

El espectáculo de la hiperviolencia en el cine norteamericano contemporáneo

Isaac León Frías

Introducción

Quiero hacer dos advertencias iniciales. La primera en relación con el método, la segunda, con el objeto de estudio. Metodológicamente, como se verá a continuación, el desarrollo de esta exposición es un comentario de tendencias generales encontrables en el cine de los últimos años, para lo cual parto de algunas referencias previas y de algunos antecedentes históricos. Se trata de un enfoque ensayístico, casi periodístico, que aspira a ofrecer un panorama de un estado de cosas, el que corresponde a las dominantes violentistas en el cine actual, indicando de paso unas pocas pistas interpretativas. No es, pues, un análisis en profundidad el que se propone, sino una mirada de superficie, una visión de conjunto que sitúe las manifestaciones de la violencia y las características de su espectacularización en el cine que copa las pantallas del país.

No voy a teorizar, tampoco, en torno al hecho de la violencia, sino ubicarlo como un fenómeno, cuya presencia, si no es nueva en el cine, pues existe desde que éste nació, alcanza hoy una intensidad antes desconocida y se encuentra, por usar un término de moda, fuertemente redimensionada.

Segunda consideración inicial: si escojo el cine norteamericano contemporáneo como centro de atención es porque, obviamente, allí se encuentra buena parte de las tendencias que aquí nos interesa comentar y porque es la cinematografía que tiene el mayor arraigo de público y no sólo en las salas de nuestro país.

Violencia y cine

Si creemos a los cronistas que dieron cuenta de la primera sesión pública del cinematógrafo de los hermanos Lumiere, el 28 de diciembre de 1895, la reacción causada por la imagen de un tren que cruzaba diagonalmente el encuadre, simulando trasponer la superficie de la pantalla, constituía ya una forma de ejercicio de la violencia sobre el espectador, aunque ello fuera, de parte de los hermanos Lumiere, un simple ejercicio con la ilusión de movimiento. Ejercicio realmente fundacional porque la ilusión de realidad, la verosimilitud, el efecto de realismo y tantos otros conceptos que definen esa impresión que todos los espectadores recibimos de la pantalla, se inicia propiamente allí, tanto o más que en esos otros segmentos que se dieron a conocer en la primera proyección pública del cinematógrafo. Y fue precisamente esa impresión de realidad la que potenció lo que aquellos espectadores debieron sentir como una amenaza que sus reflejos motores rápidamente registraron.

Pero si de fijar fechas se trata, probablemente haya que referirse al *Asalto y robo al tren* de Edwin Porter para advertir allí, no sólo en su intriga criminal, mejor ensamblada que otras precedentes, sino especialmente en el plano medio final del pistolero disparando en dirección de la sala, el inicio de una tradición de práctica de la violencia en el cine que, ciertamente, no se agota en el terreno de representación, sino que establece una relación particular con el espectador. Relación de amenaza, pero también de complicidad. Relación que genera rechazo y a la vez una fuerte adhesión, que aleja y simultáneamente acerca y que, en definitiva, tiende a provocar estados de fruición y goce, de disfrute en la visión de esas prácticas. Sin ello no se explicaría la constante del éxito de los llamados "géneros de acción", que son las modalizaciones narrativas de las manifestaciones más explícitas de la violencia física,

las que encontramos en el género policial, en el *western*, en los filmes de guerra, aventuras, terror y otros.

Advierto que no voy a abordar el asunto de la relación del espectador con las películas que, por ejemplo, en los acercamientos psicoanalíticos al filme ha alcanzado estimulantes avances en los años recientes, pero lo señalo de entrada porque es una cuestión básica a considerar en la enunciación de la temática que estoy presentando. Y a fin de cuentas allí está el eje principal del problema.

Me explico: el espectáculo de la violencia en el cine, como cualquier otra modalidad de espectacularización, no es una representación que se agota en el marco de la pantalla y que tiene al espectador como una suerte de testigo pasivo, de observador desde afuera. No es así para nada y lo demuestra el hecho de que más acá de tramas argumentales, donde se pone de manifiesto esa espectacularización es en el trabajo con las operaciones del lenguaje cinematográfico. Es un asunto de imágenes y de sonidos, de encuadres y de montaje, de ángulos y de movimientos de cámara, de cortes rápidos y primeros planos, de climas icónicos, de composiciones visuales, de personajes en tal o cual encuadre vistos de una u otra forma ... Y es un lenguaje cuya razón de ser radica en las posibilidades de establecer vínculos con el espectador, mediando en forma activísima entre lo representado en la pantalla y las maneras en que el espectador recibe y vive aquello.

