

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**La estetización de la violencia en las películas
Inglourious Basterds y Django Unchained del
cineasta Quentin Tarantino como un instrumento
enunciativo de la violencia de las víctimas y los
victimarios**

**Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación
Audiovisual que presenta la Bachiller:**

ANDREA DEL ROSARIO QUIROZ LINARES

**NOMBRE DEL ASESOR:
Gabriel Raúl Calderón Chuquitaype**

Lima, Octubre 2016

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá, por su incansable apoyo e interés en mis progresos.

A mi asesor, por su tiempo.

A Franco, por su apoyo emocional e intelectual.

A Alonso y Susana, por la paciencia, el apoyo, y las risas.

A Emilio, por su compañía.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I. **CAPÍTULO 1: Planteamiento de la investigación: Objetivos, hipótesis y justificación**

- 1.1 Planteamiento del tema
- 1.2 Fundamentación
- 1.3 Objetivos de la investigación
- 1.4 Hipótesis

II. **CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO**

- 2.1. Aproximación a la estética
 - 2.1.1. Estética en el arte audiovisual
 - 2.1.2. La representación de la realidad
 - 2.1.2.1. La dirección de arte
 - 2.1.2.1.1. Vestuario y construcción de personaje
 - 2.1.2.1.2. Ambientes y decorados en la construcción de la historia
 - 2.1.2.1.3. El color en la representación dramática
 - 2.1.2.2. La dirección de fotografía
 - 2.1.2.2.1. Encuadres y movimientos para plasmar la acción
 - 2.1.2.2.2. Iluminación y construcción del mensaje
 - 2.1.2.3. El sonido en la estética cinematográfica
 - 2.1.2.3.1. La musicalización en el cine
 - 2.1.2.4. El montaje: ratificación y repotenciación de la perspectiva estética
- 2.2 Aproximación al concepto de estetización
 - 2.2.1. Antecedentes y desarrollo
 - 2.2.2. La estetización de la violencia

2.3. Violencia en el cine

2.3.1. Desarrollo y evolución del cine de violencia Norteamericano

2.3.2 Subgéneros de violencia

2.3.2.1. El western

2.3.2.2. Cine de gansters o pandillas

2.3.2.3. Acción

2.3.2.4. Terror

2.3.2.5. Gore o splatter

2.3.2.5.1. Subgéneros del gore: Slasher y Splastick

2.3.3. Cine violento contemporáneo

2.3.3.1. El cine de Quentin Tarantino

III. CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

3.2. Método de investigación

3.4. Unidades de análisis y unidades de observación

3.5. Herramientas de investigación

IV. CAPÍTULO 4: ANÁLISIS: CARACTERÍSTICAS ESTÉTICAS EN INGLORIOUS BASTERDS Y DJANGO UNCHAINED

4.1. Análisis estético de Inglourious Basterds

4.1.1 Primera Secuencia: “Capítulo 1: Érase una vez... en la Francia ocupada por los nazis”

4.1.1.1. Parámetros de la dirección de arte

4.1.1.1.1. El espacio o ambiente

4.1.1.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes

4.1.1.1.3. El color

4.1.1.2. Parámetros de la dirección de fotografía

4.1.1.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre

- 4.1.1.2.2. Iluminación y peso visual
- 4.1.1.3. Parámetros del sonido
 - 4.1.1.3.1. Sonido diegético
 - 4.1.1.3.2. Sonido extradiegético
- 4.1.1.4. Parámetros de edición
 - 4.1.1.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos
 - 4.1.1.4.2. Tipo de montaje
- 4.1.2. Segunda Secuencia: “Capítulo 2: Bastardos sin gloria”
 - 4.1.2.1. Parámetros de la dirección de arte
 - 4.1.2.1.1. El espacio o ambiente
 - 4.1.2.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes
 - 4.1.2.1.3. El color
 - 4.1.2.2. Parámetros de la dirección de fotografía
 - 4.1.2.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre
 - 4.1.2.2.2. Iluminación y peso visual
 - 4.1.2.3. Parámetros del sonido
 - 4.1.2.3.1. Sonido diegético
 - 4.1.2.3.2. Sonido extradiegético
 - 4.1.2.4. Parámetros de edición
 - 4.1.2.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos
 - 4.1.2.4.2. Tipo de montaje
- 4.1.3. Tercera Secuencia: “Capítulo 5: La venganza de la cara gigante”
 - 4.1.3.1. Parámetros de la dirección de arte
 - 4.1.3.1.1. El espacio o ambiente
 - 4.1.3.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes
 - 4.1.3.1.3. El color
 - 4.1.3.2. Parámetros de la dirección de fotografía
 - 4.1.3.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre
 - 4.1.3.2.2. Iluminación y peso visual
 - 4.1.3.3. Parámetros del sonido

- 4.1.3.3.1. Sonido diegético
- 4.1.3.3.2. Sonido extradiegético
- 4.1.3.4. Parámetros de edición
 - 4.1.3.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos
 - 4.1.3.4.2. Tipo de montaje
- 4.2. Análisis estético de Django Unchained
 - 4.2.1 Primera Secuencia: Ejecución de los hermanos Brittle
 - 4.2.1.1. Parámetros de la dirección de arte
 - 4.2.1.1.1. El espacio o ambiente
 - 4.2.1.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes
 - 4.2.1.1.3. El color
 - 4.2.1.2. Parámetros de la dirección de fotografía
 - 4.2.1.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre
 - 4.2.1.2.2. Iluminación y peso visual
 - 4.2.1.3. Parámetros del sonido
 - 4.2.1.3.1. Sonido diegético
 - 4.2.1.3.2. Sonido extradiegético
 - 4.2.1.4. Parámetros de edición
 - 4.2.1.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos
 - 4.2.1.4.2. Tipo de montaje
 - 4.2.2. Segunda Secuencia: Lucha entre mandingos
 - 4.2.2.1. Parámetros de la dirección de arte
 - 4.2.2.1.1. El espacio o ambiente
 - 4.2.2.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes
 - 4.2.2.1.3. El color
 - 4.2.2.2. Parámetros de la dirección de fotografía
 - 4.2.2.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre
 - 4.2.2.2.2. Iluminación y peso visual
 - 4.2.2.3. Parámetros del sonido
 - 4.2.2.3.1. Sonido diegético

4.2.2.3.2. Sonido extradiegético

4.2.2.4. Parámetros de edición

4.2.2.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos

4.2.2.4.2. Tipo de montaje

4.2.3. Tercera Secuencia: Muerte en Candeland

4.2.3.1. Parámetros de la dirección de arte

4.2.3.1.1. El espacio o ambiente

4.2.3.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes

4.2.3.1.3. El color

4.2.3.2. Parámetros de la dirección de fotografía

4.2.3.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre

4.2.3.2.2. Iluminación y peso visual

4.2.3.3. Parámetros del sonido

4.2.3.3.1. Sonido diegético

4.2.3.3.2. Sonido extradiegético

4.2.3.4. Parámetros de edición

4.2.3.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos

4.2.3.4.2. Tipo de montaje

V. CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

5.1.1.

5.1.2.

5.1.3.

5.1.4.

5.1.5.

5.2. Recomendaciones

VI. CAPÍTULO 6: BIBLIOGRAFÍA

VII. CAPÍTULO 7: ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación es un estudio acerca de las técnicas y recursos formales audiovisuales que conforman la estética del cine en relación con la violencia representada en dos obras cinematográficas: *Inglourious Basterds* (2009) y *Django Unchained* (2012).

Esto surge a partir de un interés particular por los intensos, inagotables y diferentes modos de retratar la violencia en el cine a lo largo de su historia, originando obras tan diversas como las apreciaciones que se hacen de ellas: hay quienes la encuentran atractiva y otros para quienes es repulsiva.

El director de cine Quentin Tarantino es un gran expositor de esta temática en el cine contemporáneo; sus tramas siempre dan lugar a conflictos físicos entre sus personajes que conllevan a un espectáculo de sangre y muerte con un tratamiento audiovisual característico que requiere el dominio y la planificación de diversas áreas en la realización cinematográfica.

Esta investigación se ha formulado para analizar estas áreas desde la perspectiva estética; es decir, desde la dirección de fotografía y la dirección de arte, con el apoyo del sonido y del montaje para determinar que cada aspecto elaborado desde cada área audiovisual crea en conjunto una representación estetizada de la violencia en las dos películas mencionadas; es decir, la violencia, cultural y convencionalmente “fea”, pasa a ser audiovisual y sensorialmente atractiva.

Así pues, se trata de una investigación cualitativa, con una metodología basada en el diseño descriptivo, no experimental, que emplea guías de observación como herramientas que incluyen variables necesarias para analizar la estética de las películas seleccionadas, siendo ésta una metodología de análisis que permite la fragmentación de un todo audiovisual solo para luego volver a componerlo y comprenderlo en su conjunto como mensaje, explicitando su configuración.

I. CAPÍTULO 1: Planteamiento de la investigación: Objetivos, hipótesis y justificación

1.1. Planteamiento del problema

La presente investigación plantea estudiar la estética particular del director de cine Quentin Tarantino para tratar audiovisualmente la violencia a partir de dos de sus más recientes películas estrenadas, postulando que el estilo empleado en ellas forma parte de una técnica de estetización de la violencia.

Estetización es un término relativamente reciente debido al estilo de vida moderno y a las nuevas formas de arte contemporáneo, se usa para proponer que existe algún elemento estético en los productos culturales (películas, videos, fotografías, etcétera) o en ámbitos de la vida que no están usualmente dotados de características estéticas, como la política, la pobreza o la violencia. Teóricos como Rosa Fernández y Luis Puelles en su libro *Estetización y nuevas artes* han escrito al respecto que estetizar se trata de otorgar de índole estética regiones de la vida y de la realidad que no se asocian comúnmente a esta disciplina (2008: 34).

La estetización en el cine es muy gráfica mediante un tratamiento especial de la violencia, que impacta, pero que no causa repulsión, o al menos, no es ese su objetivo principal, sino que presenta los hechos violentos con una cuidadosa elaboración visual y sonora. Ejemplo de ello son películas como *La Naranja Mecánica* y *Kill Bill*, en donde los recursos de fotografía y arte- por mencionar las áreas más notorias- coadyuvan a construir esta idea.

Por ello, se realizará un análisis comparativo entre dos recientes películas de Quentin Tarantino que tienen en común la ejecución de la venganza como principal motor de la trama del filme, y además, se trata de las dos películas del cineasta ambientadas en dos momentos violentos de la historia mundial: La Segunda Guerra Mundial, y la época previa a la Guerra Civil Americana, en donde existía la esclavitud.

Además de ello, el análisis de esta investigación profundizará en la contribución de los elementos estéticos para construir un discurso sobre la violencia como un instrumento racional o pasional; es decir, analizar las diferencias entre la violencia llevada a cabo

por los victimarios (los nazis en *Inglorious Basterds* y los hacendados en *Django Unchained*) y la violencia llevada a cabo por las víctimas (los judíos y los esclavos respectivamente).

Así pues, los actores involucrados vienen a ser los siguientes: Quentin Tarantino como emisor del mensaje audiovisual, y las películas *Inglorious Basterds* y *Django Unchained* como el mensaje. Esta investigación no incluirá estudios sobre las percepciones de los espectadores, por lo que no se considera el receptor del mensaje como parte de los actores involucrados en el análisis.

Es así que el aspecto principal sobre el cual se centrará la investigación es el demostrar las técnicas y recursos audiovisuales que contribuyen en la actualidad a la estetización de la violencia en el cine de Tarantino (el manejo de la fotografía, la importancia del diseño de arte, el montaje y la musicalización), y cómo ésta técnica representa el estilo propio del cineasta. Por ello, el enfoque del estudio, es la estética de la comunicación audiovisual, en particular, del cine.

Por lo tanto, considero importante también destacar la importancia de áreas como el sonido (la música en particular), la edición, la dirección de fotografía y la dirección de arte en el desarrollo estético de una obra audiovisual, ya que, estas áreas son los componentes formales-expresivos que construyen elementos connotativos que enriquecen el resultado de la estética audiovisual de las películas.

1.2. Fundamentación

Las películas no son solo imágenes en movimiento, sino que constituyen un objeto significativo y comunicativo que permite al ser humano expresarse y narrar historias completas valiéndose de recursos propios del cine, el cual a su vez, está ligado a una heterogeneidad de componentes externos (por ejemplo un mensaje político, o un modo de caracterizar a los personajes); es decir, activa las potencialidades propias del medio; y no obstante, lleva en sí mismo otros ámbitos expresivos (Casetti, 1996, p.74).

Así pues, las producciones audiovisuales cinematográficas construyen un mensaje a partir de la mimesis de la realidad y de recursos propios del medio cuyo empleo requiere no solo de un dominio técnico, sino de un dominio estético que genere un significado. En el caso particular de esta investigación, ese dominio busca dar forma a

una composición estetizada de la violencia, lo cual resulta interesante de analizar porque además de parecer un concepto contradictorio (muerte y belleza), revela una intencionalidad gráfica autónoma que se conjuga con el texto narrativo del guión de la película.

Es así que elegí este tema de investigación debido a la importancia de los componentes formales en la realización audiovisual (la dirección de fotografía, la dirección de arte, el sonido, el montaje) y al papel fundamental del director que engloba todas estas áreas para transmitir un mensaje sólido, ya que para un comunicador audiovisual es vital identificar y reconocer que gran parte del valor de la forma está ligada a la habilidad con que esa forma está construida.

1.3. Objetivos de la investigación

Por todo lo antes expuesto, se plantea la siguiente pregunta que guiará la investigación:

¿De qué manera la representación de la violencia en las escenas de asesinato de *Inglourious Basterds* y *Django Unchained* conforma una estetización de la violencia?

Para lograr responder a esta pregunta, he considerado necesario abordar las siguientes preguntas específicas:

- ¿Cuáles son los criterios que utiliza Quentin Tarantino para el abordaje estético de sus películas?
- ¿Cuáles son los componentes formales-expresivos que representan la violencia en las escenas de muerte de *Inglourious Basterds* y *Django Unchained*?
- ¿A partir de los componentes formales, cómo se establece la tendencia a estetizar la violencia representada?
- ¿Cómo los recursos estéticos construyen un discurso sobre la violencia como instrumento racional o pasional de víctimas y victimarios?

Para responder a estas interrogantes, los objetivos serán los siguientes:

Objetivo general:

Demostrar que los recursos técnicos audiovisuales elegidos con fines expresivos acordes a la historia corresponden a un proceso de estetización.

Objetivo específico 1:

Identificar el estilo y punto de vista de Tarantino sobre la violencia representada audiovisualmente.

Objetivo específico 2:

Desarrollar los elementos que componen la estética de la violencia en *Inglourious Basterds* y *Django Unchained*

Objetivo específico 3:

Identificar las características de las áreas formales de la realización audiovisual de *Inglourious Basterds* y *Django Unchained* que componen un estilo estetizado de la violencia.

Objetivo específico 4:

Describir el discurso de la violencia ejecutada por las víctimas y los victimarios a partir de su planteamiento estético.

1.4. Hipótesis

Hipótesis general:

Los recursos técnicos empleados en la realización de *Inglourious Basterds* y *Django Unchained* cobran significaciones acordes al sentido de la historia aportando a la experiencia estética al representar de forma compleja y atractiva lo convencionalmente feo, de esta forma, los elementos formales de la representación de la violencia adquieren expresividad artística como parte de una estetización.

Hipótesis específica 1:

Quentin Tarantino utiliza referencias del cine oriental, el western, el cine de acción, la televisión y el cómic para construir bajo su visión las historias de violencia que dirige, las cuales tienen una notoria carga humorística que banaliza situaciones críticas; asimismo, en lugar de atenuar la representación gráfica de la violencia para evitar la repulsión, le otorga elementos que le atribuyan características artísticas como el uso de

música empática y anempática, juego de colores y coreografías, entre otros elementos técnicos que aportan gran sentido connotativo.

Hipótesis específica 2:

Los componentes formales como la edición, la dirección de fotografía, la dirección de arte y el sonido son los coadyuvantes del relato en la representación de la violencia ya que son recursos comunicativos específicamente visuales y sonoros que generan la experiencia sensorial y gráfica de la violencia fílmica.

Hipótesis específica 3:

La jerarquización de elementos y situaciones en el encuadre a partir del color, el movimiento ralentizado y el ritmo acelerado, las angulaciones y tipos de planos, el uso selecto de la luz y la música componen una representación estetizada de la violencia porque resaltan el lirismo en la muerte antes que la brutalidad.

Hipótesis específica 4:

Existen dos tipos de violencia en ambas películas, evidenciadas por la forma de construcción de la misma: la brutalidad hacia los esclavos y vencidos bajo un supuesto de superioridad (violencia racional), y una violencia catártica que representa la salida de la posición de víctima por medio de la venganza (violencia pasional).

II. CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1. Aproximación a la estética

La estética es un término que abarca múltiples significaciones desde una perspectiva filosófica, artística, y de experiencias sensoriales. La visión más común es que la estética se refiere a la belleza de los objetos, lo cual no es una visión errada, pero sí incompleta.

La estética nace como disciplina en el año 1750 cuando Baumgarten¹ publica un tratado sobre lo estético, aludiendo que se trata de un conocimiento a través de los sentidos. En consecuencia, la belleza no es la única categoría de la estética, sino que a partir del siglo XVIII, y a lo largo del Romanticismo, a esta se le suman lo feo, lo grotesco, lo macabro, lo trágico, lo irónico y el humor, generando cada categoría sus propias reacciones en los espectadores.

En la actualidad, la estética designa “una valoración que destaca una cualidad aún por esclarecer que hace especialmente atractivo a la representación y al objeto que la posee. Por ejemplo, se habla de las cualidades estéticas de un spot o de un capítulo de una serie de televisión, una obra de teatro, una película [...]. Así, se califica de estético a una cualidad que hace brillar con luz propia y de modo indefinible a una representación o a un objeto” (Del Valle, 2009, p.17).

El concepto que Del Valle maneja resalta las características de la representación de un objeto de la realidad que lo hacen atractivo a las personas. Estas características son las que dotan de un carácter estético a las representaciones o al mismo objeto. Esto implica la importancia de la experiencia; es decir, el momento de contacto entre la representación y el espectador. Sin este momento, la valoración de las cualidades del objeto no se llevaría a cabo, por lo que no cobraría significación estética para un receptor.

En consecuencia, la experiencia de presenciar un spot, una obra de teatro, una pintura o una película y el juicio que se emita es en definitiva lo que permite delimitar la estética.

¹ Alexander Gottlieb Baumgarten fue un filósofo alemán dedicado al estudio y enseñanza de la Estética, fue él quien acuñó este término en su tratado incompleto titulado con el mismo nombre.

Lo enunciado por Bense complementa lo expuesto por Del Valle: “En la estética trátase del objeto estético, del juicio estético y de la existencia estética” (1960, p.20).

Así pues, la estética se emplea para realizar valoraciones cualitativas sobre distintos aspectos relacionados con experiencias sensoriales, llegando a estar relacionada con el ámbito de las comunicaciones, ya que éste, al igual que la poesía o la pintura, se encarga de la representación de elementos dentro de universos realistas o irreales a través de recursos que generan en el espectador reacciones que constituyen las experiencias estéticas: placer, displacer, risa, llanto, etc. Estos recursos comunicativos son específicamente visuales y sonoros.

2.1.1 Estética en el arte audiovisual

La forma de la re-presentación de la que venimos hablando es lo que la hace atractiva al espectador, dependiendo de sus gustos o ideas. Es así que una representación cómica puede ser atractiva para cierto tipo de espectador en igual medida que una representación violenta puede ser atractiva para otro. Se trata de la organización y presentación de elementos que llamen su atención y generen en él alguna experiencia estética; así pues, “el ser estético se revela como un mundo de signos. Todo carácter estético se manifiesta como signo, todo deleite estético descansa en su fuerza de atracción o de repulsión” (Bense, 1960, p.38).

Por ello, la forma bajo la cual se organizan estos elementos constituye un estilo determinado con una estética particular para elaborar procesos comunicativos, en este caso en particular, analizaremos los recursos que generan una estética en la comunicación audiovisual, específicamente, el cine.

2.1.2. La representación de la realidad

Los productos audiovisuales cinematográficos son representaciones de aspectos de la realidad. Así se trate de épocas distintas al presente, o de artefactos imaginarios plasmados físicamente en la pantalla, todo surge a partir de recrear o re-presentar elementos de la realidad. Así lo indica Marcel Martin cuando afirma que “la imagen fílmica suscita en el espectador un sentimiento de realidad bastante pronunciado en

algunos casos, por producir la creencia en la existencia objetiva de lo que aparece en la pantalla” (1996, p.29).

