas de *The Bride in Kill Bill*. En la segunda parte, Zoë y el grupo de chicas revalidan su poderío sobre un amenazante Stuntman Mike y se vengan de él masacrándolo, cobrándose los agravios de los que fueron víctimas al inicio del segundo segmento y como compensación, quizá no consciente y simbólica, por el daño ejecutado al grupo de chicas al comienzo de la película.

De manera contraria a *A prueba de muerte*, donde la colectividad se venga del individuo, en *Bastardos sin gloria* se presenta a Shoshanna Dreyfus vengándose de la colectividad nazi, representada sinecdóquicamente por Hans Landa al inicio de la película. A lo largo de la ficción, representantes del Partido Nacional Socialista, como el cabo Frederick Zoller y Joseph Goebbels, ingresan a la vida excluida y encubier-

ta de Shoshanna, desmoronando su tranquilidad y tolerancia a aquellos elementos representantes de la persecución a los judíos, aquellos nazis que trajeron como consecuencia la muerte de su familia. De esta manera, hacia el final de la película, Shoshanna ejecuta en su propio cine la venganza contra la cúpula del partido nazi, la que asistía al estreno de la película *El orgullo de una nación*. Con la ayuda de su novio encierra a los miembros del partido y prende fuego al lugar, vengándose dentro de la ficción de todos aquellos que hicieron daño a su familia, a los judíos y a muchas otras personas en Europa; y quizá Shoshanna venga simbólica y extracinematográficamente a las víctimas del partido nazi utilizando sus propios métodos de encierro y de cremación.

A manera de conclusión, se puede inferir que cinematográficamente existe una especie de satisfacción por parte del *bueno* al incluir las características de *maldad* en su acción para vengarse del malo y resarcir el agravio proferido. Sería una inclusión no solo en el *hacer* del personaje, sino también en el *ser* de este, que se modifica e incluye a la *maldad*, es aquí donde se tendría que *ser malo para enfrentar al malo* y encontrar un balance entre las gradaciones que se generan del universo semántico de la *bondad* y de la *maldad*.

A partir de la identificación con la propuesta de ficción, quizá el observador/espectador, en aquel universo ficcional, justificaría el empleo de la violencia y del sadismo sobre algún personaje que encarne la *maldad*, se justificaría también la utilización de la *maldad* para acabar con el malo. ¿Se establecería una transformación del bueno en malo?, ¿sería necesaria por unos instantes para acabar con el malo, y tal vez con la *maldad*?, pero, ¿cómo determinar quién es el bueno y quién es el malo?, la separación en dos bandos históricamente no ha sido productiva, y el mundo de la realidad difícilmente opta por la determinación binaria; quizá la gradiente de la bondad/maldad seguirá manifestándose en el mundo de la realidad y de la ficción, con los sueños y con la catarsis existencial de *uno mismo* a través del *otro*, o a través del aquel yo cinematográfico que sí se permite realizar aquellos valores extremos en su universo diegético. ◻