Permítanme hacer referencia a dos fundadores de este lenguaje, dos clásicos que en la etapa silente comprendieron muy bien, uno de ellos sin teorizarlo en absoluto, las posibilidades del lenguaje del cine para articularse con fuerza, digamos con violencia, y ejercerla, incluso al margen de lo representado. Bueno, estoy aludiendo, como muchos ya lo habrán advertido, al norteamericano David Wark Griffith y al soviético Sergei M. Eisenstein.

Cuando Griffith explora las posibilidades narrativas de la elección de distancias y ángulos, de la combinación rítmica y expresiva de encuadres, sobre todo aquellas que configuran ese montaje alterno que ha impuesto de allí en adelante la fórmula visual del rescate o salvación en el último momento, está poniendo de manifiesto la capacidad de oponer encuadres, de enfrentarlos, creando una dinámica relacional generadora de tensión y violencia por sí misma, aun cuando, ciertamen-

te, la situación de riesgo o peligro inminente representada se confunda a la vista del espectador con la dinámica de los encuadres y del montaje. Eisenstein, por su parte, eleva la propuesta de Griffith al nivel de una categoría conceptual: para él, el montaje materializa en el filme la lucha de los contrarios desde una perspectiva dialéctica y de allí la idea del montaje como elemento provocador de oposiciones sociales tal como se aprecia en *La huelga*, *El acorazado Potemkin* u *Octubre*, ejemplos modélicos de cómo el montaje crea efectos de violencia.

El cine sonoro disminuye en un primer momento la primacía del montaje en el logro de tales efectos, pero aporta las sonoridades de la música, los ruidos y la palabra y aporta también, con la generalización de la película pancromática, atmósferas y texturas visuales nuevas, le da mayor relieve a los roles actorales y más tarde valoriza la perspectiva, rescatando desde *El ciudadano Kane* las funciones dramáticas del montaje en su mayor complejidad que, luego, el llamado cine policial negro va a aprovechar de manera muy rica y creativa. El color y, más tarde, la pantalla ancha y una mayor definición visual, el sonido magnético y la estereofonía ponen su cuota, así como, más cerca de nosotros, la cámara en mano, el sonido directo, la fragmentación del montaje y la multiplicación de efectos especiales. Menciono este conjunto de recursos expresivos no con el afán de hacer un listado exhaustivo, que no lo es, sino simplemente a manera de ejemplo porque todos esos recursos, con diferencias de grado, fuerza e intensidad, según los casos y las aplicaciones, contribuyen a potenciar los efectos de violencia.

Afirmo, entonces, que las manifestaciones de la violencia en el cine son indisolubles de los procedimientos expresivos y narrativos y es a través de ellos, únicamente, que pueden ser analizadas.

Violencia y géneros

La violencia en sus formas físicas —vamos a prescindir a los fines de esta exposición de la llamada violencia psicológica, la que se instaura al interior del melodrama, por ejemplo— ha estado fuertemente asociada en la historia del cine a los géneros y subgéneros de la constelación épica, principalmente al policial, al *western*, al género de aventuras, de

guerra, espionaje, etc. y también al género fantástico, especialmente en su vertiente terrorífica.

La misma comedia no se sustrae de las notas agresivas y violentas, como lo ilustra la tradición de lo que los franceses conocen como la comedia burlesca, aquella que se inicia con las tortas de crema y las persecuciones de los *Keystone cops* (los policías) de Mack Sennett en los años pioneros; incluso en el dibujo animado, y con todos los fines divertidos que se quiera, la violencia física se ejerce sin miramientos. Recuerden los cortos de Tom y Jerry o los del Correcaminos. Pero son los géneros épicos los que concentran en conjunto y en mayor medida las potencialidades destructivas. Ellos han hecho de la oposición del bien y del mal, la lucha de los paradigmas por excelencia, enfrentando virtudes y defectos morales y combinando destrezas físicas y despliegue de energías nerviosas y musculares. Estos géneros han dispensado de manera más que abundante altísimas dosis de estímulos agresivos. Seguir su evolución es confrontar cómo tales estímulos pasan de formas simples a complejas, de tratamientos muy llanos a otros bastante sofisticados e, incluso, barrocos; pero en cualquier caso seguir esa evolución permite comprobar el incremento creciente en la exposición de una acción que se hace en la actualidad dispendiosamente brutal.

El despliegue de estas formas de acción está ligado a las convenciones propias de los géneros, las que se manifiestan en los procedimientos de lenguaje.