Esta representación es entendida desde contextos culturales muy distintos como una mimesis de los objetos de la naturaleza, que, desde el punto de vista artístico, posee una naturaleza distinta al objeto real porque supone la intervención del punto de vista del artista: “En las reflexiones de Platón y Aristóteles, sobre la pintura y la poesía, la representación se entiende como mimesis de distintas cosas[...]Mimesis registra por tanto, la dimensión del contenido de lo representado, pero también la del “medio” a través del cual se representa algo para, finalmente, fijarse en el modo como algo es representado” (Del Valle, 2009, p.19).

Esto quiere decir que la representación constituye una mimesis o imitación de la realidad, pero esta imitación no se limita a ser una copia del objeto representado, sino que es también un registro de los elementos y recursos empleados para realizar la mimesis; y, por ende, un registro de la manera en que estos elementos y recursos están dispuestos en su medio de representación.

En consecuencia, la representación es la producción de sentido a través de lenguaje, como la escritura, la pintura, o la fotografía. Se reconoce una situación o un objeto porque el proceso del pensamiento decodifica lo que percibimos visualmente en términos de un concepto acerca de esa situación o ese objeto.

Esto es aplicable también al lenguaje del cine, ya que “al igual que en cualquier otro tipo de elaboración humana, que tenga medios o fines artísticos, en el lenguaje cinematográfico, conocido como el séptimo arte, concepto que involucra la esteticidad de este lenguaje, la representación no es sólo mostrar la naturaleza, sino mostrarla de determinada forma, bajo el mando del director” (Celestino, 2012, p.14).

Esta forma implica aplicar los recursos audiovisuales bajo una perspectiva sólida que conlleve a la transmisión de emociones y significados determinados envueltos dentro de un mensaje sensorial, asimilable por ello a una experiencia estética, ya que, como indica el crítico de cine Jaques Aumont, “la estética abarca la reflexión de los fenómenos de significación considerados como fenómenos artísticos. La estética del cine es, pues, el

estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos” (1996, p.26).

Esto quiere decir que el cine como medio es un arte, y como producto también, pues los mensajes transmitidos a través de la narración audiovisual de la historia se constituyen por lo general como fenómenos artísticos por su elaborado y concienzudo tratamiento técnico y estético.

La narración audiovisual de una obra cinematográfica abarca diferentes áreas y elementos que confluyen con la finalidad de componer un producto coherente y sólido. Cada uno de estos elementos es susceptible de analizarse de manera particular como si se tratara de un signo poseedor de una funcionalidad y un significado importante en su intervención para la construcción de la historia.

Es esta capacidad de fragmentación de una obra cinematográfica la que permite comprenderla en su conjunto como mensaje, explicitando su configuración como una obra artística, ya que “en el carácter de signo de la obra de arte reside su descomponibilidad en elementos estéticos. Si todo proceso estético es un proceso de signos, la obra de arte elaborada está constituida por signos estéticos elementales” (Bense, 1960, p.39).

Las características que conforman este proceso de elaboración en la representación audiovisual son, según Marcel Martin, las siguientes:

El movimiento, que en otro tiempo suscitó el asombro admirativo de los primeros espectadores conmovidos al ver las hojas de los árboles palpar por la brisa o abalanzarse sobre ellos un tren: por esta razón, el movimiento es por cierto la característica más específica y más importante de la imagen cinematográfica. El sonido es también un constituyente decisivo de la imagen por la dimensión que le añade al restituir el entorno de los seres y de las cosas que sentimos en la vida real (1996).

Los recursos audiovisuales de las historias cinematográficas que permiten plasmar las apariencias de la realidad en pantalla, es decir, el movimiento de los objetos en un espacio bidimensional (que aparenta ser tridimensional), y el sonido que acompaña o crea atmósferas adecuadas para la historia, abarcan cuatro grandes áreas de la realización cinematográfica, las cuales han sido consideradas y destacadas por su

carácter audio-visual presente y necesario en la producción cinematográfica, a través de las cuales se concibe una experiencia sensorial, que conlleva a la experiencia estética de la obra.

Estas áreas son: la dirección de fotografía, encargada de los planos y encuadres seleccionados para mostrar la historia, los movimientos de cámara y la iluminación de los ambientes; la dirección de arte, encargada del diseño y utilización de los espacios, los vestuarios y elementos físicos que identifiquen lugares, personajes y hasta emociones; el sonido, en especial el uso de la musicalización que genera continuidad y emotividad en las escenas; y por último, el montaje, que une las distintas tomas y planos siendo el proceso final de construcción de la historia, encargado de generar el ritmo de la película y ejecutarse dándole prioridad a la emotividad de la historia.

2.1.2.1. Dirección de arte

La dirección de arte es el área que, junto con la dirección de fotografía, diseña y compone los elementos visuales de la realización cinematográfica. Ambas se encargan de la elaboración de atmósferas relacionadas a las emociones y contextos de la historia.

La dirección de arte plantea cómo se verá la historia a través de las distintas áreas bajo su cargo: la escenografía, la utilería, el vestuario, el maquillaje y caracterización de los actores. Para ello, la dirección de arte debe elaborar en base a la narrativa y estilo de la historia una propuesta visual a partir de una paleta de colores determinada, la ambientación o recreación de espacios en interiores o exteriores, naturales o artificiales, además de proponer la caracterización de los personajes, con elementos que identifiquen su personalidad, y crear espacios vivos – que hablen por sí solos – en la pantalla.

Por ello, requiere de componentes visuales básicos tales como “el espacio, la línea, la forma, el tono, el color, el movimiento y el ritmo”² (Block, 2008, p.2). Entender y controlar estos elementos contribuye de manera esencial a la representación estética de la realidad; es decir, la correcta utilización de estos componentes otorga ese “brillo” en

² Block describe estos componentes visuales como los esenciales en todas las áreas de la “Narrativa Visual”, los cuales se pueden trabajar no sólo desde la perspectiva de la dirección de arte, sino por todos los ámbitos involucrados en la construcción y composición de las imágenes.

palabras de Del Valle, que le otorga una luz diferenciada y especial a una obra, y que llama la atención de quienes la contemplan.

Como lo indica Block, “una vez empleada la producción, el reparto de componentes visuales aparecerá en cámara en cada plano, expresando emociones y estados de ánimo del mismo modo que lo haría un actor. Esa es la razón por la que es tan importante entender y controlar los componentes visuales” (2008, p.3).

En consecuencia, las películas, al igual que una obra de arte “convencional”³ se presentan como un todo significativo, que a su vez, en su propia naturaleza evidencia cada uno de sus componentes que integran su presentación sensorial, haciendo que el espectador encuentre el significado del mensaje en cada componente a través de su interpretación. Así pues, se puede decir que el cine, al igual que cualquier obra de arte, es “una forma especial de lo que aparece. No sólo aparece, se *muestra* en su aparecer. Presenta su aparecer. Exige a quien la contempla el descubrir y explorar, el comprender e interpretar, el admirar y seguir la construcción de su aparición” (Seel, 2010, p.230).

Por ello, hablaremos a continuación, de las formas y elementos que construyen la dirección de arte y que muestran el “aparecer” del relato cinematográfico en pantalla.

2.1.2.1.1. El vestuario y la construcción del personaje

El vestuario es una fuente importante de significación dentro del relato audiovisual en tanto que concede al personaje una representación estética característica. Dependiendo del contexto y estilo de la historia, el vestuario puede cobrar mayor o menor importancia y protagonismo; por ejemplo, en una película de época, la recreación o invención del diseño del vestuario será más llamativa que en una película realista contemporánea. Sin embargo, el vestuario siempre juega un rol importante, ya que su forma, color y demás atributos visuales se relacionan fuertemente con la situación y sobre todo con la personalidad de los personajes que lo llevan puesto.

Marcel Martin cita a Lotte Eisner para indicar el rol del vestuario dentro del conjunto de elementos visuales y narrativos:

³ Por “convencional” me refiero a las artes consideradas histórica y tradicionalmente como tales: escultura, pintura, arquitectura, retórica, música y poesía.

El traje nunca es un elemento artístico aislado. Hay que considerarlo respecto de cierto estilo de realización, para que su efecto pueda acrecentarse o disminuir. Se habrá de destacar desde el fondo de los distintos decorados para valorizar movimientos y posturas de los personajes, según el talante y la expresión de éstos. Pondrá su nota, mediante la armonía o el contraste, en el grupo de actores y en la totalidad de un plano. También con tal o cual tipo de iluminación podrá ser ajustado, realizado por la luz o borrado por las sombras (1996, p.67).

Es así que el vestuario constituye una herramienta importante para el relato visual de la historia, brinda información acerca de los personajes y del contexto temporal de la historia. “El diseñador de vestuario colabora con los directores de fotografía y diseñadores de producción para crear un ambiente auténtico. El trabajo del diseñador permanece oculto. Mientras el diseñador de producción se responsabiliza del “donde se realiza la acción”, el diseñador del vestuario se ocupa del “quien es el personaje” y antes de que el personaje hable, su vestuario habla por él” (Celestino, 2012, p.31).

Según Martin, se pueden distinguir tres tipos de vestuario dentro del mundo del cine: El vestuario realista, inspirado en la realidad histórica tal cual (por ejemplo, el vestuario de *Les Misérables* está inspirado fuertemente en la realidad de la época); el vestuario pararealista, inspirado en el estilo de vestir de la época representada, pero con agregados nuevos propuestos por los realizadores (como el vestuario gótico de *Bram Stoker’s Dracula*); y el vestuario simbólico, en el cual la exactitud con la realidad pasa a un segundo plano y el vestuario trata de transmitir caracteres y estados anímicos (1996, p.57). Un ejemplo de este último es el vestuario de Alicia en el país de las Maravillas de Tim Burton, el cual acompaña las estrambóticas personalidades de sus personajes.



Figura 1. Vestuario realista.

Figura 2. Vestuario pararealista.

Figura 3. Vestuario simbólico.

De esta manera, el vestuario se convierte en un elemento cuyo papel dentro de la representación de la realidad en la cinematografía es de vital importancia, ya que

compone, junto a otros elementos, el significado emocional y racional de las situaciones de la historia, otorgando a la imagen de los personajes cualidades estéticas significativas para la interpretación del público.

2.1.2.1.2. Los ambientes y decorados en la construcción de la historia

Es de vital importancia para la película tener un espacio adecuado en donde la historia pueda desarrollarse, con todos los elementos que contengan implícitamente información, sobre el lugar y el tiempo (en dónde está ubicada la historia, identificar si se trata de un espacio moderno o antiguo, etc). Para ello, es necesario realizar el scouting; es decir, buscar y seleccionar locaciones que se presten para el desarrollo de la historia, o de lo contrario, construirlas si es necesario. Por esta razón, el equipo encargado del arte es numeroso y cuenta con especialistas en cada sub-área: diseñadores de producción, escenógrafos, decoradores, entre otros.

El escenógrafo es la persona “responsable de hacer realidad la visión que el director tiene del guión y de crear, junto con el director de fotografía, el mundo en que viven los personajes.” (Rea & Irving, 1998). Él, junto con el resto del equipo, se encargan de la ambientación espacial y física de la película, para lo cual es necesaria la comprensión del guión y la visión del director, y así comenzar la documentación sobre los aspectos físicos a los que hace referencia la historia. En una entrevista realizada por Peter Ettedgui a Dean Tavoularis⁴, famoso director de arte, él señala sobre el proceso de creación lo siguiente:

En una película de época, todos los detalles poseen una importancia vital. Hay que cuidar la selección de cada pieza del vestuario y cada decorado, aunque siempre hay que evitar saturar la película de elementos simbólicos de su tiempo. Se trata de encontrar las cosas cotidianas y corrientes de la época, lo cual resulta difícil, pues no suele haber fotografías en las que aparezcan este tipo de objetos. Documentarse implica visitar, con el decorador, tiendas y mercadillos de segunda mano. Ya se trata de una película de época o de una película del presente, uno debería pensar siempre en qué tipo de posesiones tendrían los personajes en cuestión (Ettedgui, 2001, p.68).

⁴ Entre los trabajos más destacados de Dean Tavoularis se encuentran la representación de Nueva York en “El Padrino”, los imponentes decorados de “One from the heart”, y la minuciosidad de los espacios en “The Conversation”, todos trabajos realizados de la mano y visión del cineasta Francis Ford Coppola.

Así pues, la preparación de los ambientes y decorados aportan guías espacio-temporales para el desarrollo de la historia, pero también transmiten emociones ligadas al desarrollo de la narración. La construcción visual del ambiente en donde se desarrollan las acciones debe hablar por sí sola a través de los detalles que lo componen: es un lugar desordenado, un lugar limpio, un sitio peligroso, cómodo, etc.

Estas cualidades plasmadas en la ambientación del espacio son las que refuerzan las características de los personajes que las ocupan y transmiten las sensaciones requeridas para entender y disfrutar la historia. Así pues, sería raro que la habitación de un adolescente problemático sea pulcra y ordenada, a no ser que se quiera transmitir alguna cualidad adicional de este adolescente contrastando su personalidad con su estilo de vida. Por lo tanto, los escenarios y decorados tienen tanto una función situacional como expresiva:

Desde los primitivos escenarios cinematográficos que sólo remedaban los telones del teatro, hasta la actual fotografía de exteriores, pasando por la construcción especial de complicadas y costosas escenografías, el decorado ha cumplido una función expresiva en el cine. En algunas ocasiones puede ser un simulacro de la realidad (un pueblecito del Oeste en el siglo pasado); otras veces pudo ser funcional y hasta simbólico de ciertas líneas de anotación psicológica, como en el expresionismo alemán o en el así llamado film noir de Hollywood (Romaguera & Alsina, 1993, p.403).

Al respecto, Casetti indica que el ambiente cumple dos funciones básicas en las películas: la de amueblar la escena, y la de situarla (1996, 176); la primera de ellas remite al entorno y el diseño de la escena en donde se desenvuelven los personajes (puede tratarse de un ambiente rico en elementos, o con muchos contrastes), la segunda función se refiere a la situación en la que se llevan a cabo las acciones, a los indicios de espacio y tiempo que caracterizan la escena; por ejemplo, se puede identificar si se trata de un ambiente histórico, o de uno abstracto.

En cine, el concepto de decorado comprende tanto los paisajes naturales como las construcciones humanas. Sean de interiores o de exteriores, pueden ser reales (pre-existir al rodaje de la película) o contruidos en un estudio. Se pueden construir los decorados en un estudio por verosimilitud histórica (como el caso de Ben Hur), por razones de presupuesto; pero también se construyen los decorados por una intención de

simbolismo, por un deseo de estilización y de significación, como en El gabinete del Dr. Caligari, Metrópolis, La aurora, etc. (Martin, 1996, p69).



Figura 4. Decorado en Ben Hur.



Figura 5. Decorado en El Gabinete del Dr. Caligari (Expresionismo Alemán).

Esto nos habla de la importancia de la construcción de atmósferas a través de los ambientes y decorados. Sobre esto, Dante Ferreti⁵ alega también que la construcción de la atmósfera puede ser el aspecto más importante a tener en cuenta a la hora del diseño de arte; más importante incluso que la fidelidad a la realidad en la que se basa la historia:

Pasolini también me dio una gran lección sobre la manera de tratar la realidad. Él quería que en El Decameron apareciera un elemento arquitectónico que pertenecía a un siglo

⁵ “Durante los primeros años de la década de 1960, Ferreti compaginó sus estudios en la Academia de Bellas Artes de Roma con su trabajo como ayudante de director artístico. Sus colaboraciones con Pier Paolo Pasolini y Federico Fellini ejercieron una influencia decisiva en su buena formación como diseñador de producción” (Ettedgui, 2001).

posterior al período renacentista en que estaba ambientada la historia. Cuando le hice esta observación, su respuesta fue: “No te preocupes, estamos adelantándonos al futuro”. Aquel comentario hizo que me replanteara mi concepción del diseño cinematográfico. Hoy ya no me preocupa el hecho de no ser completamente fiel a la realidad: me interesa más transmitir la atmósfera adecuada a través de mi labor (Ettedgui, 2001, p.51)

En pocas palabras, los componentes del arte que representan la realidad de la historia, son elementos físicos, sensoriales, que no se limitan a una función informativa sobre los personajes o la historia, sino que también cumplen la función de crear emociones y atmósferas dramáticas que redondeen y complementen la historia narrativa de manera visual.

2.1.2.1.3. El Color

El color es un componente visual muy complejo, que debe ser estudiado en base al guión y la visión del director para poder controlarlo y utilizarlo como medio expresivo en la historia, más allá de sus características realistas.

El color es un elemento complejo porque su percepción depende del rebote de la luz en cada uno de los objetos. Por ello, el arte y la fotografía son dos áreas íntimamente relacionadas, cuyo punto de encuentro es el manejo del color. La luz natural o artificial sobre un objeto puede hacer que las personas lo perciban de distintas maneras: más iluminado, más oscuro, de un color determinado, o de otro parecido (se podría llegar a confundir el negro con el azul por ejemplo).

Marcel Martin, cita a Antonioni para reflejar la complejidad de la percepción del color: “la percepción de los colores es más de índole psicológica que física. Según Antonioni, ‘el color no existe en forma absoluta. [...] Podemos decir que el color es una relación entre el objeto y el estado psicológico del observador, en el sentido de que ambos se sugestionan recíprocamente’. Pero el efecto psicológico de los colores asimismo está condicionado por datos técnicos” (1996, p.74).

Así pues, la luminosidad y el soporte de la película influyen en la percepción y control del color, sin embargo, un buen manejo de estos elementos permite aportar significado a la historia y transmitir atmósferas emotivas adecuadas a las situaciones relatadas. Por ello, es necesario planificar una paleta de colores para cada película, es decir seleccionar

colores en base a los personajes y significados de la historia para elaborar una especie de guión de color, paralelo al guión narrativo, así lo indica Bruce Block en sus recomendaciones sobre el uso del color:

La mejor manera de controlar el color es limitando la propia paleta de color. Por paleta entendemos el color real de los objetos (decorados, atrezzo, vestuario) de la imagen. [...] Sea muy estricto con los colores a usar y elimine cualquier otro que no se ajuste al esquema provisto [...] Lo ideal es que el color de cada uno de los objetos en escena esté cuidadosamente elegido. Esto puede ser una tarea de titanes, por lo que limitar la paleta de color hace que su control sea mucho más sencillo y permite que los colores utilizados tengan un significado especial para el público (2008, p.152).

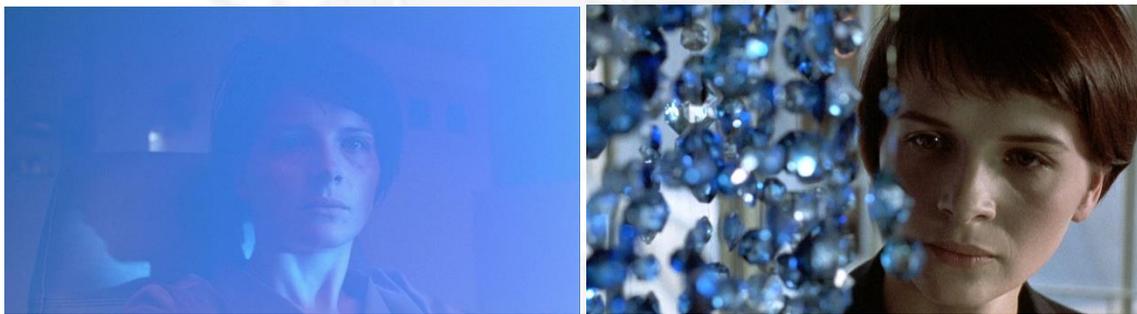
Como todo componente visual, el color tiene un rol específico dentro del relato cinematográfico, que aporta realismo a la historia, pero que también produce efectos emotivos en el espectador. Marcel Martin expresa al respecto una idea similar a la de Block, afirmando lo siguiente:

“La percepción del color es sobre todo [...] un fenómeno afectivo: <<En primer lugar hay que reflexionar sobre el sentido del color>>, escribió Eisenstein, y a él se le debe el uso más audazmente original [...] en calidad de contrapunto psicológico y dramático con la acción. Las escenas festivas están procesadas con una dominante rojo-oro brillante; luego, cuando el pretendiente, vestido irrisoriamente con la ropa del zar, recuerda que espera un regicidio en la catedral y que él mismo, por error, será su víctima, leemos en su rostro el miedo, aumentando por una glacial dominante azul, mantenida en las escenas de la catedral. Sin caer en un simbolismo elemental, el color puede tener un eminente valor psicológico y dramático. Parece, pues, que su uso bien captado puede no ser sólo una fotocopia de la realidad exterior sino también cumplir una función expresiva y metafórica, del mismo modo que el blanco y negro puede trasponer y dramatizar la luz (1996, 76).

En resumen, tanto el color como los otros componentes visuales trabajados por la dirección de arte poseen una función informativa en la historia, dando aportes de la realidad representada, no obstante, esta función es prácticamente secundaria, comparada a la potencialidad de su función expresiva. Por ejemplo, en la película francesa *Tres colores: Azul* (la primera de una trilogía titulada con los colores de la bandera de Francia), este color es casi un protagonista en la historia, presente mediante luces azules constantes y objetos azules en el vestuario y decorado; representando con este color el

ideal francés de libertad, particularmente vinculado a la libertad de la protagonista, un proceso de liberación de su pasado que la atormenta tras haber perdido a su esposo y a su hija. De esta manera, el color azul tiene una fuerte presencia en pasajes que se relacionan al pasado y al dolor de la protagonista, acentuados con la aparición de la música que componía su esposo.

Este es un claro ejemplo de que “el color, como la música, ocupan su lugar adecuado cada vez que uno u otra, con exclusión de todo otro elemento, se revelan como capaces de expresar o explicar con mayor plenitud, en un momento dado de la acción, lo que debe ser dicho, declarado explicado o sugerido” (Romaguera & Alsina 1993: 498). Es así que el color, y los otros componentes del arte, poseen cargas afectivas, que son construidas y aprovechadas a partir de una correcta selección y manejo.



Figuras 6 y 7. Escenas de Tres colores: Azul.

Asimismo, las tonalidades cromáticas pueden variar en un mismo film, para cada personaje o situación, pero también ocurre que la tonalidad cromática es uniforme a lo largo del desarrollo de la película. En el último capítulo de *Inglourious Basterds*, por ejemplo, toda la secuencia del cine tiene una tonalidad uniforme roja, que en primera instancia va acorde con la decoración nazi del lugar (hay grandes banderolas rojas con el símbolo de la esvástica) pero cuya función además de esto, radica en la exaltación de la violencia llevada a cabo en ese lugar y la venganza sangrienta de los judíos. En conclusión, se debe determinar cuál es el mensaje que se desea transmitir y cómo un determinado color puede aportar a ello.

2.1.2.2 Dirección de fotografía

La dirección de fotografía es el área audiovisual que trabaja con la cámara que registra el relato y con la luz que ilumina el espacio. Como indica Gregg Toland⁶, reconocido director de fotografía de los años treinta y cuarenta, el cameraman está obligado a conocer tres cosas: “1) la mecánica de la cámara; 2) dónde situar la cámara, y 3) cómo iluminar la escena a fotografiar. La primera es puramente rutina. La segunda y la tercera suponen un ingrediente creativo” (Romaguera & Alsina, 1993, p.343); es decir, no sólo se trata de un trabajo técnico, sino también artístico.

Así pues, la cámara se encarga de los encuadres y su composición dentro de planos estáticos o en movimiento. Para ello, cuenta con lentes que permiten abarcar mayor o menor profundidad de campo, es decir, sensación de profundidad en la pantalla, lo que genera el efecto de tridimensionalidad en un soporte bidimensional de proyección.

La luz por su parte se encarga de crear la atmósfera dramática de las escenas, además de cumplir una función técnica de iluminar los objetos para permitir su visionado.

2.1.2.2.1. Encuadres y movimientos para plasmar la acción

Los encuadres son unidades espacio-temporales delimitadas primero, por las dimensiones de la cámara, y luego, por los límites de la pantalla de proyección. El encuadre incluye en su interior los componentes del lenguaje audiovisual, abarca todos los elementos que el director, junto con el director de fotografía, disponen que sean los necesarios para componer cada imagen que constituya la ejecución del mensaje. Según Martín:

[Los encuadres] Constituyen el primer aspecto de la participación creadora de la cámara en la filmación de la realidad exterior, para transformarlo en materia artística. Se trata de la composición del contenido de la imagen, es decir, el modo como el realizador desglosa y, llegado el caso organiza, el fragmento de realidad que presenta al objetivo y que se volverá a ver idéntico en la pantalla. La elección del material filmado es el estadio elemental del trabajo creador en cine: el segundo punto es la organización del contenido del marco (1996, p.41).

⁶ Gregg Toland innovó el área de la fotografía con la elaboración de planos con profundidad de campo que permiten tener todos los términos enfocados para la realización de la película Ciudadano Kane.

Así pues, los realizadores son los que tienen en sus manos la elección de la porción de realidad que se mostrará en pantalla. Tan importante como lo que aparece en pantalla es lo que no se muestra, lo que se mantiene oculto por considerarlo irrelevante o por algún propósito específico que encuentre en el encuadre su mejor desarrollo: generar misterio, sorpresa, etc. En añadidura a lo expuesto por Martin, Gilles Deleuze afirma lo siguiente:

Se llama encuadre a la determinación de un sistema cerrado, relativamente cerrado, que comprende todo lo que está presente en la imagen, decorados, personajes, accesorios. Así pues, el cuadro constituye un conjunto que posee gran número de partes, es decir, de elementos que entran a su vez en subconjuntos y de los que se puede hacer un inventario. Es evidente que estas partes se hallan a su vez en imagen; lo que hace decir a Jakobson que son objetos-signos (1983, p.66).

Esto quiere decir que los encuadres contienen elementos organizados e identificables que juntos componen una imagen con significado. Los encuadres están dotados de tamaño, es decir, pueden abarcar grandes espacios o una pequeña fracción de algún o algunos elementos. Cada tamaño está determinado por un plano, que se refiere a la cantidad de espacio que un elemento o personaje ocupa en el campo visual.

El espacio representado en el plano determina que se pueda hablar desde un gran plano general (que abarca la mayor cantidad de espacio posible) hasta un plano detalle o primerísimo primer plano (que muestra una muy pequeña porción de un elemento o parte del personaje en todo el encuadre), pasando en el medio de ellos por diferentes tamaños de plano desde lo más abiertos hasta los más cerrados, cada uno con una intención simbólica y estética dentro de la historia. Por ejemplo, un plano amplio puede usarse para mostrar y ubicar al espectador en el lugar de la historia; mientras que un plano cerrado en el rostro de un personaje puede emplearse para mostrar su reacción (tensión, preocupación, misterio, etc.), dependiendo de los usos que plantee el director y el director de fotografía en base a la historia.

Los encuadres además poseen una determinada duración, siendo la mínima de 1/24 segundos, que es lo que dura un fotograma. En esta duración del encuadre están contenidos los movimientos, que pueden ser originados por el desplazamiento de la cámara (componente enunciativo de un film; es decir, la forma cómo se ha elegido

mostrar) o de algún personaje (componente intradieгético; es decir, desde el contenido mismo de la historia), o por ambos, generando sensaciones distintas.

Los movimientos de la cámara están determinados con anticipación por el director de fotografía para crear dinamismo en la escena y también para transmitir una sensación determinada. Block indica que “el movimiento de cámara puede utilizarse para resaltar o reducir la intensidad visual [...] Por regla general, cuanto mayor es el movimiento de cámara, mayor es la intensidad visual, y viceversa” (2008, p.193).

Las finalidades del movimiento son muy variadas; el movimiento de cámara puede ser utilizado para seguir o acompañar el desplazamiento de los personajes, para relacionarlos, para describir las condiciones en las que se desarrolla la acción, para informar de datos importantes o para ocultar momentáneamente cierto tipo de información al espectador; también se utiliza para recomponer la imagen cuando un personaje u objeto sale del campo visual involuntariamente, o puede utilizarse como una subjetiva de algún personaje, es decir, como si fuera su propia mirada.

Estos movimientos de cámara pueden generar sensaciones en el público, al igual que los planos. Por ejemplo, un movimiento rápido que sigue los movimientos frenéticos de un personaje violento, al cual vemos en plano medio genera mayor intensidad en la imagen y una identificación de la situación con el espectador, ya que incrementa más la tensión, el espectador está en el centro mismo de la acción; en comparación a usar un plano general y ausencia de movimiento de cámara para la misma escena, ya que con esta segunda opción, toda la acción se sentiría más distante.

Asimismo, los movimientos de cámara pueden diferenciarse según la forma de su desplazamiento:

Existen diversos tipos de movimientos que una cámara puede hacer, entre paneos y travellings. El paneo consiste en dejar la cámara en un punto y moverla sobre su eje. El travelling consiste en mover la cámara por distintos ejes. Entre los paneos existe el horizontal (de izquierda a derecha), vertical (de arriba a abajo), diagonal y circular (giro de 360 grados). De los travellings existen el “travelling” frontal (hacia delante y atrás), travelling lateral (de izquierda a derecha), diagonal, circular (alrededor del elemento) y vertical (de arriba a abajo) (Celestino, 2012, p.35)

Además de éstos, también son comunes el movimiento con grúa que permite que la cámara gane gran altura, o que desde una perspectiva alta, baje fluidamente; y el movimiento zoom, que más que ser un movimiento de cámara, se trata de un lente varifocal que permite pasar de una perspectiva donde se ve mucho espacio a otra mucha más específica, y viceversa.

Es así que el movimiento se convierte en un elemento de control de atmósferas y transmisión de significados desde el interior del encuadre; es decir, desde el contenido de la historia. Los objetos o personajes al interior del encuadre pueden moverse de diferentes formas, en distintas direcciones y con velocidades variables, dejando un rastro que permita identificar las líneas, formas y sensaciones sugeridas a través de movimientos calmos, circulares, rectos, etc. generando un ritmo interno y un significado dentro del lenguaje audiovisual del cine.

2.1.2.2.2 Iluminación y construcción del mensaje

La luz es fundamental en la construcción de la historia y creación de sentido. Es importante el manejo de la luz en base a su potencia e intensidad, a su direccionalidad, y a su temperatura, que puede generar ambientes cálidos (luz amarilla de 3200°K) o fríos (luz azul de 5600°K).

La iluminación “constituye un factor decisivo de la creación de la expresividad de la imagen [...] no se manifiesta en forma directa, pues contribuye en especial a crear la ‘atmósfera’” (Martin, 1996, p.63). Es decir, la iluminación no es el elemento visual que salta a primera vista para el espectador; si bien está presente y es necesaria, muchas veces se genera la sensación en el espectador, sin que éste se percate de los elementos que construyeron esa sensación, lo cual es natural, y hasta cierto punto, positivo; ya que quiere decir que el espectador está inmerso en el mundo representado y no es consciente del desglose de elementos visuales presentes en el encuadre, sólo de la imagen que ve como un todo.

Sin embargo, para un análisis estético no basta mirar la película con ojos de un espectador común, es necesario identificar y entender los componentes utilizados en el encuadre, donde la iluminación ocupa un rol muy importante:

En un análisis estético interesa conocer si la iluminación es natural (uso de fuentes naturales sin manipulación), artificial, uniforme (lógica, racional u homogénea), irregular, gradual, contrastada, intensa, escasa, suave, matizada, focalizada (enfaticada hacia puntos específicos), masificada, pictorialista (con efecto impresionista), tenebrista (uso del claroscuro), simbólica (con capacidad para otorgar significados ocultos) o manipulada (tratada mediante usos informáticos). Desde el punto de vista expresivo puede ser entendida como dramática, psicológica o intimista, simbólica, realista o antinatural. La iluminación también puede ser concebida como un parámetro temporal ya que el cambio de gradación de intensidad de un flujo luminoso puede entenderse como cambio de tiempo, incluso como un factor de desarrollo ambiental climático (Gómez, 2001, p.48).

Así pues, la fotografía en las películas ejecutada a través de los encuadres y la iluminación contribuye de manera esencial a crear significados y sensaciones que se desprenden de la narración de la historia. Vittorio Storaro, famoso y talentoso director de fotografía italiano, se expresa sobre su profesión de la siguiente manera:

La fotografía, para mí, significa realmente escribir con la luz [...] en el sentido de que intento expresar algo que hay dentro de mí. A partir de mi sensibilidad, de mi estructura y de mi trasfondo cultural, intento expresar lo que soy realmente. Intento describir la historia de la película a través de la luz. Intento crear una historia paralela a la principal, de forma que, a través de la luz y el color, uno pueda sentir y comprender más claramente, de forma consciente e inconsciente, muchas más cosas sobre la historia de la película (Schaefer & Salvato, 1998, p.191).

En resumen, la fotografía implica un conocimiento y manejo de los componentes lumínicos en el aspecto técnico, pero también, en el aspecto artístico, para generar experiencias estéticas en el espectador, es decir, producir en él las sensaciones que busca generar la historia de la película, como afecto, armonía, tristeza, terror y violencia. Los elementos visuales contribuyen fundamentalmente a la creación de estas atmósferas dramáticas, junto con los elementos sonoros.

2.1.2.3. El Sonido

El área del sonido posee un peso prácticamente igual de importante que los elementos visuales en el cine. Con el sonido se le otorga realismo a las situaciones más simples y a las más complejas, y también se transmiten sensaciones, como el pánico, la angustia, la

felicidad, etc. Marcel Martin indica que “sería erróneo considerar el sonido como un medio de expresión aparte o una simple dimensión suplementaria del mundo del cine, cuando su advenimiento ha transformado profundamente la estética cinematográfica” (1996, p.118).

El sonido en el cine está organizado dentro de una banda sonora, nombre con el que se conoce al conjunto de elementos que se conjugan en el sonido de una película. Estos elementos son cinco: el sonido del ambiente, los diálogos (todo aquello que se dice, las palabras), los efectos de sonido, la música, y también el silencio.

Estos elementos se conjugan para generar un sentido en la historia que complementa a la narrativa, al igual que los componentes visuales. Rafael Gómez cita a Michael Chion⁷ para expresar el valor añadido que representa el sonido en el producto audiovisual: “Michael Chion (1993) precisa que la audiovisión se debe entender como el valor añadido del sonido sobre la imagen; ese valor añadido denota el valor expresivo e informativo con el que aquel la enriquece pero, a su vez, puede cambiar el significado de la iconografía y, por tanto, el análisis puramente visual puede diferir del audiovisual aunque ofrezca el mismo contenido” (2001, p.72).

Así pues, cada elemento del sonido transmite un tipo de información determinado: la palabra transmite información conceptual, la música transmite información afectiva, los efectos y ambientes transmiten información espacio-temporal, pero el ambiente es un sonido constante en la escena, mientras que el efecto es un sonido puntual de acuerdo a determinados hechos; el silencio es la ausencia de sonido, y puede generar significado en momentos dramáticos determinados.

Todos estos elementos intervienen para generar realismo sonoro en la historia y crear coherencia entre la emotividad y la tecnicidad; por consiguiente “el cineasta o el montador realiza su elección en función de la credibilidad sonora: de la misma manera que existían músicas de persecución, de amor, etc., en los albores del cine, existen ahora atmósferas sonoras para un despacho, una comisaría, una calle, una playa, etc. En este caso, el sonido participa en la construcción de un relato unitario” (Gaudreault & Jost, 1995, p.38).

⁷ Michael Chion es un destacado compositor de música y realizador de cine.

Es así que el sonido “pone a disposición del film un registro descriptivo muy extendido. El sonido, en efecto, puede ser utilizado como contrapunto o como contraste respecto de la imagen, y en cada uno de estos rubros, de un modo realista o no realista [...] Además, el sonido no sólo puede provenir de una fuente visible en la pantalla sino también de una fuente fuera del campo (sonido en off)” (Martin, 1996, p.120). Es decir, el sonido puede representar muchos aspectos, y provenir de diversas fuentes: los propios personajes, algún artefacto, o incluso puede ser música de acompañamiento en off, es decir, en el mundo de la ficción no existe, sólo los espectadores son conscientes de ella, mas no los personajes dentro de la historia.

Esto genera una oposición de base entre el sonido enunciativo (fuera de la historia) y el sonido intradieгético (dentro de la historia), ambos pueden evocar atmósferas o sensaciones, pero el segundo se relaciona con los personajes que son conscientes del sonido, mientras que el primero se relaciona únicamente con el espectador. Sin embargo, hay situaciones en las que ambos se unen, por ejemplo, en Amores Perros, la música empieza como un sonido proveniente del auto de una de los personajes para luego crecer y volverse extradieгético, envolviendo toda la secuencia que sigue a la escena del auto, y a las acciones paralelas.

Es así que, por ser la música el elemento del sonido que se relaciona más con el aspecto afectivo de la historia, el análisis estético de los productos audiovisuales debe tener en cuenta la generación de emociones y sentido a través de ella.

2.1.2.3.1. La musicalización en el cine

Desde los orígenes del cine, la música ha sido un elemento importante para el relato cinematográfico. Ya desde el cine mudo, se empleaba la música durante las proyecciones de la película para generar una atmósfera emotiva y que la experiencia sensorial del espectador sea más completa.

Por otro lado, la música contribuye a generar continuidad entre las escenas, o a separarlas y diferenciar una de otra: “Se suele decir que la música “sirve” al filme, que es utilizada como reparación, vínculo, aliño, parche y camuflaje. En un objeto constituido, por definición, por elementos ensamblados y mezclados, como es el filme, la música tiene en efecto una función de pegamento [...] La música une y separa,

puntúa o diluye, conduce y retiene, asegura el ambiente, esconde los raccords de ruidos o imágenes que ‘no funcionan’” (Chion, 1997, p.75). Es decir, la música tiene una función unificadora dentro del cine y es útil para disimular errores de continuidad en la imagen o de diferencias marcadas de sonido.

No obstante, la función principal de la música en el cine es de carácter afectivo, gravita sobre los otros sonidos y sobre la imagen acompañando de manera sentimental. Gómez expresa ambas funciones de la música de la siguiente manera: La música, dentro de un relato audiovisual, puede cumplir una función expresiva (puede construir o suscitar estados de ánimo o generar un clima emocional concreto), una función descriptiva (puede describir ambientes, lugares, paisajes, decorados) y una función narrativa (para asegurar la secuencialidad de las acciones, para separar bloques o secciones o para crear transiciones espacio-temporales entre secuencias) (2001, p.74).

La música posee polisemia, es decir, es dueña de una versatilidad para adquirir diferentes significados de acuerdo a la situación que acompaña. Puede ser empática, cuando opera por asociación con el contenido de la imagen (música melancólica para una imagen de un personaje llorando), o puede ser anempática, cuando se acciona por contraste con la imagen representada (una canción “alegre” para una imagen de asesinato violento, por ejemplo).

Así pues, la música contribuye a generar un sentido estético en la obra audiovisual, relacionándose por empatía o por contraste a la imagen. Otra relación muy común entre la música y la imagen, se da en el empleo de las imágenes en cámara lenta, en donde por lo general, se interrumpen los sonidos reales para darle paso a la música como resaltador sonoro de la acción ralentizada:

Especialmente cuando se asocia, como es frecuente, a la suspensión de los ruidos reales (que son significantes del tiempo cotidiano lineal), la música tiene la particularidad de poder crear un fuera de tiempo en el tiempo, un tiempo entre paréntesis. El paréntesis musical en muchos filmes, encarnado por esas secuencias de felicidad o de muerte, de sueño o de destino que casi siempre corresponden a un momento en que desaparecen los ruidos y las palabras, representan un momento de deleite, de placer, de emoción, a veces de horror, que escapa al hilo lineal y cronométrico del tiempo. Podemos hablar entonces de un valor parentético de la música, específico del cine sonoro moderno. [...] En el interior de esta duración, la música

introduce una especie de estilización, por contracción o dilatación del tiempo (Chion, 1997, p.119)

Es así que la imagen y el sonido de una película son elementos claves para la forma estética de su representación. Un último factor que mencionaremos acerca del cine y la música es la creación de un leit motiv, esto quiere decir, la repetición de un mismo motivo sonoro según lo requiere la situación o un personaje.

Se ha criticado (en especial por parte de Adorno y Eisler en las páginas satíricas de su ensayo sobre la música en el cine) el empleo del leitmotiv en el marco del cine, empleo aún en vigor en la mayoría de filmes. No se trata, sin embargo de algo arbitrario: independientemente del hecho de que pueda representar un sentido preciso y fijo, identificable por un nombre (el tema de Casanova, el tema de la soledad), encarna el propio movimiento de la repetición que, en la fugacidad de la imagen y sonido propia del cine, dibuja y delimita poco a poco un objeto, un centro (Chion, 1997, p.121)

El leit motiv genera la identificación y reconocimiento de un personaje o situación a través del sonido musical que lo representa mediante la repetición a lo largo de la película, uno de los ejemplos más famosos es la melodía característica que indica la presencia del tiburón que está a punto de atacar en la película *Jaws*, de Steven Spielberg.

Es así que se puede decir que la musicalización en el cine constituye un recurso muy importante en la estilización del producto audiovisual.

2.1.2.4. El montaje: ratificación y repotenciación de la perspectiva estética

El montaje o edición corresponde a la parte final de la construcción narrativa de una película; se trata de un proceso cuyos principios básicos son la selección, orden y generación de sentido a partir del material filmado durante el rodaje.

Casetti se refiere al montaje como una “puesta en serie” posterior a una “puesta en cuadro”; es decir, posterior a la etapa en la que el contenido se registró dentro del cuadro de la pantalla: “Poner en serie significa en sentido técnico, simplemente unir dos trozos de película “montar”; sin embargo, no debemos olvidar que en el momento mismo en que se ensamblan físicamente dos imágenes, entre dos parámetros

representativos, así como entre sus mundos representados, se instauran relaciones que se entrelazan y se multiplican por todo el film” (1996, p.135).