Lo que señalábamos antes, de modo muy somero, en torno a los recursos expresivos que se han ido incorporando a lo largo de la historia del cine para semantizar la violencia, lo podemos ejemplificar en dos géneros que han tipificado la acción agresiva en la producción norteamericana: el *western* y el policial, el primero de los cuales ha perdido en la actualidad la vigencia que tuvo durante varias décadas pero que, pese a ello, sigue siendo uno de los más representativos del cine que se ha hecho durante el siglo.

Las operaciones de semantización se ponen de manifiesto, entre otras, en las siguientes características genéricas:

1. En la iconografía de conjunto, lo que incluye paisajes, lugares, investidura física y vestuario de los personajes, armas, medios de locomoción, etc. Naturaleza ruda y agreste en el *western*, mayormente

diurna, frente a la intrincada geografía urbana y con frecuencia nocturna del policial. Lugares nítidamente delineados como que corresponden a una representación en que la violencia es más franca y abierta, en el *western*, frente al carácter equívoco y engañoso de los espacios que frecuenta el policial (bares, cabarets, oficinas o departamentos). Personajes agresivos o predispuestos a la lucha en el momento en que ésta se presenta, propia de los dos géneros. Tipificación fuertemente virilizada de los personajes; por lo tanto, universo predominantemente masculino. La mujer suele ser o dependiente del hombre o inmersa en el territorio masculino, como las mujeres del policial negro que emulan al macho rivalizando con él o seduciéndolo para ocupar, finalmente, su lugar, a diferencia de la habitual compañera del héroe en los relatos de aventura. La masculinidad de los dos géneros aparece radicalizada en el género bélico en el que, en principio y con contadísimas excepciones, la mujer está descartada y es ajena al paisaje del género.

2. Los relatos mismos en el *western* y en el policial apuntalan los supuestos valores de la hombría tales como la valentía, el sentido tradicional del honor, el culto a la fuerza y la habilidad física y con las armas. La mecánica del relato, por su parte, predispone a la explosión de la violencia física. La quiebra de un orden determinado o la ruptura del equilibrio inicial produce un trastorno que debe superarse y como tal superación confronta fuerzas en pugna, la violencia es una derivación, digamos, natural, en ese estado de cosas.

No hay lugar en este entorno para la negociación, el protocolo, el arreglo pacífico de cuentas o la deposición de las armas. Se llega inevitable y fatalmente al enfrentamiento y de allí al triunfo de una parte y la derrota de la otra. Que estos géneros alternen los momentos de acción dinámica con las situaciones de calma o reposo no disminuye para nada que sea a las situaciones fuertes donde los géneros en cuestión tienden por su propia razón de ser.

3. El uso de los recursos expresivos tipifica, igualmente, las modalizaciones de la violencia. La dinámica o crispación al interior del encuadre, la contundencia agresiva de figuras o cuerpos en la composición, como la de dos duelistas en trance de enfrentamiento, la brevedad de las tomas, la aceleración rítmica de las persecuciones y peleas, sean estas individuales, grupales o colectivas. La coreografía de las luchas

cuerpo a cuerpo, de los duelos y de las caídas. Los primeros planos bruscamente interrumpidos y, en tiempos más próximos, los *zooms* sobre rostros ensangrentados o que acusan el recibo de un disparo o las huellas de una marca mortal. Las líneas de organización agresivas, los encuadres inclinados, los súbitos saltos de eje. También los vapores o claroscuros que tensionan el encuadre. Las estilizaciones visuales, las acentuaciones cromáticas. También el vértigo del montaje que eslabona las secuencias de acción violenta, así como las trepidaciones de los disparos, el tronar de las ametralladoras, los efectos electrónicos y los refuerzos musicales, el desorden sonoro en su conjunto, otro indicador de una representación en la que gobierna el desequilibrio y la inestabilidad.

Todo ello configura los rasgos convencionalizados que pueblan estos filmes y que constituyen el sustento de la semantización espectacular de la violencia, que hemos presentado a manera de ejemplo.

La antesala de la violencia del cine actual

Diversos factores han concurrido al incremento progresivo de las cuotas de violencia prodigadas en los últimos años. Desde la liberación o relajamiento de los antaño severos patrones de censura hasta la competencia de la televisión que le transfiere al cine, tácitamente, la posibilidad de ofrecer zonas de representación que van de la pornografía dura a la ultraviolencia que la televisión, por su inserción en el ámbito familiar, se inhibe todavía de ofrecer, aunque los informativos televisivos incorporan la exposición de múltiples manifestaciones de violencia social y la programación incluye en muchos países y a ciertas horas pornografía blanda o *soft core*.

La posibilidad de mostrar lo que la televisión (al menos la televisión pública) restringe, de enseñar lo que no se veía antes, ha ensanchado el universo fílmico hacia zonas donde el sexo se hace explícito, como en la pornografía dura o *hard core*, o donde campea la desintegración corporal producida por la acción humana o sobrenatural, como ocurre en los llamados *splater movies* o filmes del destripe.

Hasta mediados de los años 50 la violencia se mostró en forma moderada y atlética, sin excesiva crueldad, y a menudo se valió de la elipsis, la sugerencia o la resolución escueta y expeditiva, con algunas

excepciones, notoriamente en los filmes criminales negros de los años 40 y comienzos del 50, donde las explosiones de violencia estaban signadas por la crueldad y el sadismo, como en la escena de *El beso de la muerte* en que riendo frenéticamente Richard Widmark arroja por las escaleras a una anciana en silla de ruedas.

El enquistamiento de la televisión en el espacio hogareño empieza a modificar las orientaciones de la programación y contribuye a resquebrajar las normas de un código moral ya cuestionadas socialmente. Son estos los años en que la juventud irrumpe en la escena pública de las grandes ciudades de los Estados Unidos y Europa y, casi al mismo tiempo, en los países del tercer mundo. Se le exige al cine formas de estimulación hasta entonces muy marginales, pues el cine *underground* o subterráneo las ofrecía, pero de manera reducida.

En las reorientaciones de la programación desempeñan papeles bastante significativos el desmontaje de los grandes estudios y la transferencia de los escenarios a los mismos lugares de la acción representada, el ensanchamiento del tamaño de la pantalla (el formato horizontal), la influencia de técnicas actorales como las que aporta el célebre Actors Studio, basado en las propuestas de Stanislavsky, la influencia del teatro realista de Arthur Miller y Tennessee Williams, el realismo que aportan los realizadores que constituyen la primera generación procedente de la televisión (Delbert Mann, Martin Ritt, John Frankenheimer, Robert Mulligan, Arthur Penn, etc.) y, ciertamente, la liquidación del código Hays que durante varios lustros preservó con mano dura a la producción hollywoodense de cualquier atentado contra la moral y las buenas costumbres como el hecho de besarse (hombre y mujer, claro) con los labios abiertos o el que una pareja, aun casada por la ley de Dios y de los hombres, no pudiera aparecer acostada en la misma cama, por más separada y púdica que luciera.

Hay un factor particular, además de los señalados, que contribuye a que se amplíen las fronteras de la violencia: la generalización en el uso del color, especialmente en géneros como el policial y el de terror que se pensaba hechos para el blanco y negro e incompatibles con la gama cromática. Una buena tradición fílmica respaldaba tal creencia pero, como se sabe, las necesidades comerciales de la industria no suelen contemplar prestigios del pasado, a no ser que resulten rentables.

Lo que no permitía el blanco y negro, lo va a hacer posible el color: que la sangre aparezca como tal, gracias al color rojo. O que, en verdad, sean manchas de color rojo transmutadas en sangre. Ante una pregunta de si se veía mucha sangre en *Pierrot el loco*, Jean-Luc Godard, el célebre destructor de tantas convenciones fílmicas, respondió: no es sangre lo que se ve, es color rojo. Con lo que ponía en evidencia una de las simulaciones más extendidas por la ficción fílmica.

Así va a ser: el terror de Drácula, Frankenstein, el hombre lobo y otros personajes del bestiario clásico se revaloriza con las efusiones de sangre. La imaginería visual del policial, igualmente. Lo mismo ocurre con el *western* y los filmes de guerra. Y son sólo los primeros pasos en una sangría ascendente que hace tiempo ha traspasado los márgenes realistas para entrar de lleno en un hiperrealismo desaforado, como el que ilustra Martin Scorsese al final de *Taxi Driver* donde la sangre brota a borbotones en tonos que van del rojo al naranja manchando las paredes en la matanza que ejecuta el personaje de Robert de Niro.

En los años 60 la guerra de Vietnam impone en los noticieros de televisión el registro de unas imágenes (bonzos ardiendo, cuerpos quemados por el napalm, cadáveres mutilados) antes inéditas en la pantalla chica, sensibilizando o insensibilizando —según como se mire— a una audiencia a la que se prepara a recibir dosis de *shock* más abundante, la que no va a ser proporcionada por el *electroshock* televisivo, que no traspone todavía los límites del noticiero, sino por los nuevos estímulos que proporciona la pantalla grande.