Desde esta perspectiva, el montaje o la puesta en serie integra las imágenes y los sonidos dentro de una estructura de precedencia o sucesión, siendo su función más importante el lograr que las imágenes cuenten una historia, ya que “solo un buen montaje puede dar vida a una película. Los diferentes planos son sólo piezas perdidas de película hasta que son ensambladas hábilmente para explicar una historia coherente” (Sánchez, 2003, p.151).

Esta afirmación se complementa con lo expuesto por Vincent Amiel cuando indica que “el montaje cinematográfico no es solo una operación técnica indispensable para la elaboración de películas. Es también un principio creativo, un modo de pensar, una forma de concebir las películas asociando imágenes” (2005, p.5). Así pues, el montaje atañe no solamente a un conocimiento técnico y operativo, sino también, y más importante aún, a un dominio creativo, intelectual y estético, ya que es la etapa que reúne todo lo registrado audiovisualmente con el propósito de transmitir una idea, una historia, y diversas emociones vinculadas a la misma.

Desde sus inicios hasta la actualidad, el montaje no ha dejado de evolucionar y experimentar teniendo en cuenta esta función, así, en los años 20 “el cineasta y teórico soviético Lev Kuleshov realizó un experimento que se ha hecho famoso en el que demostró que el significado de una secuencia de planos puede crearse totalmente mediante el montaje” (Katz, 2002, p.145). Éste consistía en colocar imágenes de tres situaciones o elementos muy diferentes contraponiéndolos con el rostro inexpresivo de un actor, lo cual generaba en el público la sensación de que el actor observaba estos tres elementos y se conmovía ante ellos de maneras diferentes, denotando así la capacidad de generar una sensación de causa y efecto entre la consecución de las imágenes.

Por su parte, el famoso cineasta Serguéi Eisenstein fue un innovador en el uso del montaje cinematográfico, ya que resaltó su capacidad de yuxtaponer planos para crear nuevos significados y manipular las emociones de los espectadores, postulando en 1923 la teoría del “montaje de atracciones”:

Eisenstein fundamenta de manera consistente la manera cómo el espectador debe ser sometido a estímulos de acción psicológica y sensorial, a través de «mecanismos de montaje», con el fin de producirle un choque emotivo [...] Por tanto, la capacidad expresiva del espectáculo no se concentra exclusivamente en la solidez interior, en la consistencia del hilo argumental de la obra, sino en la manera cómo se planifica la puesta en escena y cómo el director logra explotar independientemente cada uno de sus elementos mediante determinadas asociaciones desencadenadas por las uniones simbólicas que construye el montaje con cada uno de los fragmentos disponibles de la película (Morales, 2009).

Es por ello que mediante esta teoría y su aplicación en sus películas, Eisenstein es un pionero en el manejo, experimentación y aprovechamiento de las potencialidades del montaje, destacando el carácter sintético de este proceso al generar un significado a partir de la unión de las imágenes que construya y revele una realidad concreta, la de la historia narrada. En palabras de Amiel, el montaje de Eisenstein “parece ser reflejo de una operación intelectual que capta el mundo con sus mecanismos y su modo de ser. Pero el término <<reflejo>> aquí no basta: si en manos de los cineastas el montaje es un arte, es por su capacidad de revelar e incluso de provocar una comprensión de la realidad, y no tan solo por un <<traducirla>>” (2005, p.86).

Así pues, el montaje hasta el día de hoy se centra en la construcción de una realidad única y particular, a partir de las representaciones de realidad de las imágenes con las que elabora su estructura, para lo cual el editor debe guiarse primero por el criterio de reforzar una emoción y luego por la narración de la historia.⁸

Otro elemento clave del montaje es el ritmo: “El montador se esfuerza en dar variedad visual a la película con una selección, una disposición y una temporización o ritmo hábiles de los planos” (Sánchez, 2003, p.151); el ritmo tiene que ver con la duración de cada uno de los planos en relación con la sensación de fluidez del relato.

Como se desarrolló en la vanguardia francesa de los años veinte, el ritmo también está en función de la emotividad de la historia: “en los años 20 se desarrolló una escuela que,

⁸ El editor Walter Murch en su libro *En un abrir y cerrar de ojos* presenta una lista de criterios a tener en cuenta para conseguir el “corte ideal” en la edición. Por orden de importancia, los criterios son los siguientes: Emoción, historia, ritmo, línea de mirada (el punto de concentración del espectador en el encuadre), eje de acción, y racord (guías o elementos de continuidad entre los planos).

al contrario, veía en el montaje una especie de equivalencia visual de lo que eran los ritmos musicales. En este caso, el ritmo, lejos de aparecer como una ruptura artificial, se vuelve un instrumento susceptible de crear emociones, e incluso, a veces, ciertos efectos dramáticos complejos” (Amiel, 2005, p.139), es decir, no se planifica la medida de los planos para que tengan similar duración, sino que la duración de cada plano debe generar un ritmo que contribuya a generar la emoción requerida; así pues, si lo que se quiere es transmitir una emoción violenta o de agitación, el ritmo del montaje podría ser acelerado, con una sucesión de planos de muy corta duración.

Existen dos tipos de ritmo en las obras audiovisuales: el ritmo interno, es decir, el ritmo de la imagen misma, del contenido del plano, producido por el movimiento de cámara, el movimiento de los actores o también por el estatismo del plano; y el ritmo externo, cuya responsabilidad es del editor, y se genera mediante los cortes de los planos en el montaje. Rafael Gómez añade además que:

En las imágenes audiovisuales pueden aparecer movimientos acelerados, ralentizados, o paradas de imagen (frame-stop) que repercuten en el ritmo audiovisual y en la propia narración de relatos. [...] Los movimientos acelerados producen condensación temporal y aumento de la velocidad de los objetos respecto a la velocidad normal de la realidad, se suele utilizar con efecto de dinamismo de acciones para enfatizar la rapidez o para producir efecto cómico. Los movimientos ralentizados producen un alargamiento temporal y disminución de la velocidad de los objetos respecto a la velocidad normal de la realidad, y se suelen utilizar para recrear el desarrollo de una secuencia y para enfatizar el impacto que produce la consecución de determinadas acciones que, a simple vista, son difíciles de apreciar (2001, p.146)

Todos estos tipos de movimientos mencionados son trabajados de manera extradiegética, es decir, constituyen elementos formales de la representación a través del montaje influyendo en el ritmo con el que se cuenta la historia, y está directamente relacionado al trabajo de la dirección de fotografía, más específicamente al de la cámara, ya que el recurso de ralentizar o acelerar una acción por lo general se decide con anticipación a la grabación, preparando el registro de la acción para que sea modificada en el proceso de edición.

Por otro lado, también existen tipos diferenciados de montaje, siendo el más común el montaje continuo o narrativo, que articula la representación de una acción como sucedería en la realidad, creando una sensación de naturalidad en un espacio y tiempo simultáneos: “Se denomina montaje continuo a aquél en el que no existe alteración de las unidades de tiempo, lugar y acción” (García, 2003, p.49).

Opuesto a éste se encuentra el montaje discontinuo, el cual construye la acción a partir de la alteración del espacio o del tiempo, o manteniendo estas dos unidades y cambiando por corte la acción que el personaje realiza en ellas, haciendo así un evidente uso de la elipsis, lo cual es un salto en el tiempo, omitiendo los acontecimientos que no son significativos en la historia, o que no son pertinentes mostrar en ese momento.

Por último, el tipo de montaje paralelo corresponde a una manera de estructuración en donde se intercalan en pantalla dos sucesos, utilizado por lo general para hacer comparaciones o con el propósito de observar dos situaciones que se llevan a cabo en paralelo para aumentar la expectativa hacia un clímax, puesto que “para hacer avanzar la narración no sólo es necesario hacer preguntas sino también crear expectativas” (Katz, 2002, p.146) y esto se logra con bastante eficacia mediante el montaje paralelo.

En la actualidad es común que estos tres tipos de montaje coexistan en una misma película, ya que cada secuencia tiene particularidades que pueden potenciarse según los recursos que se empleen durante el proceso de edición.

El montaje es, por tanto, un recurso y una técnica de la realización audiovisual donde se presentan los conflictos y donde encuentran su desenlace; es el recurso del cineasta que le permite, más que en cualquier otra etapa, tener el control de la construcción de su historia, que surge como una realidad nueva, así lo indica Amiel:

Concebir que el cine puede producir sentido (y ya no solamente imitación) y en particular que el montaje es susceptible de desencadenar articulaciones de orden intelectual, a veces lleva a los cineastas a utilizar elementos visuales y sonoros en combinaciones expresivas que van mucho más allá del objeto mostrado. Se trata de verdaderas “figuras de estilo”, es decir, articulaciones excepcionales y, sin embargo, codificadas poco a poco, que surgen de los cineastas del montaje –los que lo consideran enunciador de la realidad-. Se trata de aceptar que cada plano o cada elemento del montaje (elemento que tanto puede ser una sucesión de planos como un concreto detalle de la imagen puesto de relieve, o también en

su caso un elemento sonoro) se vuelva un fragmento del discurso y deje así de ser puro y simple <<registro>> de la misma realidad. Que cada uno de estos elementos ya no sea un momento captado como tal de la realidad, sino tan solo un signo, es decir, una <<imagen>> en el sentido figurado de la palabra, y por lo tanto una designación. (2005, p.93)

Así pues, los movimientos de los actores y la cámara, los detalles de la dirección de arte, las palabras, la música, los aspectos visuales y sonoros se articulan y se integran como un solo producto en el montaje, capaz de designar y definir cualidades significativas que componen una realidad coherente sensorial y narrativamente, ratificando y repotenciando la perspectiva estética planteada desde el inicio de la producción de la obra audiovisual.

2.2. Aproximación al concepto de Estetización

El término estetización es muy complejo, por lo tanto no consta de una definición concisa y exacta. Podemos decir que este término se refiere al hecho de dotar de sentido y cualidades estéticas a sucesos u objetos que tradicionalmente no las tenían o no estaban relacionados con el arte tradicional (pintura, escultura, música, arquitectura, retórica, y poesía).

Una propuesta de concreción del significado de “estetización generalizada” [...] podría ser la siguiente: convertir, o pretender convertir, en algo de índole estética regiones de la vida y de la realidad que, en principio, le son ajenos. “Convertir” quiere decir, en este caso, “tratar como si” las reglas o leyes que rigen el o los fenómenos en cuestión fuesen las que regulen, o parecen regular, la experiencia estética. La consecuencia es la utilización de términos, imágenes, objetivos, métodos... extraídos del ámbito de la estética dentro de los ámbitos de la política, la moral, la sociología, pero también, y esto es lo más importante tal vez, en la vida cotidiana, en las relaciones personales, en el ejercicio del poder, etc. (Fernández, 2008, p.34).

Esta definición se complementa con la del filósofo Gerard Vilar, quien aduce lo siguiente sobre este fenómeno: “Llamamos estetización al proceso por el que algo no estético deviene estético, algo preexistente extraestético se metamorfosea en algo estético [...] llamamos estetización al proceso por el que la dimensión estética de algo, especialmente de las imágenes, adquiere un sobrepeso o prioridad frente a sus otras dimensiones (normativa, cognitiva, etc.)” (2012, p.8).

Es así, que el término estetización se puede referir a una diversidad de ámbitos, como la política, la pobreza, las interacciones sociales, etc. Se trata de un fenómeno característico de la actualidad en que se pretende embellecer todo: “El término estetización “alude, en primer lugar, a “la belleza de este mundo” [...] Como han señalado algunos no es sólo que todo deba ser bello (según un criterio de belleza definido a partir de una particular situación socio-histórica), sino que el todo de la Realidad en la que juega el individuo y los grupos sociales a los que pertenece tienen en cuenta, muy en cuenta, la apariencia, el modo de aparecer” (Fernández, 2008, p.37).

Esto se debe en gran medida al capitalismo y a la instantaneidad de la información en el mundo contemporáneo, las comunicaciones permiten la abundancia de mensajes, acercando las cosas a todos y dejando atrás las ilusiones de una forma de arte elevada por encima de otros aspectos; las facilidades que presenta el mundo contemporáneo permite el consumismo de materiales y conocimientos que se aplican de distintas formas para generar sentidos y sensaciones, otorgándole una experiencia estética a casi todos los aspectos de la vida en la actualidad.

2.2.1. Antecedentes y desarrollo

Desde la Poética de Aristóteles se reconoce el principio de que puede representarse con belleza lo que en la naturaleza es feo; así, mediante la literatura, la pintura o la escultura podía alcanzarse la perfección en la imitación de lo imperfecto y hasta lo repugnante.

Más adelante, entre los siglos VII y X se desarrolla la estética hispérica, denominada así porque se produjo en las penínsulas de España, Gran Bretaña y llegó hasta Francia. Este tipo de estética hacía referencia a los monstruos y criaturas fantásticas temidas en una época de oscuridad y desasosiego en Europa debido al declive de la agricultura y a una crisis social y económica, así, “la página hispérica ya no obedece a las leyes tradicionales de la proporción: se goza de la nueva música de incomprensibles neologismos bárbaros, se prefieren las largas cadenas de aliteraciones que el mundo clásico habría considerado pura cacofonía, se aprecia no la medida, sino lo gigantesco y lo desproporcionado” (Eco, 2007, p.111). Se trata entonces de una estética guiada por la desmesura y la desproporción para representar seres o aspectos tenebrosos y moralmente indeseados.



Figura 8. Alejandro lucha con los hombres salvajes y las bestias (Imagen del manuscrito Book of Kells).

Con el Renacimiento (siglo XV y XVI) esta tendencia a representar lo moralmente incorrecto a través de la fealdad o desproporción física se va desligando, ya que el interés por los desnudos, el cuerpo y el antropocentrismo, permite la creación de obras que incorporan lo que era considerado tabú y atentatorio contra la moral de la sociedad:

[...] lo obsceno entra en una nueva fase. No solo en las representaciones de cuerpos humanos los atributos sexuales ya no se contemplan como motivo de escándalo y se convierten en elemento de su belleza, sino que con autores como Aretino la exaltación de actos antes innombrables [...] penetra en las cortes, incluida la pontificia, y ya no se entiende como algo desagradable sino como una arrogante e impúdica invitación al goce. El arte de las clases cultas se arroga públicamente el mismo derecho que antes se concedía casi a escondidas a la chusma plebeya; la diferencia es que lo practica con gracia y sin violencia, y borra la distinción entre lo decible y lo indecible. Al pretender representar <<bellamente>> no solo lo feo inocente sino también lo considerado tabú, separa lo obsceno de lo feo (Eco, 2007, p.149).

En la última etapa del Renacimiento, el Cinquecento, se produjo un rompimiento más claro en cuanto al ideal de belleza clásica, puesto que los artistas comenzaron a priorizar lo expresivo frente a lo bello; es decir, la belleza dejó de ser el aspecto que guiaba la creación de la obra de arte, y se justifica y aprecia la deformación, la fealdad y la subjetividad del artista; a este periodo se le denominó manierismo, el cual precedió y prefiguró el desarrollo del estilo Barroco, con similares características; en ambos “existe una preferencia por lo expresivo frente a lo bello, una tendencia a lo extraño, a lo extravagante y a lo deforme, como en las figuras fantásticas de Arcimboldo. Más se

desarrolla aún en el barroco el gusto por lo extraordinario, por lo que puede suscitar asombro y, en este clima cultural, se explora el mundo de la violencia, de la muerte y del horror” (Eco, 2007, p.169).



Figura 9. Elementos de la Antigüedad de Giuseppe Arcimboldo: Agua, Aire, Tierra, Fuego.

Asimismo, las pinturas y representaciones ligadas a la religión exacerbaban el sufrimiento y el martirio por el que habían atravesado los santos en la historia:

Los artistas de la contrarreforma católica elevaron las técnicas de inducción a la piedad a unas alturas que no serían superadas hasta bien entrado el siglo XX. Españoles e italianos, así, destacaron en la representación de una pléyade de santos mártires que fueron torturados hasta morir tras sufrir amputaciones, evisceraciones, desmembramientos, despellejamientos y abrasamientos en la barbacoa. En el Barroco abundan también las representaciones de los héroes de la historia sagrada en el momento de sufrir o ejercer violencias extremas. Pensemos, por ejemplo, en las brutales representaciones de la heroína judía Judith cortándole la cabeza a Holofernes en las obras de Caravaggio o de Artemisia Gentileschi (Vilar, 2012, p.13)



Figura 10. La crucifixión de San Pedro, de Caravaggio. *Figura 11.* Judith y Holofernes, de Caravaggio.

Sin embargo, propiamente el origen del fenómeno de la estetización estaría en la época del Romanticismo (siglo XVIII-XIX) en donde se priorizan los sentimientos, la libertad, y la particularidad desplazando las normas estereotipadas establecidas en el arte, la cultura, y el estilo de vida de la época: “la raíz del fenómeno no está en una perversión de la Ilustración, sino que radica en el Romanticismo. Porque la estetización no es un fenómeno exclusivamente contemporáneo sino romántico, y está en relación estrecha con la obra de arte total. No significa sólo que haya triunfado sobre otros el punto de vista estético sobre lo real, sino que la realidad misma es estética” (Fernández, 2008, p.110).

Así pues, con el Romanticismo se produce una redención estética de lo feo y la belleza deja de ser la categoría dominante en las artes plásticas. En este contexto, surge el tema de lo sublime como una categoría estética que abarca lo horrendo en tanto que se relaciona con las reacciones humanas frente a la incontrolable grandeza de las fuerzas de la naturaleza; impresiones frente al vacío, el silencio, la tempestad, que están ligadas más al campo de nuestra imaginación frente a lo desconocido o incontrolable, que a nuestro raciocinio.

Las reflexiones acerca de lo sublime como una sensación ligada al terror y a la idea de amenaza son desarrolladas especialmente por Edmund Burke en *su Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello* (1756), en donde opone tajantemente estas dos categorías puesto que lo sublime se relaciona directamente con el temor, a diferencia de la belleza, y produce vértigo frente a la inmensidad del mundo y la pequeñez del hombre; sin embargo, se trata de un temor que involucra un placer estético porque surge a partir de la contemplación de situaciones que generan misterio en las personas y una idea de amenaza, en donde interviene la imaginación más que un peligro fáctico:

El deleite que proviene del terror sublime se distingue tanto del puro pavor como del placer positivo. Del puro pavor, porque supone la distancia y un cierto estar a resguardo de los pobres, las dimensiones o espacios que perturban los sentidos y el ánimo; del placer positivo, porque no sólo la causa, sino también la naturaleza del deleite es diferente. Burke cristaliza su sentido en la palabra *astonishment*, que significa la suspensión de todos los movimientos del ánimo en la forma de un terror que atrae: el asombro. (Cruz, 2006, p.2)

Es así que con lo sublime, el asombro y la contemplación de lo horrendo implica una concepción de lo que se percibe como parte de una ficción, que genera un temor que atrae por tratarse de un sentimiento hacia algo que no puede hacernos daño, generando así nuevos horizontes estéticos desligados cada vez más de lo antes establecido.

Esto no se aleja de las ideas surgidas en el Modernismo, en donde se habla de nuevos enfoques estéticos debido al desarrollo de la vida moderna - la sensación de inmediatez, la aparición de la fotografía y el cine - y se cuestiona y problematiza el concepto del arte en la era de su reproductibilidad plástica, lo cual elimina el aquí y el ahora de las obras de arte, cualidades trascendentales hasta ese momento.

Sobre este tema, Walter Benjamin escribió un ensayo titulado *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* en 1936, en donde desarrolla los aspectos de la modernidad que influyen en una nueva percepción del arte. En este texto, Benjamin acuña el término de la estetización de la política, para describir la situación social en la que el fascismo trata de mantener la relación de producción y propiedad entre las masas proletarias otorgándoles a éstas una expresión -en lugar de sus derechos -con la aparición de las nuevas tecnologías de difusión, distraerlas con mensajes estético-políticos carentes de contenido, lo cual para Benjamin, culminaría en la guerra:

La guerra y sólo ella hace posible otorgar una meta a los actuales movimientos de masas a la máxima escala imaginable, conservándose al tiempo por su medio las relaciones de propiedad tradicionales. [...] solamente la guerra hace posible la movilización de todos los medios técnicos actuales [...]. En el manifiesto de Marinetti a favor de la guerra de Etiopía se lee lo siguiente: <<[...] la guerra es bella porque, gracias a las máscaras de gas, así como al terrorífico megáfono, a las tanquetas y a los lanzallamas, instauro la soberanía de lo humano sobre la máquina totalmente subyugada. La guerra es bella por cuanto inaugura la soñada metalización del cuerpo humano. La guerra es bella porque enriquece las praderas con las ígneas orquídeas que florecen de la boca de las ametralladoras. La guerra es bella por cuanto reúne en el seno de una sinfonía los tiroteos y los cañonazos, las detenciones en el fuego y los perfumes y olores penetrantes que proceden de la descomposición. La guerra es también bella porque crea nuevas arquitecturas: grandes tanques, escuadrillas en formaciones geométricas [...] (Benjamin, 2007, p.46).