La hiperviolencia a la orden del día

Si se examina las líneas de producción que compiten en el *box office* se podrá comprobar, sin demasiado esfuerzo, que son dos las más rendidoras: una es la producción fantástica que sigue los derroteros marcados por Lucas y Spielberg; la otra está piloteada por la empresa Cannon, de Golán y Globus, y tiene en Sylvester Stallone su actor fetiche, liderando con sus rambos, rockys, cobras y halcones el rubro que aquí nos interesa explorar. Ambas líneas de producción, con diferencias de grado, apuntan principalmente a ese inmenso público infantil y, sobre todo, adolescente y juvenil que, ante el retiro o la disminución del

público adulto, volcado a la televisión o al video, llena hoy las salas en casi todos los países del mundo. En las estadísticas que dan cuenta de la asistencia a las salas de cine y del alquiler y compra de video-cassettes se pueden detectar matices muy reveladores del peso de las edades en el consumo diferencial de los medios audiovisuales.

Habría que hablar de una pequeña constelación de géneros y subgéneros en los que se afincan los recursos violentistas en boga; géneros y subgéneros a veces entremezclados que caracterizan la era dominada por el protagonismo de Ronald Reagan en la política norteamericana y que son básicamente los siguientes: el policial y las intrigas criminales afines; un sector del fantástico, especialmente el terror que tiene como protagonistas a grupos de jóvenes; y un subgénero bélico, el de los comandos y misiones de ataque o rescate, tal vez el más representativo en lo que se refiere a la apelación, a la destrucción y a la muerte. Pero habría que añadir las películas boxísticas, carcelarias, de violencia deportiva y otras para completar el cuadro. Veamos los principales géneros y subgéneros que he señalado como dominantes en el período.

I. El policial se hizo manifiestamente brutal desde el sacudón que supuso *Bonnie y Clyde* y los aportes adicionales proporcionados por *El padrino* y sus epígonos inmediatos. Dentro de ese contexto se van modelando los personajes de justicieros o vengadores que representan Charles Bronson y Clint Eastwood, quienes aplican el ojo por ojo y diente por diente bastante mejor que con el simple celo de una eficacia profesional y funcional.

La acción criminal y policíaca se torna marcadamente mórbida, se multiplican los rasgos psicopáticos al lado de la ley y de su contrario, cada vez más confundidos e imprecisos. La violencia se hace compulsiva y sádica.

La ciudad, más que nunca, es una especie de jungla en la que no hay seguridad para nadie, pero lo mismo ocurre en las autopistas y carreteras, en los espacios interurbanos y en los pequeños pueblos. Recuerden *Testigo en peligro*, donde el aislamiento de una comunidad amish se ve turbado por la intrusión de un perseguido interpretado por Harrison Ford. Sin embargo, es en la topografía de la gran ciudad y sus ambientes nocturnos donde están más afincadas las anécdotas criminales y es allí donde cunde la metodología vandálica o refinada del despojo o el asesi-

nato y donde se impone el nuevo héroe capaz de proporcionar cimas de respuesta agresiva mayores de las que han sido previamente dispensadas.

II. Una porción importante de la ciencia-ficción y del terror, muchas veces entremezclados, ha hecho del horror visceral su marca de fábrica más reconocible. No se había visto con anterioridad, ni la censura lo hubiera permitido, tales arrebatos aniquiladores. *La noche de los muertos vivientes*, de George Romero, fue la cinta precursora en los predios de la serie B.

El exorcista y *Extraño presentimiento* se encargaron de darle carta de ciudadanía en la producción de clase A a un género que, igual que el policial y el *western*, estuvo relegado a los presupuestos baratos y a la producción en serie. A partir de esos títulos, y como ocurre en los espejos multiplicadores o el tren fantasma, se suceden todo tipo de sorpresas, sustos y sacudones que vienen uno detrás del otro a cual más impresionante. Juego sado-masoquista con un espectador que reclama figuraciones cada vez más grotescas, el horror actual se entrega a la perversión necrofílica, complaciéndose con las fantasías de la descomposición de los cuerpos y las materias. Se libera con ello el tabú que impide contemplar la corrupción de los muertos —tabú generalizado en prácticamente todas las culturas—, prolongándose también una vieja tradición que la imaginación gótica popularizó el siglo pasado: la permanencia de los muertos y su acción sobre los vivos.

III. Las películas de comandos y misiones militares, en la tradición de *Doce del patíbulo*, *Donde las águilas se atreven* y *Los gansos salvajes* constituyen la versión militarizada de la violencia y son uno de los filones más abundantes en la producción de los últimos años. El arquetipo más notorio es el *Rambo* de Stallone, actor que por sí solo configura uno de los síntomas de nuestra época: es el luchador que, cual Hércules de las postrimerías de nuestro siglo, puede derrotar a enemigos robotizados, encarnaciones de la pura fuerza, o al mismísimo ejército vietnamita. El subgénero de los comandos es guerrerista y triunfalista por vocación y por apuesta calculada en el marketing comercial y en las necesidades de afirmación de una política internacional como la que administra Ronald Reagan. Los fines de la acción militar justifican todas las estrategias y las tácticas a emplear: se trata de ganar cueste lo que cueste haciendo caso omiso de razones o argumentos. Esta lógica que,

por cierto, no es nueva, se hace ahora compulsiva y se extiende a otros géneros. En *Zombie*, de George Romero, y en la segunda parte de *Alien*, son comandos militares los que se enfrentan con las criaturas de ultratumba y los extraterrestres, respectivamente.

Lo propio ocurre en escenarios deportivos como en *Rollerball*, *Guerreros del futuro* y en otras representaciones del juego donde son verdaderos comandos los que se traban en una lucha a muerte.

Después de esta breve ubicación de los géneros en boga es importante señalar algunas constantes y rasgos expresivos propios de estas modalizaciones fílmicas que son, precisamente, los que espectacularizan la violencia y le aportan sus manifestaciones más ostensibles.

1. Siguiendo la tradición de los géneros épicos, el protagonismo masculino es abrumadoramente mayoritario al punto que, más que nunca, el héroe se basta a sí mismo y tiende a ser autosuficiente. En el mejor de los casos la mujer es una presencia cercana o un motivo de venganza pero rara vez un complemento. Las mujeres, por tanto, aparecen relegadas o descartadas de estos universos o asumiendo los roles desempeñados por los héroes machos. Se radicaliza, entonces, la propuesta tradicional en orden a virilizar aún más la representación y acentuar sus componentes agresivos y violentos.

2. Un rasgo dominante es la valorización del cuerpo en esos universos fuertemente virilizados. Stallone, Schwarzeneger y Chuck Norris ostentan una masa muscular que parece extraída de los concursos de Mister Universo y afines. En los espacios selváticos o en el techo de un rascacielos se erotiza el cuerpo de manera más estimulante que en los gimnasios o bares con streap-tease masculino. Suerte de pornografía masculina, los cuerpos se revisten de una apariencia grasosa que apun-tala los trajes de las competencias cuerpo a cuerpo. Estamos ante la mitología del *mens sana in corpore sano* convertida en fetiche, en la fuerte reafirmación narcisista que recupera los modelos apolíneos clásicos y la técnica del aerobic. Lo que prima en los superhéroes tiene también sus correspondencias femeninas, por ejemplo la Sigourney Weaver de los dos *Alien*.

3. Otro común denominador está en lo que podríamos llamar la apoteosis casi orgasmática de la violencia. Gritos, gemidos, jadeos, respiración acelerada con cuerpos en tensión y entrelazados se suceden

una y otra vez. Las peleas de Stallone, dentro del ring o fuera de él, son un muestrario de esta constante. Y a mayor duración de la lucha, mayor intensidad erotizadora.

4. La contraparte de la mitificación del cuerpo que ya apuntábamos, la otra cara de la moneda, el paradigma contrario, es la atracción por la deflagración de los cuerpos, como puede ser la destrucción del organismo desde su interior, tal como vemos en las fabulaciones de David Cronenberg, o la acción exterior de agentes humanos y extrahumanos que producen todo tipo de evisceraciones y desmembraciones con abundantes hemorragias y expulsión de líquidos viscosos. Las fantasías del SIDA pueden estar rondando por aquí, pero también los temores hacia las armas nucleares o químicas. Las pesadillas destructoras constituyen el reverso apocalíptico del triunfalismo de los comandos y extienden en los años 80 el filón de los filmes de catástrofe propios de los primeros años 70 —donde incendios, terremotos, volcanes en erupción, ataques de animales y todo tipo de plagas asolaron las pantallas— dando cuenta, metafóricamente, del clima de temor e inseguridad vivido en los Estados Unidos en los años de la crisis energética, el aumento de los índices de desempleo y la crisis moral producida por el escándalo de Watergate y la inminente derrota en Vietnam.