Así, con la estetización de la política y las acciones de la guerra, se exalta la potencialidad de los medios de producción en los que trabajan las masas y la importancia del desarrollo de la técnica en la industria proletaria.

Con estas nuevas ideas y percepciones estéticas, ligadas a situaciones o aspectos que se encontraban tradicionalmente fuera de lo estético, como la guerra o lo repulsivo, y con el desarrollo de la tecnología y la reproductibilidad surgen vanguardias que exploran nuevos límites y pretenden ser más provocadoras: “Surrealistas, expresionistas y otras vanguardias se adentrarán en el ámbito de otras experiencias relacionadas con el shock, el displacer y la repugnancia o el asco que estuvieron tantos siglos negadas y prohibidas en el arte” (Vilar, 2012, p.14). Un ejemplo representativo de ello es el surgimiento del Dadaísmo:

En el movimiento dada, la apelación a la fealdad aparece de forma decidida a través de la remisión a lo grotesco. Duchamp pinta un provocador bigote a la Gioconda y comienza la poética del ready made exponiendo como obra de arte un urinario. Podría haber expuesto otro objeto, pero quería que fuese algo indecoroso. Con el Manifiesto surrealista de 1924 comienza una tendencia especial a representar situaciones perturbadoras e imágenes monstruosas (Eco, 2007, p.369).

Es así que el Dadaísmo renueva la expresión cuestionando absolutamente todas las categorías y leyes establecidas en las esferas del arte hasta el momento, se distingue como un movimiento rebelde e ilógico que emplea elementos inusuales y genera la hibridación para destruir las convenciones artísticas y promover la espontaneidad y una libertad desenfrenada y provocadora en la expresión.

La “poética del ready made” a la que se refiere Eco, se trata de la elaboración de expresiones artísticas a partir de elementos que generalmente se encuentran fuera del ámbito artístico; por lo general, objetos de la vida cotidiana que son modificados para su utilización, como el urinario de Duchamp, a quien se le atribuye la creación del ready made.

Años más tarde, esto se vería plenamente identificado con el desarrollo del Arte Pop teniendo como gestor y principal representante a Andy Warhol cuyas obras se desarrollaron a la par del desarrollo de la cultura de masas, obedeciendo a una sociedad

consumista, ávida de entretenimiento. Su pintura se convierte en un comentario de la época, en la que la apropiación genera la sensación de que el arte está en todas partes, en la época Moderna al parecer todo es arte gracias a la reproductibilidad técnica de los objetos, en donde la fotografía y el cine juegan un papel esencial.

Es así que “la institucionalización de objetos extra-artísticos conduce a un movimiento de autoría [...] El responsable de la institucionalización se convierte en quien presenta el objeto ante el público del arte, y quien es responsable, de su significado y su valor” (Romero & Fernández, 2008, p.163); es decir, la figura del autor de estas nuevas expresiones de arte destaca por su responsabilidad en la generación del comentario y el sentido estético de sus obras, haciendo que su representación de la realidad tenga un valor personal y una forma única, diferenciada de la realidad misma, que logre conectar con las masas, generando así un nuevo sentido en los objetos o situaciones de la cotidianidad mediante su representación en otro medio.

En consecuencia, las comunicaciones cobran protagonismo en la reproductibilidad y representación de objetos, desarrollando en el tiempo obras que cobran cualidades estéticas, llegándose a hablar de una estética de las comunicaciones y, para efectos del presente trabajo, de una estética audiovisual cinematográfica:

La estética audiovisual se confecciona a través de diversos parámetros que constituyen un lenguaje específico. Estos parámetros se registran a través de su composición, su técnica y expresión, su temporalidad y su disposición retórica y simbólica. A partir de las aportaciones y datos que se pueden apreciar después de realizar un minucioso análisis, aparecen las claves que determinan el encasillamiento de las imágenes dentro de una tendencia acorde con un estilo, género, movimiento o marca de autor individual permitiendo reconocer los rasgos novedosos o retomados que contiene la obra en su conjunto (Gómez, 2001, p.123).

Como lo dice Gómez, dentro de esta estética audiovisual se configuran estilos, géneros o marcas de autor, que son característicos de distintos tipos de películas. Por ejemplo, se crea una tendencia en el contenido gráfico del cine gore, al igual que existe una tendencia en la representación del tema “violencia” en diferentes estilos narrativos de los autores cinematográficos, como Quentin Tarantino, cuyas tramas de violencia son

un referente distinguido del cine contemporáneo que se decanta por la sangre y la acción.

Así pues, es evidente que “el discurso estetizante del horror, de la miseria, de la pobreza, no es nuevo, aunque sí lo son la utilización exacerbada o la manipulación comercial de los temas más críticos que padece la humanidad” (Ford, 1999, p.41), temas expuestos por diferentes medios y de diferentes formas, con criterios comerciales, intelectuales, reflexivos, morbosos, y también estéticos.

2.2.2. La estetización de la violencia

Como hemos visto, la estetización de la violencia y la fealdad se ha desarrollado en las artes plásticas desde diversos estilos y justificaciones:

La estetización de la violencia en el arte es un viejo procedimiento de los artesanos y los artistas para mover al espectador a la piedad o la admiración y el respeto. El arte cristiano estetizó con maestría las representaciones de los momentos violentos que abundan en la historia sagrada veterotestamentaria y en la del cristianismo. Las representaciones de los martirios de los santos, empezando por el de Jesucristo, son parte esencial del imaginario de Occidente y de la humanidad. (Vilar, 2012, p.13)

Asimismo, a partir del Romanticismo, y luego en el Modernismo a finales del siglo XIX los artistas se alejaron progresivamente de los modelos establecidos con anterioridad. Los modelos del Clasicismo dejaron de ser la pauta para clasificar las obras estéticas. Los artistas modernos comenzaron a interesarse por nuevas características estéticas, ya no en la proporción o en lo bello, sino en lo grotesco y lo macabro. Un ejemplo de ello es Edgar Allan Poe quien en sus relatos de terror imprime en el texto preocupaciones de su época.

“La fealdad vanguardista ha sido aceptada como nuevo modelo de belleza y ha dado origen a un nuevo circuito mercantil” (Eco, 2007, p.379). Como se mencionaba líneas arriba, el Modernismo y el desarrollo de las Vanguardias y movimientos artísticos dieron lugar a nuevos cánones estéticos, explotando los aspectos de la realidad más grotescos de manera directa, y ampliando esta nueva visión gracias a la reproductibilidad y al consumismo. Lo feo se volvió bello gracias a la técnica de su

representación y reproducción artística. Sin embargo, esto no es algo nuevo según Umberto Eco:

En casi todas las teorías estéticas, al menos desde Grecia hasta nuestros días, se ha reconocido que cualquier forma de fealdad puede ser redimida por una representación artística, fiel y eficaz. Aristóteles (Poética, 1448 b) habla de la posibilidad de realizar lo bello imitando con maestría lo que es repelente y Plutarco (De audientis poetis) nos dice que en la representación artística lo feo imitado sigue siendo feo, pero recibe como una reverberación de belleza procedente de la maestría del artista (Eco, 2007, p.19).

Es así que a través de la técnica y forma de representación, lo culturalmente feo cobra valor estético, lo cual permite generar sensaciones y juicios estéticos en el espectador, que presencia con agrado lo que en la vida real le genera repulsión, tal y como lo explica Thomas de Quincey: “acaso tengamos la satisfacción de descubrir que una cosa que, considerada moralmente, era chocante y no podía defenderse, si se le somete a los principios del buen gusto se convertirá en una obra meritoria” (1943, p.37).

A propósito de lo mencionado, Xavier Morales, crítico de cine del diario virtual The Record (EE.UU) toma como ejemplo la película Kill Bill Vol. 1 para expresar lo siguiente sobre la relación entre estética y violencia:

Se presenta la violencia como una forma de arte expresivo. Vemos con asombro y admiración, no con horror. Intelectualmente, deberíamos estar horrorizados por lo que vemos. Pero la violencia es tan agraciada físicamente, visualmente deslumbrante y meticulosamente ejecutada que nuestras respuestas instintivas y emocionales socavan las objeciones racionales que podamos tener. Tarantino es capaz de transformar un objeto de indignación moral en una de belleza estética (2003).

Como vemos, el término ‘asombro’ acuñado en el efecto de lo sublime, vuelve a aparecer para identificar la relación entre el terror o lo horrendo y la contemplación de éstos, generando un placer estético. Así pues, con la evolución y constante renovación de las expresiones artísticas, la estetización, como fenómeno contemporáneo inmerso en el mundo de las comunicaciones, ligado éste de manera estrecha a la vida cotidiana de las personas, es extenso y apreciable en su manifestación cuando articula la estética, la violencia y el dominio tecnológico a través de un medio como el cine, colocando en escena diversas formas de violencia:

“La relación violencia “fáctica” (en sus múltiples formas), medios de comunicación, conflictos socioeconómicos, psicosociales, socioculturales, es uno de los centros de la cultura contemporánea. El término violencia ha llegado a ser laxo e impreciso por estas razones. Se entiende como violencia tanto al número de muertos que hay en *Robocop* (1987) o en *Terminator* (1984), como a muchas imágenes y escenas “reales” o ficticias que se ven en la TV verdad o en los noticieros, en el género aventuras o los del horror bizarro; pero también hablan los medios y nosotros en la interacción cotidiana de violencia en las calles, en los colegios, en los trabajos, en la familia, en las relaciones sexuales. Violencias físicas, violencias psicológicas, violencias representacionales. Lo cierto es que si bien todas las épocas fueron violentas, la actual muestra no sólo nuevas formas de violencia sino que las representa, las pone en escena, de una manera inédita” (Ford, 1999, p.45).

Este tipo de tramas cinematográficas que tienen como eje las interacciones violentas, vistas como parte de la naturaleza social del ser humano han ido evolucionando desde el cine gore clásico hasta el cine de violencia del día de hoy, llevando a cabo, como casi todos los aspectos de la vida contemporánea, un proceso de estetización; es decir, se dota a la violencia de una estética compuesta por el tratamiento artístico de las técnicas y recursos audiovisuales, como la música, la fotografía y la dirección artística: "El medio inevitablemente estetiza la violencia. La excitación y la expresión en el cine de ‘emociones negativas’- temor, ansiedad, el dolor -suele ocurrir como parte de una experiencia de placer que induce a una experiencia estética” (Prince, 2000, p.27).

Así pues, en el cine, la forma de representación es lo que lleva a cabo la estetización de la temática violenta; es decir, el uso de los recursos audiovisuales permite generar una sensación de agrado y estilización en el mensaje. Sin embargo, no todo lo que es grotesco o violento se estetiza automáticamente al plasmarlo en el cine. Margaret Bruder, profesora de cine de la Universidad de Indiana, indica que no se necesita un uso excesivo de la violencia para hablar de una estetización de ésta; sino que se requiere de una violencia excesivamente estilística y sostenida:

Hard Target, True Romance, y Tombstone todas presentan su acción violenta con el fin de llamar la atención sobre el aparato cinematográfico. Hard Target [...] explota la edición rápida y torpe. En True Romance de Tony Scott se utiliza una asombrosa cantidad de encuadres inclinados y parece particularmente interesado en el corte por shock. En Tombstone, el director George Cosmatos emplea constantemente la cámara lenta, a

menudo con el fin de subrayar el impacto de los golpes físicos y los borbotones de la sangre. En determinados momentos de estas películas, los modos realistas estándar de edición y cinematografía se violan con el fin de espectacularizar la acción que se está reproduciendo en la pantalla (1998).

Esta espectacularización alude a la exaltación de la forma como se desarrolla la violencia, más allá del hecho violento en sí; las películas sobre historias violentas siempre tienen secuencias de muerte y asesinatos que al ser representados pueden generar repulsión o placer según la manera en que han sido elaborados: “Toda reproducción estética de la muerte aplica un tema emparentado profundamente y en el plano de las categorías con la situación del ser de lo bello, y el asesinato (la forma de la muerte conscientemente elaborada) y el placer que en casos sublimes acompaña a su realización, colman igualmente la categoría del momento, en tanto que, en virtud del carácter artificial del hecho, se destaca poderosamente el modo de la belleza” (Bense, 1960, p.109).

Es así que dentro del universo del cine se puede hablar de una estetización de la violencia que en el cine contemporáneo, mediante una evolución en la forma de representación que se ha venido dando durante años, presenta la violencia mediante técnicas y recursos audiovisuales que pretenden embellecer su apariencia, resaltando otros aspectos a parte de lo grotesco y valiéndose de la razonada elección de los recursos audiovisuales.

2.3. Violencia en el cine

La violencia es uno de los aspectos de los que se ha hablado a lo largo de diversos estudios y enfoques que involucran las conductas de los hombres. Así pues, se supone su existencia y su presencia permanente dentro de las comunidades como un aspecto vinculado fuertemente a las pasiones o emociones de los hombres.

No obstante, la violencia como instinto natural, al igual que otras cualidades como el amor, el odio, la depresión, etc. ha sido tratada no solo desde enfoques sociales o psicológicos, sino también desde una perspectiva artística y estética. Ya sea a manera de censura, de análisis, de exageración o de contemplación, la representación de la violencia ha calado en las distintas formas de arte de acuerdo a cada época.

Al respecto, Stephen Prince indica que “la violencia es tan endémica al alma humana como lo es el amor. Ambas emociones se entrelazan con el miedo y la inevitabilidad de la muerte. Experimentar la violencia y la muerte en nuestro arte es una manera muy real de afirmar nuestra vida” (1999, p.83). Es decir, la violencia en el arte encuentra un lugar legítimo como parte de la experiencia humana de manera íntegra.

El cine no ha sido una excepción y como fuente de representación de situaciones y experiencias humanas, ha tratado ampliamente el tema de la violencia, de variadas formas (violencia explícita, violencia sugerida) y perspectivas (violencia física, violencia verbal, violencia psicológica). No solo en el cine se habla de violencia, si no que este tema abarca un abanico de representaciones en los diferentes medios de comunicación.

Así pues, el tema de la violencia en relación a los medios de comunicación se halla considerablemente estudiado por diversos investigadores del cine, de los medios de comunicación de masas, y también por estudiosos que lo analizan desde una perspectiva del espectador, ya sea como consumidor o como sujeto de análisis psicológico y social, creando un debate sobre las consecuencias de la exposición o representación mediática de la violencia desde los tiempos de Aristóteles, quien “pensaba que provocando compasión y horror se producía una purificación homeopática de las pasiones (catarsis)” (Kagelman & Wenninger, 1986, p.11).

En efecto, la tesis de la catarsis es una de las respuestas más históricamente reconocida ante los estímulos que perciben las personas a través de los medios de comunicación. Ésta consiste en el hecho de que el espectador llega a un punto de clímax en la historia que lo hace experimentar sensaciones de angustia por los sucesos que acontecen en la historia, la cual, con su progresión y desenlace lo lleva a una relajación posterior al ver culminada la situación que lo perturba, liberando así la tensión concentrada hasta ese momento.

De esta manera, las representaciones violentas permiten al espectador desentenderse de los temores y horrores de la ficción, ya que le son ajenos, aunque identificables; y así poder “vivirlos” desde un punto de vista seguro para él, que aun así lo hace experimentar las sensaciones de angustia de los personajes: “El arte fuerza a los

espectadores, a los lectores y a los oyentes a un contacto con las posibilidades de un encuentro humano violento. La fuente de esa violencia es sin embargo un placer particular –el placer de que se convierta en un juego de apariciones lo que de otro modo sería una constelación de golpes y de vejaciones” (Seel, 2010, p.302).

Este ‘encuentro humano violento’ que genera placer cuando es representado en un ámbito artístico es lo que muchos cineastas buscan retratar en sus películas de manera realista o exagerada, con situaciones sutiles o grotescas, por el simple gusto de hacerlo o con la finalidad de transmitir un mensaje social.

Con el desarrollo de películas gore, películas de acción, o la aparición de las snuff movies⁹, sólo por mencionar las películas más representativas de este tema, no se puede negar que el “cine popular y la cultura, en general, exhiben una fascinación por el espectáculo y los placeres de la violencia” (Prince, 1999, p.32).

Muchos estudios sobre la violencia en el cine hablan de los efectos en el espectador, como lo hemos mencionado, o de las consecuencias en la sociedad. Sin embargo, en el presente trabajo nos centraremos únicamente en la forma de representación de la violencia en el cine americano, para luego centrarnos únicamente en dos películas. Para ello, es necesario hablar de la evolución de este tipo de cine.

2.3.1. Desarrollo y evolución del cine de violencia Norteamericano

La violencia ha tenido lugar en el cine prácticamente desde que éste tuvo su inicio, se puede decir que han ido desarrollándose a la par. En un inicio la violencia se daba en relación a las percepciones del espectador, por ejemplo, el tren acercándose a los espectadores en la primera proyección de los Lumiere fue una experiencia muy impactante y violenta para el público que huyó de sus asientos.

⁹ Las películas Snuff son aquellas que someten a las personas a actos violentos hasta producirle la muerte. Se les considera documentales clandestinos. Su atractivo reside en el hecho de que son asesinatos reales. Sin embargo, existen muchas falsas películas Snuff que simulan este tipo de vejaciones ante la cámara (Cano, 2010)

Sin embargo, esto es extender tal vez de manera indiscriminada el aspecto de la historia de la violencia en el cine, sobretodo porque el ejemplo mencionado no tenía la intención de ser un producto violento, ni siquiera se puede hablar de él como la primera puesta en escena con lenguaje audiovisual, ya que éste aún no existía, sino que surgió con las convenciones del desarrollo de películas más elaboradas posteriormente.

No obstante, se puede hablar de la presencia y representación de situaciones claramente violentas, aunque de manera aislada, durante las primeras décadas del desarrollo del cine:

“Desde que el cine existe como tal, el componente voyeurista y morboso del ser humano no ha encontrado mejor medio de expresión, y sus tabúes más atávicos (efectivamente, sexo y muerte) tarde o temprano debían asomarse a las pantallas del cinematógrafo. En *Intolerancia* (*Intolerance*, 1916), Griffith no duda en mostrar de forma absolutamente explícita las decapitaciones durante la invasión del palacio de Belshazzar” (Valencia & Guillot, 1996, p.11).

Este es un ejemplo de las incipientes representaciones de la violencia en el cine, que destaca además dentro de un modelo de representación¹⁰ que pretende omitir para el espectador la presencia del lenguaje cinematográfico para que la ficción se sienta como real.

Ya sea con este estilo de lenguaje cinematográfico “invisible”, o más bien con el objetivo de hacer notar al espectador que lo que está viendo no se trata de la realidad, estilo impuesto por los soviéticos cuyo máximo exponente es el cineasta Sergei Eisenstein quien combina distintos elementos en el montaje, la reproducción de la violencia en el cine depende mucho –como es natural en el séptimo arte– de los elementos audiovisuales con los que se le da forma. Así lo indica Isaac León Frías: “las manifestaciones de la violencia en el cine son indesligables de los procedimientos expresivos y narrativos y es a través de ellos, únicamente, que pueden ser analizadas” (1990, p.72).

En consecuencia, la utilización de los recursos expresivos y audiovisuales es lo que modela la representación de la violencia, la dinámica de los encuadres, las figuras al interior de ellos, la aceleración o ralentización, el tratamiento de las luchas, el color, etc.

¹⁰ Montaje invisible de Griffith

Sin embargo, durante las primeras décadas del cine norteamericano se desarrolló casi de manera natural una especie de plantilla para la utilización de estos elementos, en base al lenguaje cinematográfico instaurado por Griffith, y desarrollado y potenciado en el modelo clásico de la industria cinematográfica creada en los estudios de Hollywood, es decir, se empleaba un montaje invisible, las secuencias siempre comenzaban con planos generales para luego ir cerrándose en encuadres de menor espacio, el uso de la elipsis no era tan marcado como lo es en el cine contemporáneo, por lo tanto existían tomas bastante largas.

Casi a la par del desarrollo de estas técnicas, surgió en Hollywood un código que regulaba lo que podía mostrarse y lo que no podía reproducirse en pantalla, se trataba de una especie de censura sobre ciertos aspectos que afectasen a la sociedad y que era aplicado a todas las realizaciones cinematográficas sin distinción, se trata del código Hays:

En 1922, la industria evitó una serie de esfuerzos de censura estatal mediante la formación de la Motion Picture Producers and Distributors Association of America. A lo largo de esa década y en los años de 1930, la MPPDA, [...] trató de establecer normas para la producción de imágenes en movimiento [...]. Un Código de Producción, inicialmente redactado en 1930 en cooperación con poderosos críticos católicos de la moralidad cinematográfica, [...] y luego respaldado con un mecanismo de aplicación en 1934, fue el instrumento más concreto y efectivo desarrollado por la industria para la auto-regulación y las relaciones públicas. El Código hacía hincapié en la responsabilidad de los directores de cine para crear entretenimiento popular, en que se adhieran a las normas comunes de la moral y las buenas costumbres, y no vulnerar la sensibilidad de la audiencia.[...] Sus prohibiciones específicas sobre la violencia eran vagas (Slocum, 2000, p.654).