5. La sofisticación tecnológica de armas, máquinas de guerra, computadoras y robots se impone como uno de los rasgos distintivos. Hay una parafernalia visual que se alimenta de objetos maquinísticos y automáticos convertidos en instrumentos de agresión, al menos potencial. Las motocicletas, los autos, los camiones y los trenes se incorporan al arsenal. Pero es el culto de los efectos especiales el que anima, principalmente, esta propensión tecnocrática que se manifiesta, asimismo, en una concepción casi computarizada de la puesta en escena. *El ejecutor (The Terminator)* de James Cameron, donde Arnold Schwarzenegger representa a un *ciborg*, mitad hombre-mitad robot es, tal vez, el punto culminante hasta hoy de la “cientifización” de la violencia en una puesta en escena que parece accionada por una computadora y con una mecánica narrativa que adquiere las características del personaje que da título al filme.

Incluso los géneros fantásticos dirigidos al público infantil están atravesados por la impronta de esta supertecnificación que es propia,

también, de los video-juegos; cuyo común denominador, dicho sea de paso, está en la habilidad de destruir al enemigo para evitar ser destruido.

En esta perspectiva, la acción física misma se tecnifica. Qué son sino una forma de tecnificación de la lucha las aplicaciones de las artes marciales de origen oriental y con resultados más mortíferos que las técnicas menos elaboradas. Las técnicas de lucha, asimismo, magnifican los cuerpos en tensión y contribuyen a la erotización señalada.

6. En contraparte con lo anterior está la nostalgia del espacio natural y no contaminado por la sofisticación tecnológica, la vuelta a esa Arcadia supuesta o realmente perdida. Rambo y Rocky buscan en la naturaleza las fuentes de energía que requieren en sus confrontaciones. Mad Max termina encontrando en los lugares no hollados por la presencia social y tecnológica una inocencia que creía desaparecida. El protagonista de *Blade Runner* huye en busca de la luz, el calor del sol y la vegetación que la megalópolis monstruosa del filme ha anulado.

7. Si bien la puesta en escena tiene, con frecuencia, un sesgo dominante de elaboración mecánica—como ya indicaba—, tiende a ser anti-naturalista y propende a negar el realismo de la representación. No sólo en el terror y en la ciencia-ficción, sino en los policiales, en los filmes boxísticos y en los comandos. La lucha no es realista, las explosiones de violencia, tampoco; no lo son la capacidad física de los personajes ni su resistencia ante el dolor y la muerte, más allá de los límites naturales. Y no sólo la acción violenta. Los escenarios, la indumentaria, los rasgos individuales, los procedimientos de visualización con el uso de la luz y del color en una dirección fantástica o expresionista alteran los patrones realistas. Sólo de esa manera, claro está, pueden desencadenarse las descargas de energía y el poder destructor allí registrados, lo que no sería posible en una puesta en escena que se atuviera a patrones realistas.

8. Hay una creciente influencia del video-clip en los efectos narrativos que semantizan la violencia. En el cine, pero también en la televisión, como vemos en la teleserie *Miami Vice*. La iluminación y el color contrastados, el montaje fracturado, las imágenes de choque y las estridencias sonoras, dentro de una fotogenia de texturas suaves o vaporosas. Violencia explícita y manifiesta, pero que se quiere al mismo

tiempo refinada y sofisticada. Violencia gruesa y estentórea que, sin embargo, se cubre con las galas de la distinción plástica y las coartadas de la artísticidad.

9. En definitiva, estamos ante una gran celebración de la lucha física, de las técnicas de destrucción del adversario, de la contundencia del cuerpo y de las armas, de los modos de matar y de morir. Una especie de gran fiesta o carnaval de proporciones dionisíacas en las que no se escatima el menor esfuerzo. Es el derroche y el gasto llevados al extremo y que exigen al máximo a la verosimilitud producida por los mecanismos de la narración y la representación.

Conclusión provisional

La exarcebación de la violencia tiene en algunos casos propósitos principalmente lúdicos y distractivos, al menos en apariencia, como ocurre con los filmes de terror donde se juega con el espectador haciéndole partícipe de los mecanismos envolventes de la ficción fantástica al estilo de *Martes 13*. Pero, en los otros géneros, no es la gratuidad de la violencia la que se ofrece a la contemplación (y a los oídos) del espectador. Quiero decir que no estamos aquí ante el puro juego, ante esa simulación sobrecogedora pero finalmente divertida que proporciona el terror. En los policiales y en los filmes de comandos se ofrece una apología de la fuerza física y del individualismo más gruesamente tipificados. El policía o el civil, casi siempre movilizados por el afán de venganza, aplican la ley por su cuenta y riesgo, al margen de cualquier normativa, y la aplican con toda la contundencia que es de imaginar, como la que tiene a su cargo habitualmente Charles Bronson. El militar o el agente especial, por su parte, pueden cometer cualquier exceso si ello conviene a los intereses del código personal que manejan, el que, sintomáticamente, justifica agresiones o intervenciones militares a países del tercer mundo.

Es evidente que en estas películas la violencia se plantea en términos de una oposición muy nítida: primero la ejercen aquellos que atentan contra el orden establecido y quienes lo hacen son desde delincuentes comunes hasta ejércitos nacionales, pasando por guerrilleros palestinos y científicos locos que quieren apoderarse del mundo. Se

trata de un saco muy grande donde ingresan todos los elementos que resultan perturbadores para el orden social instituido. En segundo término está la violencia represiva, la que ejecutan el o los héroes. Es la violencia que castiga y que puede ser tan cruenta como la anterior, pero que aparece presentada bajo un prisma positivo, como violencia que restituye el orden y la normalidad; léase, el orden tradicional o el que conviene a los modelos de orden interno e internacional de los Estados Unidos. Esto, desde luego, no constituye una novedad y ha estado presente en los géneros de acción desde que la producción empieza a organizarse en los estudios hollywoodenses.

Lo que ha cambiado es la caracterización del héroe, de su metodología y la intensidad de la violencia que administra. Antaño, el accionar del héroe contaba, al interior de la representación, con el apoyo de la comunidad, como ocurría con el *sheriff* en los relatos del Oeste y la moral del héroe no se permitía ningún exceso. En la actualidad, el accionar de los nuevos protagonistas prescinde de consideraciones éticas, de escrúpulos efectivos o de respeto a los derechos humanos. Además, suele actuar prescindiendo de los dictados u órdenes de los superiores y aplica una metodología heterodoxa para demostrar que a fin de cuentas así debe procederse porque esa es la manera de restituir el estado de cosas tal como se supone debe ser. La propuesta conservadora, entonces, teñida de un anarquismo individualista y mesiánico, adquiere una dimensión doblemente represiva, pues no se trata solamente de sancionar a aquellos que atentan contra las normas, sino de destruirlos y aniquilarlos y de hacerlo en la forma más categórica posible, en los límites de colocar a la audiencia de pie y con gritos y aplausos de aprobación.

En los relatos fantásticos y pese a que el "mal" (sean monstruos, psicópatas criminales, extraterrestres o criaturas sobrenaturales) suele ser derrotado al final —restituyéndose el orden inicialmente quebrado y recuperándose la normalidad perdida—, las propuestas tienden a ser más intranquilizadoras, más disolventes. Los relatos policiales y militares, en cambio, son apelaciones enérgicas y autoritarias en favor de la extirpación del supuesto cáncer del desorden social; son espectacularizaciones eufóricas en pro del mantenimiento del orden. (Con algunas excepciones, claro está, pues me estoy refiriendo aquí a la producción

convencional, a las películas propiamente "de género", y no a los proyectos personales como pueden ser *Apocalypse Now*, de Francis Coppola o *Pelotón*, de Oliver Stone, en las que el espectáculo de la guerra está atravesado por la reflexión crítica y el sentimiento de malestar y de inutilidad de la acción violenta, muy diferenciados del triunfalismo guerrerista que predomina en el conjunto).

Esta violencia que algunos pueden conceptualizar como liberadora y catártica y que aparentemente se agota en la relación fugaz que se establece durante la proyección, ¿no será una gran cortina de humo, no estará acaso ocultando muchas otras formas de violencia realmente perturbadoras? Dejo abierta la interrogante; pero una vez más, frente a inclinaciones más moralistas que sociologistas, hay que desconfiar de las tesis que atribuyen a estos filmes efectos estimulantes sobre las manifestaciones reales de violencia social. Plantear el problema en esos términos es desviar la atención de una violencia presumiblemente desplazada a esa otra, bulliciosa y estentórea, que estalla al interior de los filmes.

Por último, el que la recurrencia en la exposición violentista se haya intensificado en el marco de la administración de Ronald Reagan no es una simple coincidencia. La política exterior que ha caracterizado su régimen encuentra, especialmente en las películas de motivos militares, una notoria extensión simbólica. Como que el mismo Reagan ha declarado públicamente su admiración por el personaje de Rambo que interpreta Stallone. Pero no me voy a extender más en esta ocasión. He querido únicamente ofrecer los datos básicos que permiten trazar un panorama de las manifestaciones violentas dominantes en el cine comercial norteamericano y ésta sería la introducción a un tema que requiere un análisis mucho más amplio y detallado.