Es así que se llevaron a cabo ciertas prohibiciones acerca de lo que se podía mostrar para no herir la sensibilidad de los espectadores o para no mostrar comportamientos indeseados; es decir, no debía promoverse en la sociedad actitudes que perjudiquen a la misma dentro de su sistema de normas cívicas.

Es por ello que con el transcurso de los años, las películas se desarrollaron dentro de este código de producción con mayores o menores acercamientos a los límites establecidos. Sin embargo, con el paso de los años, el público inevitablemente fue

cambiando y la demanda se transformó con las nuevas generaciones. Esto es más drástico con la explosión de la Segunda Guerra Mundial:

El Código y sus supuestos culturales subyacentes enfrentan tres retos inmediatos de posguerra: el fin de la guerra en sí, un mercado cambiado para ir al cine, y la ruptura del sistema de estudios promovida por la Corte Suprema frente a la postura antimonopolio de Paramount en 1948. El incremento de imágenes gráficas en muchas producciones fueron algunos de los resultados. El Film noir [con películas] como *Perdición* (1944), *Gun Crazy* (1950), y *Kiss Me Deadly* (1955) desafió abiertamente tanto las convenciones narrativas imperantes cinematográficas como el reinando de valores culturales de Hollywood clásico. [...] En particular, la erupción de las ansiedades de la posguerra produjo imágenes de violencia irracional sin precedentes en la pantalla. Los casos de violencia a través de estos géneros resaltaban los cambios que se realizan en forma narrativa y le dio peso a las cuestiones psicológicas y políticas que planteaban. (Slocum, 2000, p.655)

Es así que, impulsadas por la guerra, las convenciones cinematográficas cambian dando paso a nuevos estilos de representación y a nuevas imágenes cargadas de expresión en acciones y diálogos que reflejaban el sentir de la sociedad: “En los años 60, los grandes temas abordados por el cine son la desintegración y el fracaso [...] Si el terror vive una etapa de esplendor, lo mismo ocurre con el cine violento, que muestra en la pantalla sucesos de la vida real, como ‘Bonnie & Clyde’, ‘A sangre fría’ o ‘El estrangulador de Boston’” (Sanchis, 1996, p.19).

De esta manera, queda claro que el contexto social influye en gran medida en las temáticas y formas de la producción cinematográfica, después de todo, esta sociedad conforma el público al que va dirigida la obra audiovisual, y también conforma la comunidad que representa el realizador en base a su experiencia.

Según León Frías, otro aspecto que posibilita la explotación de la violencia en el cine, que no deja de estar inmerso en un ámbito social, es el desarrollo de los contenidos de la televisión:

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 (1990, p.75).

Así pues, a partir de los años sesenta y setenta, mientras la televisión norteamericana en sus programas y noticieros presentaba manifestaciones de violencia en la sociedad, y sobre todo, las imágenes de los soldados heridos en Vietnam, el cine aumentaba sus dosis de violencia para una sociedad estimulada por los contenidos televisivos.

En esta época, los aspectos técnicos también son de importancia, ya que el avance de la tecnología permitía el incremento de producciones con mejores y numerosos equipos, así como la mejora de la calidad de la imagen para acercarla a la realidad: “Hay un factor particular [...] 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 [...] 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” (León, 1990, p.77).

Es así que debido a la confluencia de aspectos sociales, políticos y técnicos se produce un cambio en la mentalidad de realizadores y de espectadores que conlleva a la exacerbación y desarrollo pleno de un cine de violencia que se desenvuelve en distintas vertientes. Los espectadores cada vez son menos sensibles a las imágenes de violencia que se hacen comunes en su entorno, y los cineastas les presentan cada vez más nuevas opciones que superan las imágenes más terribles de violencia del pasado. Por ello, aunque ya se veía en la práctica, el Código de Producción deja de funcionar oficialmente en 1966 y se sustituye por un sistema nuevo:

Las películas desarrolladas bajo esa norma [del Código Hays] sugerían los ataques de los monstruos o vampiros, el espectador tenía que imaginar la muerte antes que presenciar escenas de explícita violencia. Esto cambia cuando aparece un nuevo sistema de clasificación llamado MPPA (Motion Picture Association of America's Film-rating) por medio del cual se califica a las películas en categorías que dividen a la audiencia por edades permitiendo el ingreso de la violencia y de contenido sexual provocando un cambio importante en la industria. Todo se vuelve más explícito desarrollándose con fuerza una corriente que se volvería especialmente sangrienta (Cano, 2010, p.9)

Esta corriente de producción cinematográfica no cesó en experimentar con efectos visuales y sonoros para generar las situaciones y sensaciones violentas, la representación de la lucha y la sangre no tenía límite gracias a la nueva regulación, vigente hasta la actualidad, en la que a partir de cierta edad, no hay censura legal para ningún tipo de película. David Slocum lo resume de la siguiente manera:

La segunda parte de la década de 1960 y principios de los 70 fueron la época dorada de la violencia cinematográfica estadounidense, un hecho comprendido por los cineastas y críticos del momento y celebrado desde entonces. También se convirtió en el periodo conocido literalmente como el del "Nuevo Hollywood" por sus desafíos a las prácticas de producción clásicas de Hollywood, las normas genéricas y narración de cuentos y mitos rectores culturales, como las del héroe masculino y el conflicto social redentor. A través de la exageración de las imágenes de agresión, las películas reflejan cada vez más las preocupaciones culturales de la violencia. Las producciones también surgieron de los esfuerzos de los cineastas por ampliar los límites de la práctica convencional de la película con las innovaciones estilísticas y narrativas (2000, p.657).

De esta manera es que se empiezan a realizar películas de contenido perturbador y sin precedentes acerca de la violencia humana. En el desarrollo de esta etapa de la industria surgen nombres y estilos que conforman el legado de las variadas representaciones en el cine de violencia: “Los cineastas abordan la representación de la violencia desde diferentes enfoques y estilos. Unos optan por el tratamiento naturalista y se detienen en el retrato psicológico de los personajes. Otros construyen la ficción desde unos parámetros de crudo realismo” (Sanchis, 1996, p.67). Ya sea de forma realista, verbal psicológica, o espectacular y pomposa, la representación de temáticas violentas conlleva al surgimiento y desarrollo de cineastas y estilos particulares dentro de géneros y subgéneros que se encargan de retratar la violencia desde temáticas o técnicas comunes.

Trataré de agrupar las temáticas y subgéneros más representativos del cine de violencia, puesto que muchos comparten rasgos muy similares, diferenciándose sólo por algunos detalles de historia o de tratamiento estético; en la actualidad, es difícil hablar de géneros completamente diferenciados, ya que es común mezclar varios elementos de distintas vertientes.

2.3.2. Subgéneros de violencia

2.3.2.1. El western

El western es un género del cine caracterizado por estar ambientado en el viejo Oeste en donde se libran batallas por el honor y por el dinero entre vaqueros, indios y bandidos. En la actualidad, este género ha perdido vigencia considerándose su edad de oro durante la década de 1950.

La primera película western se le atribuye a Edwin S. Porter con *Asalto y Robo de un tren* en 1903, a partir de ella, las películas de este tipo fueron desarrollándose conservando los elementos y temáticas características de este género, como la predominancia de personajes masculinos, los duelos, las persecuciones en caballos y ferrocarriles, la naturaleza agreste, entre otros.

Isaac León Frías señala las características del western comparándolo con el policial norteamericano por considerarlos dos géneros que mejor han tipificado la acción violenta en el cine americano:

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 [...] 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. (1990, p.74)

Es así que en los relatos del western se expone de manera gráfica el estallido de la violencia física. Con el paso de los años, este aspecto se mantiene como el principal, pero el género en sí va cambiando y se divide en nuevas tendencias como el spaghetti western o el llamado western crepuscular.

El primero de ellos se refiere al western producido en Europa, particularmente en Italia, realizado por lo general con bajo presupuesto, pero mantenía todos los clichés del western norteamericano en sus relatos. El máximo exponente del spaghetti western fue

el cineasta Sergio Leone, con su trilogía protagonizada por Clint Eastwood (Por un puñado de dólares, La muerte tenía un precio, y El Bueno, el Malo y el Feo) que consolidó a este actor como el típico héroe del Oeste.

Por otro lado, el western crepuscular se refiere a la pérdida de la heroicidad en las películas del viejo Oeste, presentando a los hombres más vulnerables, con un especial énfasis en la representación de la violencia y nostalgia del pasado. Uno de los más grandes representantes del western crepuscular es Sam Peckinpah, considerado como un innovador en las técnicas estéticas para representar la violencia cruda.

Vicente Sanchis en su libro *Violencia en el cine*, llama a Peckinpah “el último gran poeta del western” por sus técnicas audiovisuales:

Peckinpah ha multiplicado las marcas de su relato que pervierten el efecto de transparencia del modelo clásico narrativo: la utilización del ralentí en las escenas de violencia (su marca de fábrica más conocida) [...] la sobreimpresión, la detención de la imagen (“Junior Bonner”), el comentario musical distanciador. Su cine funciona radicalmente sobre una nueva utilización del tiempo, un peculiar tratamiento elegíaco del paisaje y de la naturaleza (1996, p.45).

Es por ello que Peckinpah se ha vuelto un director de culto y sus técnicas han servido de influencia para posteriores representaciones de la violencia en diversos géneros y subgéneros: "Penn [otro reconocido director del western crepuscular] y Peckinpah ayudaron a establecer los rasgos estilísticos de la ultraviolencia, los cineastas posteriores han replicado y exagerado sus técnicas. El rodaje multicámara, montaje y edición con la utilización del slow motion – convirtió esta combinación de elementos en una de las formas dominantes estéticas de la ultraviolencia" (Prince, 1999, p.13).

2.3.2.2 Cine de gansters o pandillas

El cine de gansgters hace referencia a las películas cuyo argumento principal es el crimen organizado por una mafia determinada. Existen muchos films que entran en esta categoría, a la cual algunos consideran un género cinematográfico en sí mismo, y otros, como una subcategoría del cine de acción o el thriller. Como ya se ha mencionado, tratar de definir y delimitar los géneros cinematográficos en la actualidad podría ser una utopía ya que la mayoría de producciones se manifiestan como híbridos de todos los

elementos de los grandes géneros tradicionales, como el terror, el suspenso, la acción, el drama, etc.

La violencia representada en el cine de gánsters es explícita y física; destaca el uso de las armas de fuego, armas blancas y también el empleo de los puños. La historia se cuenta desde el punto de vista del criminal, marcando de por sí un gran cambio con el Código de Producción de los años treinta, pues se presenta a un criminal como el protagonista, obligando al espectador a estar siempre de su lado, es decir, si bien no incentiva deliberadamente una conducta violenta en la sociedad, la muestra de manera simpática y natural.

Los mafiosos cometen sus crímenes sin el menor de los escrúpulos, y el tema del honor también es recurrente en esta temática; además, por lo general, los protagonistas son de ascendencia italiana. Las películas que ejemplifican muy bien esta temática son la trilogía de El padrino, de Francis Ford Coppola, Los Intocables de Brian de Palma, Buenos Muchachos de Martin Scorsese, entre otras.

Asimismo, existen diversas películas que incluyen también a grupos o bandas de delincuentes como sus protagonistas, pero esta vez no dentro de una organización de la mafia, sino se les presenta como subculturas de la misma sociedad, una sub-cultura juvenil y violenta, sin aspiraciones para el futuro.

Como indica Sanchis, a este grupo de protagonistas se les presenta “junto a un enfoque poético, que acentúa los aspectos idílicos y de camaradería de las pandillas, abundan los acercamientos realistas. Estos muestran la desorientación, la estupidez y la zafiedad de algunos de estos grupos, cómo se embarcan en hazañas reprobables y cómo reproducen, por vía mimética, ciertos modelos de comportamiento cuyo componente más destacado suele ser la violencia” (1996, p.83). Es decir, el cine de pandillas representa una problemática de la sociedad, llevada al cine con componentes estilísticos pero manteniendo la violencia explícita como eje y crítica del entorno.

Sólo por mencionar algunos títulos importantes de esta temática de delincuencia juvenil podemos hablar de la icónica visión futurista de La Naranja Mecánica (1971) considerada como una de las más representativas películas sobre el tratamiento estético de la violencia, sin mencionar su contenido argumental. En esta película también se

aplica una estetización de la violencia por medio del vestuario, el decorado, la música (la sinfonía de Bethoven), el uso del ralenti y la aceleración, pero en este caso el tratamiento estético está relacionado directamente a la psicología propia de Alex, el protagonista, no al odio y la venganza como en las películas que analizaré más adelante.

También podemos mencionar a *Rebeldes* (1983) dirigida por Francis Ford Coppola, en donde se muestra una visión más crítica y realista de la sociedad norteamericana, por último, en Europa también surge este fenómeno visible en películas como *Trainspotting* (1996) en donde el tema de las drogas es fundamental para representar la vida marginal de un grupo de jóvenes en Escocia.

No quiero cerrar este subcapítulo sin antes mencionar dos películas de los 90' representativa del crimen organizado, ambas dirigidas por Quentin Tarantino. Se trata de *Reservoir Dogs* y *Pulp Fiction*, las cuales abarcan el tema de las mafias y bandas delincuenciales con numerosas escenas violentas.

En la primera, la violencia se ejerce por medio del poder otorgado por las armas de fuego, y en la segunda también se da esta relación con el poder a través del armamento, sin embargo los personajes son constantemente ridiculizados y la violencia hacia el cuerpo es mostrada de manera banal, al igual que la mayoría de diálogos a lo largo de la película: “Se podría decir entonces que *Pulp Fiction* banaliza el mal, la violencia. En este sentido, la violencia en el film de Tarantino se presenta fría e innecesaria [...] Tarantino pone a sus matones a conversar de tonterías, tratando de darle un tono irónico y hasta humorístico a la violencia” (Kam, 2002, p.137).

Es así que ambas películas comienzan a perfilar el estilo y temática de este cineasta del cual hablaremos más adelante de manera más extensa.

2.3.2.3 Acción

El género de acción es una categoría muy amplia comparada con las desarrolladas anteriormente, sobretodo porque todas ellas contienen elementos de acción en sus manifestaciones de violencia. Sin embargo, no son catalogadas directamente como películas de acción, porque lo que se entiende convencionalmente como una película de acción es una obra en donde prime la espectacularidad de las acciones, batallas y

proezas de los héroes, que por lo general se tratan de fornidos y justos protagonistas masculinos que rescaten a una comunidad y especialmente a alguna mujer en peligro, con personajes claramente definidos y contrastados, como el héroe y el villano.

En las típicas películas de acción, el empleo de efectos especiales es recurrente para exaltar la lucha, las explosiones y la resistencia del físico de los héroes. Por ello, con la coyuntura social de los Estados Unidos, no es de extrañar que muchas películas de acción desarrollaran el tema de la guerra, es decir, una violencia bélica:

Un género creado por la industria como consecuencia de los tres grandes conflictos armados de este siglo: las dos Guerras Mundiales y la de Vietnam. El patriotismo y la exaltación del héroe de las primeras películas, producidas en colaboración con la Oficina de Información de Guerra del Gobierno Federal, dio paso a una visión de la guerra más realista y brutal, gracias a los trabajos de cineastas como Samuel Fuller y John Ford (Sanchis, 1996, p.106).

La exaltación de la fuerza física y moral de los héroes, de las batallas, de la belicosidad y de los efectos especiales dio paso de manera natural al desarrollo de la ciencia ficción, género vinculado a la acción y también entremezclados con elementos del terror, un ejemplo de ello es *Alien: el octavo pasajero* (1979), en donde el villano era un extraterrestre, o *Terminator* (1984), en donde la fuerza antagónica y protagónica estaba interpretada por ciborgs del futuro.

Así, todas estas técnicas, efectos y temáticas se desarrollan como características propias del cine de acción, que con el avance tecnológico actual se repotencian y continúan con un realismo y detalle cada vez más notorio en las películas de acción hasta el día de hoy, creando situaciones e incluso personajes completamente virtuales y computarizados:

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 [...] Pero es 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 (León, 1990, p.81).

En consecuencia, la ciencia y los efectismos se consolidan como recursos recurrentes y necesarios en la puesta en escena de la violencia, siendo evidente en las películas de acción.

2.3.2.4. Terror

El cine de terror consiste en la elaboración de películas con un objetivo claro: asustar al espectador. Esto se lleva a cabo a través de historias tenebrosas, personajes grotescos y escenas escalofriantes. Está asociado por lo general al horror¹¹, al suspenso, a personajes sobrenaturales y al derramamiento de sangre de varias víctimas: “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” (León, 1999, p.79).

Es así que tradicionalmente se ha vinculado el cine de terror al cine gore, si bien esto no es completamente erróneo, no se puede decir que toda película de terror pertenece al sub-género del gore, pues éste se centra en la exacerbación de la sangre en pantalla, mientras que el terror puede contar con otros elementos centrales en sus películas, como el suspenso. No obstante, el gore y el terror tienen muchos aspectos en común, como la violencia visceral en algunos casos, y su nacimiento como parte de un cine de serie B, es decir, de muy bajo presupuesto, y paralelo a las grandes producciones de los estudios de Hollywood.

El cine de terror empieza siendo un género que proviene de la producción de serie tipo B o cine tipo B. Este tipo de producción aparece en Hollywood después de la crisis económica de 1929. Hasta ese entonces la realización de películas era muy costosa porque implicaba el pago de artistas famosos del *Star System* así como requería grandes presupuestos para cubrir todos los gastos de la producción. Para poder ofrecer más películas a las salas de proyección,

¹¹ Cine de horror es aquel en el que la historia tiene un origen fantástico sobrenatural y cine de terror aquel donde impera una lógica racional para explicar los eventos que se suceden. También podríamos decir que el género empezó siendo más un cine de horror, que compartía características con la ciencia ficción y el thriller, y que poco a poco se ha ido perfilando como un género con particularidades específicas (Cano 2010).

que estaban controladas por las mismas compañías cinematográficas, se empiezan a realizar films con un presupuesto reducido. El ahorro consistía en el trabajo con actores nuevos, estudios más pequeños y sin el despliegue que las grandes películas tenían. Este tipo de producción permitió el desarrollo y crecimiento del cine de terror, marcando un estilo de trabajo que se mantiene vigente en las nuevas realizaciones (Cano, 2010, p.11).

Es así que el cine de terror da paso a la gestación de personajes grotescos y salvajes, realistas o fantásticos, de víctimas condenadas al pavor y la agonía, y sobre todo a los efectismos y persecuciones que desarrollan cada vez más explícitas escenas de violencia con la finalidad de espantar al espectador y manipular sus emociones.

2.3.2.5. Gore o splatter

El cine gore es un tipo de cine que se centra en la violencia gráfica, en el derramamiento de sangre a través de la agresión y mutilación del cuerpo humano: “Si el western necesita caballos y vaqueros, la comedia musical canciones y el porno sexo real, el gore queda inmediatamente acotado cuando la sangre, las vísceras y las mutilaciones se hacen dueñas de la pantalla [...] El gore es el reino de la hemoglobina y el humor macabro” (Valencia y Guillot, 1996, p.15).

Durante la década del sesenta, debido a la difusión de la televisión, los cineastas comenzaron a preocuparse por el decaimiento del público en sus proyecciones:

Para lograr mantenerse a flote, los realizadores probaron el terreno del tabú, comenzando con un género al que llamaron *nudie*, que básicamente mostrada desnudos en pantalla con la excusa de documentales nudistas, no mostraban sexo, pero aunque sólo lo insinuaban, resultó exitoso. Una vez que los *nudies* dejaron de ser novedosos, los cineastas probaron algo más impactante, el siguiente gran tabú: la violencia. Surge así el cine gore y cuando la lanzaron lo hicieron con todas sus armas: las películas originales mostraban litros y litros de sangre, desmembramientos, órganos al aire, amputaciones, decapitaciones, etc. (Celestino, 2012, p.37).

La palabra gore significa sangre derramada, por lo que etimológicamente hace referencia a esta cualidad como la principal en este tipo de cine. Con los años, también se le denominó Splatter, que quiere decir ‘salpicar’, haciendo alusión también a la sangre. Se considera que la primera película de este tipo, que funda el nacimiento del

término y del cine gore es *Blood Feast*, del año 1963, dirigida por Hershell Gordon Lewis, considerado el padre del gore: “H.G. Lewis narra en *Blood Feast* la historia de Fuad Ramses, cocinero residente en Estados Unidos que asesina a mujeres para preparar con su órganos platos en nombre de una diosa egipcia [...] centra su razón de ser en los planos cerrados o de detalle que muestran por largo tiempo, y sin ninguna clase de inhibición, intestinos, lenguas, senos, ojos y piernas cercenados” (Cabrejos, 2003, p.14).

Hershell Gordon Lewis realizaría luego más películas bañadas en sangre como *2000 Maníacos* en 1964, y *Color me blood red* en 1965. Es así que otros cineastas, por lo general, los que estaban dedicados al cine de desnudos de bajo presupuesto, se trasladan a temáticas gore, y la producción de películas de este tipo se populariza con gran variedad de temas que tienen en común la violencia sangrienta y situaciones exasperantes para las víctimas.

Una película clave en esta década para el incipiente desarrollo del cine gore es *La noche de los muertos vivientes* (1968) de George A. Romero, calificado como el padre del subgénero zombie. Se consideró que esta película tenía un fuerte mensaje social de crítica por la visión despersonalizada de la sociedad que Romero presenta de trasfondo. Los ciudadanos de esta sociedad viven aislados unos de otros y son capaces de devorarse en beneficio propio. Se lo haya propuesto o no, George Romero estableció una forma más intelectual de realizar e interpretar el gore que sirvió de base para muchos otros cineastas centrados más en reflejar una visión propia.

Es así que esta película dio paso a la década del setenta, época en la cual el gore se diversificó y tuvo variados matices: “Su éxito y la apertura ideológica que trajo consigo la década de los 70, permitió a otros realizadores jóvenes explorar las posibilidades de una ‘estética del asco’, en la que la belleza visual clásica se sustituye por composiciones en las que lo repugnante, lo bizarro, y lo repulsivo (explícito o sugerido) pasan a ser evaluados en clave artística conforme al impacto que causan en el espectador” (Mejía, 2006, p.28).

Una de las más representativas películas gore realizadas en esta década fue *La Masacre de Texas*, en 1974 dirigida por Tobe Hooper, que jugaba con las emociones de los

espectadores al no enfocarse en el exceso de la sangre, como se esperaría, sino que su desarrollo en una atmósfera asfixiante empujaba a la tensión y al pavor:

Tobe Hooper creó en 1974 uno de los más perturbadores filmes de terror de las últimas décadas: *La masacre en Texas* (1974), película que, sin regodearse en la representación explícita de sangre o mutilaciones, logra una insólita atmósfera insana a través de su imagen granulada, su rudimentaria pero inquietante banda sonora, su escenografía compuesta de huesos y cráneos, y de los sádicos asesinatos cometidos por el popular Leatherface y su familia (Cabrejos, 2003, p.14).

Como ya se ha mencionado, el terror y el gore han estado intrínsecamente relacionados debido a su temática violenta y esta película es un claro ejemplo de ello. *La Masacre de Texas* es un título imperdible para todos los fanáticos de este tipo de cine, que estableció códigos en la puesta en escena de las películas gore, como el uso de escenarios enclaustrados, con decoraciones grotescas e inquietantes y una iluminación que juega con el claroscuro y que aprovecha también la luz natural, tanto en el día (es notable la escena final en la que Leatherface da vueltas con la motosierra en la mano y el sol delimita su silueta) como en la noche, para aprovechar la oscuridad que sirve de aliada y a la vez de enemiga de las víctimas; por último, esta película dio lugar también al surgimiento de las denominadas slasher movies, en donde el protagonista era un asesino en serie.

2.3.2.5.1 Subgéneros del gore: Slasher y Splastick

El denominado cine slasher hace referencia a las historias que se desenvuelven alrededor de un asesino serial o un “psicokiller”, y surge como una visión crítica que representa la violencia en la sociedad norteamericana y la cantidad de crímenes y asesinatos que ocurren en ella y permanecen en el anonimato:

El cine Slasher es un subgénero importante en Norteamérica. Su nombre significa acuchillar y representa a las películas donde la acción gira en torno a un asesino en serie o psicópata. Este subgénero está dirigido hacia un público básicamente juvenil y el contenido de sus guiones permite hacer una interesante reflexión moralista. Los asesinos matan para hacer respetar valores trastocados o afectados del orden social en el que viven. Un ejemplo de este subgénero son películas como *Scream* (1996) o *Sé lo que hiciste el verano pasado* (1997) (Cano, 2010, p.11).

Estas son algunas de las películas más recientes representativas de este subgénero, que en la década de los 70' y 80' se erigió con personajes como Jack el Destripador, Michael Myers, de la película *Halloween*, Jason Voorhes, Freddy Krueger, y el más realista, Henry, de *Henry, retrato de un asesino* de 1986. Vicente Sanchis dice sobre este tipo de protagonista lo siguiente:

El serial killer es un tema ideal para hablar de la mirada y de la puesta en escena, para poner a prueba la imagen en su relación con la representación de la muerte y del sexo, con su reproducción en un sistema de repetición que banaliza (pues el serial killer, por definición, mata con muchas tomas, repite la puesta en escena de la muerte) [...] Éstos asumen una actitud fascista a la hora de transgredir la ley y ejecutar la justicia por su mano, como venganza. [...] Los cineastas más conscientes saben que existe una sociedad degradada, violenta, intolerante, consumista. [...] De ahí que se atrevan a expresar las angustias y los miedos de estos sádicos psicópatas que visualizan las sombras oscuras del corazón humano (1996, p.50).

Este tipo de películas, con personajes extraídos de problemáticas sociales representadas desde la visión del cineasta se han caracterizado por el número de secuelas que han tenido a lo largo de décadas, el caso de *Leatherface de Masacre en Texas*, Jason y Freddie son los más emblemáticos.

Por otro lado, con el desarrollo del cine gore y casi a la par del cine slasher, surge otro subgénero del gore denominado Splastick, acuñado por George Romero: “Dentro del cine gore surge un subgénero denominado splastick, que conforma aquellas películas que mezclan el splatter con el slapstick [...] El denominador común entre este tipo de películas es el reemplazo de los tortazos y cachiporrazos de Keaton, Chaplin y los Tres Chiflados por vómitos, amputaciones, vísceras o decapitaciones” (Cabrejos, 2003, p.15).

Como sabemos, el slapstick se refiere al tipo de comedia popularizado por Buster Keaton o Charles Chaplin en donde prima el lenguaje físico de manera exagerada, con caídas violentas, acciones torpes y golpes que generan humor.

Las películas de tipo splastick fueron características del cineasta Peter Jackson, con obras como *Bad Taste* (1987) y *Braindead* (1992) –ésta última titulada en español como *Tu madre se ha comido a mi perro*, lo cual ya indica bastante acerca del contenido

visceral y humorístico –en donde se utilizaban con frecuencia las caídas torpes, mordidas y amputaciones desagradables.

2.3.3 Cine violento contemporáneo

En la actualidad, se suele confundir el cine gore con muchas películas que incluyen altas dosis de sangre, suspenso y acción en sus tramas, llegándose a hablar incluso de un tipo de gore comercial, más digerible para el público. Sin embargo, hoy en día no todas las películas cuya característica principal es la violencia corresponden a una estética de lo grotesco propia del gore. Al tratarse la violencia siempre como una pasión inevitable del hombre, encuentra nuevas formas de reinventarse y no agotarse.

Si en el inicio, el cine gore estuvo relacionado al cine de desnudos, por sus orígenes como temas tabúes y películas de bajo presupuesto, hoy podemos decir también que si la pornografía en todos estos años no ha pasado de moda, sino que se mantiene, e incluso, los niveles de sexualidad y erotismo se han incrementado en películas comerciales de géneros totalmente distintos a la pornografía, algo similar ha pasado con el gore. La violencia no ha pasado de moda, todo lo contrario, se ha diversificado en otros géneros, a los cuales no se les denomina gore por todo el contenido global de la misma, pero se percibe sus fuertes dosis de contenido violento:

El gore se ha instalado definitivamente en el imaginario cinematográfico y se ha convertido en fuente de inspiración y alternativa estética para directores tan disímiles y géneros tan opuestos que bien nos hacen pensar en cómo han evolucionado los gustos y la tolerancia de los espectadores: sólo como ejemplo recordemos las sangrientas escenas realizadas por Quentin Tarantino en sus *Kill Bill* y por Mel Gibson en el drama religioso *La Pasión de Cristo*. Actualmente, algunas producciones como *Alta Tensión*, *Juego Macabro* y *Hostel* están apostando por la tortura, el asesinato a sangre fría y el confinamiento en espacios opresores y claustrofóbicos como herramienta privilegiada para jugar con los límites del público (Mejía, 2006, p.30).

Así pues, las películas propiamente gore aún existen y cuentan con un público exigente y masivo, lo que ha permitido, además de trasladar aspectos gore a otros tipos de cine, que las películas de este género ya no pertenezcan a la serie B, sino que formen parte de la industria de los estudios, con mejores niveles técnicos de producción. Es así que Hollywood, antes opuesto a este tipo de cine, ahora produce películas de este tipo:

En los albores del siglo XX Hollywood vuelve a descubrir que las películas de temática contundente se venden estupendamente en cualquier parte del mundo. El mejor ejemplo lo constituye *El silencio de los inocentes* (1990), de Jonathan Demme, que ofrece generosas raciones de gore políticamente correcto por cortesía de un psicópata que hasta resulta simpático al público. Tras este éxito de masas, los filmes de terror producidos a lo grande vuelven a recurrir a la hemoglobina sin que nadie se escandalice por ello [...] Los grandes cineastas recurren a los efectos especiales truculentos y hasta los nuevos ídolos de la juventud norteamericana como Quentin Tarantino, Robert Rodríguez y Roger Avary muestran su pasión por el cine barato de la serie Z¹² y no esconden la violencia de sus filmes. Todo lo contrario, la utilizan como un elemento narrativo más, hiperbolizándola y haciendo de ella su mejor carta de presentación (Valencia & Guillot, 1996, p.56).

Como hemos visto, la violencia en el cine ha tenido un progresivo desarrollo desde el inicio del cine hasta llegar al día de hoy. Desde la censura hasta lo explícito, la representación de la violencia ha ido variando de acuerdo a realizadores, cambios sociales, y gustos del público, notándose este desarrollo en la forma de representación a través de las técnicas audiovisuales.

La más simple película del cine de explotación¹³ se diferencia de una snuff movie, por ejemplo, por el planteamiento previo de los recursos audiovisuales: el guión, la puesta en escena, la posición de la cámara, el tratamiento de la imagen para dar una sensación surrealista o hiperrealista, etc. Como lo indica Prince, “al variar las posiciones de cámara, edición de ritmos, y el uso de la música y los efectos especiales, los cineastas estilizan y realzan su impacto emocional y visceral. La historia del cine es, en parte, una historia de las técnicas de presentación cada vez más intensos” (1999, p.18). Estas técnicas también han ido desarrollándose con los años, con el avance de la tecnología y con nuevas ideas y experiencias de generaciones nuevas de realizadores.

Así pues, se puede hablar de recursos que han dejado de tener como aspecto más importante su capacidad técnica, y que más bien, se prioriza la capacidad estética para generar las sensaciones adecuadas con el uso de estos recursos. Mediante ellos, se

¹² Cine con presupuesto aún más bajos que el cine de serie B

¹³ Películas que sacrifican los conceptos de lo que tradicionalmente conocemos como valor artístico con miras al sensacionalismo o la exaltación del morbo, principalmente en los ámbitos del sexo y la violencia

siguen produciendo las cada vez más espectaculares películas de acción y ciencia ficción, con efectos especiales empleados para explosiones, luchas y persecuciones.

El cine de terror también cuenta con efectos que le dan un horrendo realismo a las situaciones de las víctimas, el maquillaje, los seres extraños y los ambientes contruidos son de vital apoyo para estas producciones. Al respecto, David Solum presenta una visión crítica contra las películas efectistas contemporáneas, en especial, las películas de acción:

Las persecuciones violentas consisten esencialmente en dos elementos: momento de violencia cinética, y momento de correr en torno al antes y después de esos momentos de violencia cinética. Para bien o para mal, esto se ha ido convirtiendo en el patrón de esas películas de acción contemporáneas como Armageddon (1998) o la infamia terrible Twister. Un cine de atracciones violentas alcanza una apoteosis en estas películas, pero este éxito engendra una crisis de la exposición, como si todos los efectos mostrados en la historia de Hollywood para disimular la carencia de presencia de una película estuvieran siendo mostradas como si se tratara de algo novedoso. Este vacío se convierte en el objeto mismo de un experimento posmoderno de acción como Speed (1994), película en la cual no pasa nada, o más exactamente, en la que la posibilidad de que algo pueda suceder es todo lo que sucede (2001, p.60).

Sin embargo, el cine de violencia contemporáneo no está lleno solo de efectismos y argumentos alargados; para los gustos más exigentes, existen producciones que toman la influencia de realizadores clásicos de la violencia para apropiarse de técnicas y recursos que permitan crear nuevas historias cargadas de escenas realistas, o por el contrario, con espectaculares efectos especiales, pero conservando solidez en el argumento y en la forma de contar y representar la historia, estableciendo estilos propios: "El espectador capta la relación de los cineastas con sus materiales, los placeres sensoriales que Penn, Peckinpah, Scorsese, o Tarantino han derivado en el diseño audiovisual de la violencia gráfica, la cual se manifiesta a través de esos diseños" (Prince, 1999, p.27).

No es casual que el nombre de Sam Peckinpah sea mencionado cuando se habla de la violencia en el cine, ya que es uno de los más grandes expositores de este tema en el cine de Hollywood entre los años sesenta y setenta; no es casual tampoco que se le

mencione junto a Tarantino, puesto que Peckinpah es considerado como un gran referente en el cine de este último, lo cual es evidente por las técnicas estetizantes a las que recurre en sus películas para que la violencia que plantea pueda ser disfrutada:

Si un director pretende que la violencia de sus películas sea disfrutada, debe intentar que la audiencia no perciba ésta como posible, sino más bien que sea tomada como algo descabellado e imposible de ocurrir. Las maneras de hacer esto han sido múltiples pero podemos enumerar aquí algunas. Sam Peckinpah ralentizaba todas las escenas violentas en sus películas, extrayendo así de la violencia uno de los elementos que la hacen tal: lo brusco y caótico (Serrano, 2004, p.33).

Es así que en varias manifestaciones del cine actual, se unen las perspectivas y técnicas clásicas bajo una nueva visión, formando una cultura de hibridación en el cine; es decir una mezcla de géneros, referentes y temáticas, dando como resultado películas con un tratamiento especial y elaborado de la violencia. Ese es el caso del realizador Quentin Tarantino, del cual, para efectos del trabajo, hablaré a continuación de manera particular.

2.3.3.1 El Cine de Quentin Tarantino

Quentin Tarantino es uno de los cineastas contemporáneos más destacados por su trabajo con temática violenta. Sus películas giran en torno a delincuentes, organizaciones criminales, luchas y venganza, por mencionar sus temas más frecuentes. Es decir, narra historias de situaciones violentas, pero también es popular por narrarlas con un estilo propio que combina técnicas de cineastas como Peckinpah y Kurosawa, tales como las luchas coreografiadas o asesinatos en slow motion; también les da cuotas de humor a sus narraciones a través de los diálogos de los personajes y en general, utiliza todos los elementos audiovisuales para recrear escenarios que definan por sí solos, a través de la música, el vestuario, los ambientes, el color, etc. el estilo narrativo y contextual de sus historias.

Más allá de sus innumerables biografías y críticas, lo que interesa sobre las investigaciones acerca de este cineasta, para este trabajo en particular, radica en la apreciación y determinación de su estilo narrativo y audiovisual para contar historias. Es decir, la apropiación de recursos y códigos cinematográficos y audiovisuales para

representar en imágenes su punto de vista particular acerca de una historia, la cual, siempre contiene elementos de violencia, pero tratados de una forma estética y discursiva característica: “El discurso cinematográfico de Tarantino es plenamente subjetivo porque ni los personajes, ni el tratamiento del tiempo y del espacio, ni los diálogos, ni la estructura, ni la música, ni, en fin, los defectos ni las virtudes de su cine, son convencionales” (Delgado, 1995, p.57).

Así pues, para lograr armar la historia se utilizan determinados encuadres, planos, ángulos, música, y múltiples recursos audiovisuales que contribuyan a crear el texto fílmico de acuerdo a la visión del autor. Para mencionar un ejemplo representativo, podemos apelar a la utilización del montaje que generalmente utiliza Tarantino para crear sus historias, con saltos al futuro o al pasado, representando situaciones muy distintas una de la otra, cargadas cada una con una temática de violencia y humor, un ejemplo de ello es toda la estructura narrativa no lineal de Pulp Fiction, que cuenta la historia de diversos personajes por capítulos en desorden, separados espacio-temporalmente.

Otro ejemplo similar, aunque no de la misma magnitud de Pulp Fiction, se da en Kill Bill, cuando se indica el nombre completo de la protagonista y nos trasladamos súbitamente a una escena del pasado en donde ella está sentada en un aula de colegio rodeada de niños. Es por ello que concuerdo con Francisco Delgado cuando indica que “la singularidad de sus películas radica no en lo que cuenta, sino en cómo lo cuenta, [...] en la estructura de sus partes” (1995, p.69).

La estructura de las películas de Tarantino está unificada por elementos violentos de diferentes tipos, pero lo que destaca siempre es la presencia de la sangre. Es decir, la figura de la sangre conecta los hechos y secuencias de las películas de Tarantino, la sangre está presente, a veces en abundancia, como una mancha de color rojo, como tema de conversación, o como amenaza presente, se muestre o no el cuerpo de donde proviene.

Desiderio Blanco en su estudio semiótico sobre el cine, propone que Tarantino utiliza el tema de la violencia, no sólo a partir de los elementos ya mencionados, sino que establece la violencia desde la apariencia misma de su relato, el cual se dirige

directamente al espectador, sin la intervención de las acciones independientes de los personajes. Blanco lo expresa de esta manera:

La secuencia discursiva del relato constituye también una figura de la violencia, pero esta vez de cara al enunciatario (=espectador del filme). Y así sucede, en efecto, al dislocar la secuencia narrativa, entremezclando, adelantando o atrasando determinados episodios de las diferentes “historias” del enunciado [en el proceso de montaje]. Con estas operaciones discursivas, que se inscriben en el nivel de la enunciación, el enunciador coloca al enunciatario en una tesitura similar a la del zapping frente al aparato de televisión. Tarantino, en cuanto enunciador del filme, impone al enunciatario tres “historias” simultáneas, como “series” de televisión surgidas de una operación de zapping. Evidentemente, al margen de mofarse de esta operación del televidente, impuesta por la facilidad del control remoto, agrade a su enunciatario al imponerle su propio zapping enunciativo, creando de esta forma una original *figura discursiva* de violencia (2003, p.252).

Así pues, se determina el particular tratamiento que Tarantino le da a la violencia en sus películas, tratamiento para el cual requiere de técnicas y códigos propios del lenguaje audiovisual que le permitan plasmar de la mejor manera posible su visión del mundo o de las historias que cuenta, pero que además requiere de una comunicación (proceso bidireccional) con el espectador, al cual plantea su discurso, sobre el que se manifiestan actitudes y juicios.

Es así que la violencia representada en el cine de Tarantino es una violencia compleja, que reúne varios estilos, técnicas y formas de presentación. Esto, si bien no de manera exacta, es común en el cine de violencia desarrollado con el paso de los años, ya que su evolución ha generado un tratamiento más detallado de la misma, llegando incluso a hablar de una evolución en la estética del tratamiento audiovisual de la violencia: "Siempre ha habido violencia y muerte en el cine. Pero el fenómeno cinematográfico en las películas de nuestra década, que es nuevo y significativo es la caricia de la violencia, el trato cariñoso de la misma por la cámara. La muerte más violenta hoy en día se trata con el lirismo slow-motion de los viejos anuncios de Clairol en donde dos amantes se deslizan a abrazarse" (Prince, 1999, p.14).

Esto es representativo del cine de Tarantino, que no muestra la violencia de manera disimulada o sugerida, sino que le otorga elementos que le atribuyan características artísticas como el uso de música empática y anempática, juego de colores y coreografías, entre otros elementos técnicos, que aportan gran sentido connotativo.

Por ejemplo, en Kill Bill Volumen 1 y 2 se da una “estilización en el manejo del spaghetti western [influenciado por el humor irónico de Sergio Leone] y del cine oriental de artes marciales [influenciado por cineastas como Kurosawa y John Woo], que se debe tanto a sus coreografías rebosantes de crueldad y al señalamiento de la cultura pop norteamericana, como a una inteligente dirección de actores que resumen patologías colectivas” (Melche, 2004, p.2). Es decir, Tarantino, mezcla sus referentes en el cine de violencia, al igual que la mezcla de elementos de diversos tipos en el arte pop y en el arte contemporáneo en general, produciéndose un proceso de hibridación, que le permite moldear sus referentes y técnicas bajo su visión en las historias que dirige, que por lo general cuentan con dosis de humor negro.

Otro ejemplo más de ello es que “la mayoría de la ultraviolencia en Pulp Fiction es interpretada como comedia, sin ninguna base en el sufrimiento o el dolor” (Prince, 1999, p.33). Muchos estudios y análisis concuerdan con este punto, considerado uno de los más evidentes en el cine de Tarantino. Así también lo indica Yelena Kam en su tesis sobre Pulp Fiction, cuando afirma que “Tarantino pone a sus matones a conversar de tonterías, tratando de darle un tono irónico y hasta humorístico a la violencia. Igualmente, durante la perforación del pecho de Mía, es inevitable sentir ganas de reírse, tal vez por lo inverosímil de la situación. Violencia y humor es una combinación que antes parecía imposible” (2002, p.137).

Al respecto, Desiderio Blanco en el análisis semiótico de la misma película indica lo siguiente: “La injerencia de la droga coloca a Mía [Uma Thurman] en estado de [no vida] y la inyección de adrenalina aplicada por Vincent [John Travolta] la devuelve a la [vida]. Si la situación se torna tragicómica, se debe exclusivamente a lo aparatoso del proceso de discursivización, es decir, de la puesta en escena” (2003, p.250). Este además es un punto importante porque vislumbra la idea de la importancia de los estilos propios y puntos de vista originales para la puesta en escena que permita contar una

historia común de manera novedosa, o una situación de vida o muerte de manera cómica, para que el público la entienda, la acepte, y se identifique con ella.

Por ello, el humor es una pieza importante en la representación de la violencia de Tarantino. Julia Elena Melche explica que “lo que hace divertida a la violencia tarantinesca es su banalización, convirtiendo al sadismo en una travesura teatral de tira cómica, donde se puede jugar con todo tipo de excesos para hacerla gráfica, minuciosa y muy explícita” (2004, p.2).

Esto quiere decir que un recurso que contiene el humor y la violencia del cine de Tarantino, es la caricaturización de los personajes, muy relacionado por su estilo gráfico al lenguaje del cómic, que permite mostrar violencia explícita en un marco que tiende hacia lo lúdico, y que por ello, es más digerible para el espectador que no está acostumbrado a la violencia extrema, caracterizando así no solo a sus personajes, sino también a su estética de la violencia.

Como indica Arturo Serrano “para Tarantino la violencia es un asunto meramente estético y que, como tal, debe ser tratado” (2004, p.36); esto quiere decir que este cineasta tiene una visión naturalmente estética de la violencia y por consiguiente es natural mostrarla en el cine de esa forma, agraciada, majestuosa, expresando a través de ella la personalidad de cada personaje, los cuales, así como se expresan verbalmente de manera diferente, ejecutan la violencia de una manera que los revela a la audiencia.

Al respecto, el crítico de cine Xavier Morales caracteriza la violencia de Tarantino de la siguiente manera:

Tarantino se las arregla para hacer precisamente lo que Alex DeLarge estaba tratando de hacer en *La naranja mecánica* de Stanley Kubrick: él presenta la violencia como una forma de arte expresivo. Vemos con asombro y admiración, no con terror. Intelectualmente, deberíamos estar horrorizados por lo que vemos. Pero la violencia es tan físicamente agraciada, visualmente deslumbrante y meticulosamente ejecutada que nuestras respuestas instintivas y emocionales socavan objeciones racionales que podamos tener. Tarantino es capaz de transformar un objeto de escándalo moral en uno de belleza estética. Por otra parte, al igual que todas las formas de arte, la violencia tiene un propósito comunicativo, aparte de su valor estético (2003).

Así pues, la concepción global de Tarantino como realizador se visualiza a través de la historia que propone en la meticulosidad de su ejecución, apropiándose de técnicas, referentes y elementos de la cultura popular, lo cual hace que sus obras puedan ser descritas como postmodernas, especialmente por la construcción de *Pulp Fiction*, pero en el resto de sus películas también se puede apreciar la hibridación y revalorización (revival) de estilos y elementos que caracterizan su punto de vista y su estética: “ha entregado al cine elementos estilísticos, que aunque no son nuevos, cobran popularidad en las producciones de hoy en día, tales como el revival de géneros del pasado, una bien lograda estructura narrativa no lineal, y la riqueza de referentes de la cultura popular, entre otros elementos” (Kam, 2002, p.176).

No cabe duda que la forma de representación de la violencia de Tarantino ha generado múltiples opiniones y apreciaciones que confluyen en una descripción particular de su estética; por ello analizaré ésta misma en los capítulos siguientes para determinar cómo el dominio de la puesta en escena construye visualmente un discurso de la violencia ejecutada por sus distintos personajes como parte de la expresión de ellos mismos.

III. CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO

En este capítulo se desarrolla la metodología y el procedimiento que se utilizó en la presente investigación para el análisis del objeto de estudio; es decir, el análisis de las áreas de la realización cinematográfica desde una perspectiva estética para determinar que cada aspecto elaborado desde cada área audiovisual englobados correctamente bajo una dirección clara, crean un mensaje sensorial y significativo. Por ello, esta investigación se basa en el aspecto enunciativo de las películas; es decir, en el lenguaje audiovisual que les da la forma.

Se empezará presentando el tipo de investigación realizada. Luego se explicará el método empleado para el análisis, y se presentarán las unidades de observación y análisis; es decir, las secuencias de las películas con las que se ha trabajado. Finalmente, se muestran las herramientas elaboradas y empleadas para el análisis (en este caso, tablas de observación), y la sistematización de la información.

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo descriptivo no experimental, ya que el análisis se basa en la observación y descripción de los elementos formales de las unidades de análisis, vinculadas por sus cualidades estéticas en la realización del film. También es de tipo comparativa, ya que al tratarse de dos películas del mismo director que comparten la misma temática violenta, es natural identificar los rasgos característicos en la elaboración de ambas a partir de sus similitudes y diferencias.

Por último, también se trata de una investigación interpretativa, puesto que a partir de las unidades observadas se plantea un análisis y una profunda comprensión de la construcción audiovisual, y por tanto, del mensaje.

3.2. Método de investigación

Se trata de una investigación cualitativa, dado que emplea aspectos formales interpretativos de la construcción audiovisual de las películas. Es decir, se analizan variables cualitativas como la dirección de arte, fotografía, sonido y montaje en dos películas de Quentin Tarantino con el objetivo de vislumbrar cómo se construye un mensaje estetizado a partir de la representación de la violencia.

La metodología cualitativa es pertinente para ello ya que permite “el estudio de un todo integrado que forma o constituye primordialmente una unidad de análisis y que hace que algo sea lo que es: una persona, [...] un producto determinado, etc.; aunque también cabe la posibilidad de estudiarse una cualidad específica, siempre que se tengan en cuenta los nexos y las relaciones que tiene con el todo, los cuales contribuyen a darle su significación propia” (Martínez, 2014, p.66).

De esta manera, la investigación cualitativa conlleva a identificar la estructura del objeto de análisis, descomponer su naturaleza y comprender los nexos que existen entre las partes de un todo, descifrando así su propia manifestación y realidad.

Para ello, se ha hecho uso de guías de observación como herramientas que incluyen variables necesarias para analizar la estética de las películas seleccionadas, siendo ésta una metodología de análisis que permite la fragmentación de un todo audiovisual solo para luego volver a componerlo y comprenderlo en su conjunto como mensaje, explicitando su configuración.

3.3. Unidades de análisis y unidades de observación

El universo del estudio está conformado por la mayoría de películas de Quentin Tarantino, las cuales tratan el tema de la venganza como aspecto importante del desencadenamiento de la violencia. Casi todas se enmarcan dentro de una venganza personal de los personajes, salvo las dos últimas películas que tratan, además de una venganza personal, la venganza colectiva en nombre no sólo del personaje maltratado, sino de todos los que como él sufrieron a manos de sus victimarios. Así pues, tenemos: *Pulp Fiction* (1994), *Kill Bill Volumen 1* (2003), *Kill Bill Volumen 2* (2004), *Death Proof* (2007), *Inglourious Basterds* (2009) y *Django Unchained* (2012).

Este universo a su vez representa una pequeña pero significativa parte de la violencia representada en el cine norteamericano contemporáneo. De este universo se desprende un corpus centrado en las dos últimas películas estrenadas de Quentin Tarantino al momento de hacer la investigación, las cuales tienen en común la temática de la venganza como eje principal y motor de la violencia, y además comparten el hecho de que se trata de películas con temáticas históricas, llevadas a cabo dentro del género del

western, más obvio en Django Unchained. A continuación, se presenta una ficha técnica de ambas películas:

Inglourious Basterds (Bastardos sin gloria)

- Dirección y guión: Quentin Tarantino
- País: Estados Unidos y Alemania
- Año: 2009
- Género: Bélico
- Duración: 153 minutos
- Argumento:

Película ucrónica sobre la Segunda Guerra Mundial que cuenta dos historias paralelas que se unen hacia el final. La primera es la historia de Shosanna Dreyfus, judía que sobrevive administrando un cine bajo la identidad de Emanuelle Mimieux en la Francia ocupada por los nazis luego de que el Coronel de la SS Hanz Landa asesinara a toda su familia.

La segunda historia es la de los “Malditos Bastardos” (Inglourious Basterds), un grupo paramilitar americano judío cuya misión es asesinar a cuanto soldado nazi sea posible de las formas más violentas que se les ocurra.

Ambas historias convergen al final cuando los Malditos Bastardos llevan a cabo la Operación Kino, que consiste en atacar y asesinar a los soldados nazis y colaboradores con el partido que asistan a una función de cine nazi, incluidos Goebbels y Hitler, dicha operación se lleva a cabo en el cine de Shosana, quien también ideó una operación de venganza en contra de los nazis que asistirán a la función.



Django Unchained (Django sin cadenas)

- Dirección y guión: Quentin Tarantino
- País: Estados Unidos
- Año: 2012
- Género: Western - Drama
- Duración: 170 minutos
- Argumento:

Western ambientado un par de años antes de la Guerra Civil americana, en época de la esclavitud, que cuenta la historia de Django, un esclavo que tras ser comprado y liberado por el caza-recompensas King Schultz, va en busca de su esposa, la esclava Broomhilda, hasta la hacienda de Calvin Candie, el brutal dueño de una gran plantación que se dedica al negocio de la compra y venta de esclavos para la lucha entre Mandingos.



Una vez allí, Schultz y Django llevan a cabo su plan para llevarse a Broomhilda haciéndole creer a Candie que volverán para comprar a un “Mandingo” por un precio elevado, pero Stephen, el empleado de confianza de Candie, que además es el único personaje afrodescendiente que está a favor de los blancos, descubre la trampa y se desata una lucha que deja a Schultz y a Candie muertos, y a Django de camino a una mina en donde está destinado a trabajar sobre-explotado hasta la muerte. Sin embargo, la astucia de Django lo salva y vuelve a la plantación Candieland para rescatar a Broomhilda y vengarse de todos los que se enfrentaron a él.

Se realizó la elección de estas dos películas por los elementos comunes que se han mencionado, como la incursión del director en películas de época y la consecución de la venganza colectiva como elemento que legitima la violencia; en añadidura a esto, al ser la estética violenta un aspecto recurrente en la cinematografía de Tarantino, es idóneo hablar del fenómeno de la estetización por medio del arte audiovisual tomando como referente a dicho cineasta, con el análisis de dos de sus películas, que al ser

relativamente recientes, no cuentan con los innumerables estudios y artículos realizados sobre las más antiguas y representativas Pulp Fiction y Kill Bill por ejemplo.

Para llevar a cabo el análisis de la investigación, se seleccionó como unidades de observación seis escenas, tres de cada película, que representen por un lado la violencia ejecutada por los grupos de poder, es decir, los nazis en *Inglourious Basterds* y los personajes blancos y hacendados en *Django Unchained*; y por otro lado, la violencia llevada a cabo por las víctimas de los primeros, es decir, los judíos en *Inglourious Basterds* y los esclavos en *Django Unchained*, además de encontrarse en puntos claves de la narración de la historia.

Así, las secuencias seleccionadas son las siguientes:

- *Inglourious Basterds*:

- Capítulo 1 “Érase una vez en la Francia ocupada por los nazis”: Secuencia inicial en la que se presenta al coronel de la SS Hans Landa interrogando a una familia francesa que esconde en su casa a una familia judía. Al descubrir el escondite de los judíos, Hans ordena matar a toda la familia, y sólo una de ellos sobrevive, Shoshanna, a quien Landa deja huir.
- Capítulo 2 “Bastardos sin gloria”: Secuencia en que se presenta al escuadrón de los Malditos Bastardos en una emboscada en donde asesinan a una patrulla alemana. En esta secuencia podemos ver sus particulares métodos para obtener información y matar a sus enemigos.
- Capítulo 5 “Revenge of the giant face”: Secuencia del cine en la que se lleva a cabo la venganza de los judíos (Shosanna y los Bastardos) en contra de los nazis.

- *Django Unchained*:

- Secuencia de la primera plantación visitada por Django y el Dr. Schultz, en donde Django asesina a los tres hermanos que lo maltrataron cuando era esclavo.
- Secuencia de la lucha entre Mandingos en la casa de Calvin Candie, quien promueve la lucha y la muerte de uno de ellos.

- Secuencia del enfrentamiento en Candieland, en donde se desata un feroz tiroteo que deja muertos a Schultz y Candie; y Django debe rendirse para salvar la vida de Broomhilda.

Los criterios de selección que se tuvieron en cuenta para seleccionar las escenas fueron, en primer lugar, que se muestre la violencia ejecutada por los dos bandos, las víctimas y los victimarios, para comparar las similitudes y diferencias entre estos dos tipos de violencia; también, la importancia de las escenas en la curva dramática y el desarrollo de la historia; es decir, su peso narrativo, en donde ocurre una injusticia y luego se ejecuta la venganza.

Asimismo, se tuvo en cuenta la similitud de la representación de los elementos enunciativos, estéticos, y también los narrativos o discursivos, tales como el hecho de que las ejecuciones se llevan a cabo como parte de una venganza colectiva e histórica: los nazis son ejecutados a manos de los judíos, y los hacendados que esclavizaban a los afrodescendientes son ejecutados a manos de un esclavo resaltando así la figura del antihéroe; hay predominancia de elementos audiovisuales como la ralentización en las ejecuciones y la presencia constante del color rojo; la edición tiene un ritmo muy ágil y violento, la música y el sonido enfatizan las situaciones de violencia por empatía o por contraste.

3.4. Herramientas de recolección y análisis

Como se ha mencionado, el diseño de investigación que se empleará será de tipo descriptivo con elementos de análisis cuyo objetivo es el describir la forma en la que la realización audiovisual de ambas películas comunica el mensaje de violencia. Para ello, las herramientas que utilizaré partirán de la Observación de las películas que conforman el objeto de estudio, pero también de películas que sean parte del universo del discurso.

Una vez realizada la observación de las unidades de análisis de cada película el paso a seguir es el empleo de tablas de comparación entre los fragmentos seleccionados, a manera de guías de observación para facilitar y organizar el análisis.

A lo largo de la investigación bibliográfica se han encontrado numerosas técnicas y puntos de vista para realizar análisis estéticos de los filmes. Dichos estudios abarcan

una gran cantidad de campos formales, temáticos y narrativos, convirtiéndose en análisis semio-estéticos de un film. Así pues, se analizarán los parámetros formales de la realización audiovisual que crean la estética de una película, comprendidos en las áreas de dirección de arte, dirección de fotografía, sonido, y montaje; tomando como guías de análisis para cada área los parámetros del modelo expuesto por Rafael Gómez Alonso en *Análisis de la imagen: estética audiovisual* (2001):

- Parámetros compositivos: escala, forma y proporción; el peso visual; el espacio; el color; el movimiento
- Parámetros técnico-expresivos: la iluminación; caracterización; el sonido; el montaje.

Al tratarse de una investigación de carácter cualitativo, se busca poner énfasis en la construcción de conocimiento a partir de la observación y la desarticulación de elementos ya establecidos y organizados en un producto audiovisual; es decir, se decodificará el mensaje para conocer las partes que lo componen y entenderlas en su conjunto. Por ello el uso de las tablas de observación, las cuales componen herramientas de recolección de datos que organizarán los parámetros compositivos y técnico-expresivos bajo las cuatro áreas formales mencionadas que permitirán desglosar y comparar cada unidad de análisis desde un enfoque de la estética audiovisual (Ver Anexos).

IV. CAPÍTULO 4: ANÁLISIS: CARACTERÍSTICAS ESTÉTICAS EN INGLOURIOUS BASTERDS Y DJANGO UNCHAINED

En este capítulo se desarrolla la identificación y análisis de las características estéticas que poseen las unidades seleccionadas. Como se ha venido mencionando, el análisis estético se plantea a partir de las cuatro áreas que forman y permiten la percepción auditiva y visual de las películas: el sonido (la música en particular), la edición, la dirección de fotografía y la dirección de arte, construyendo elementos connotativos que enriquecen el resultado de la estética audiovisual de las películas.

Para ello, se ha seleccionado tres secuencias de cada película debido a que son representativas de la violencia desarrollada por protagonistas y antagonistas. Así tenemos en *Inglourious Basterds* la violencia ejercida por los alemanes a los judíos, y viceversa; y en *Django Unchained* la violencia ejercida por los hombres blancos hacia los esclavos afrodescendientes, y viceversa. Además, estas secuencias también representan puntos importantes en la curva dramática de ambas historias, ubicadas aproximadamente en el inicio, nudo y desenlace de los relatos.

4.1. Análisis estético de *Inglourious Basterds*

Comenzaremos por presentar los componentes estéticos y la forma cómo aparecen en el relato a partir de tres secuencias de esta película.

4.1.1. Primera Secuencia: “Capítulo 1: Érase una vez... en la Francia ocupada por los nazis”

Esta secuencia es la que inicia la película introduciendo al personaje de Hans Landa, coronel de la SS, que llega junto a otros oficiales a la vivienda del granjero francés Perrier LaPadite, quien esconde en su casa a una familia judía. Se trata de una escena de conversación en donde se muestra la habilidad políglota de Landa, ya que habla fluidamente en francés e inglés con LaPadite, además de mostrar su astucia, orden, y suspicacia al dialogar con el granjero y hacerle entender que su cooperación evitará consecuencias negativas para su propia familia. Finalmente, el granjero se encuentra sin salida ante Landa, por lo que le indica que los Dreyfus, la familia judía, están escondidos debajo del piso de la casa; en consecuencia, Landa llama a sus soldados

quienes disparan a través del piso, asesinando a toda la familia judía, excepto a la adolescente Shosanna, quien logra escapar.

4.1.1.1. Parámetros de la dirección de arte

Se analizarán los parámetros formales de la realización audiovisual que crean la estética de una película, comprendidos en el área de la dirección de arte; es decir, el vestuario, los ambientes y decorados, y el color. Estos elementos, a su vez son equivalentes a los parámetros de caracterización, espacio, y color sugeridos por Rafael Gómez Alonso en *Análisis de la imagen: estética audiovisual* (2001) como parte de un correcto análisis estético de un film.

4.1.1.1.1. El espacio o ambiente

La secuencia que corresponde al primer capítulo de la película inicia con un plano general que permite apreciar un gran espacio abierto, natural y de día; se trata de una colina en donde se encuentra un granjero cortando pequeños troncos de madera con su hacha. Esta imagen, precedida por el título del capítulo “Érase una vez...en la Francia ocupada por los nazis” sugiere una situación de cuento, ya que, como todos los cuentos tradicionales, inicia con la frase “érase una vez” y se observa una gran colina verde con un leñador y sus hijas.



Figura 12. Encuadre inicial de la película *Inglourious Basterds* (2009).

Sin embargo, la calma se rompe cuando llegan los villanos, en este caso, los nazis (como lo indica la segunda parte del título “en la Francia ocupada por los nazis”), cuya llegada propicia el cambio de escenario: de la tranquilidad de la naturaleza, los

personajes se trasladan a la oscuridad del segundo ambiente, y a una situación más defensiva de su propio espacio.

El segundo ambiente que aparece en esta secuencia es la casa de Perrier LaPadite, el granjero. Se trata de un espacio cerrado, pequeño y oscuro en donde predomina el gris y el marrón, ya que es una casa de piedra y madera de un solo ambiente en donde se aprecia al centro una mesa de madera con cuatro sillas, que es el lugar en donde permanecen Landa y LaPadite a lo largo de la escena.

Alrededor de la mesa se aprecian las paredes grises y el piso de madera, cuatro ventanas pequeñas que permiten iluminar el ambiente lo suficiente para que no sea totalmente oscuro, algunos muebles de madera y una pequeña cocina gris de donde el granjero saca las botellas de leche que le invita a Landa. Los adornos son viejos y muy escasos, como pequeños platos que decoran la pared, un crucifijo, un reloj de pie, y algunas fotografías. Solo un mueble destaca en todo el espacio porque es de color amarillo, lo demás posee el mismo aspecto manteniendo un fondo uniforme que no compite con los personajes al centro.



Figuras 13 y 14. Interior de la casa de Perrier LaPadite en la película Inglourious Basterds (2009).

En general, la casa da la sensación de ser un espacio pequeño, humilde y gastado. Representa muy bien al granjero, quien vive de lo que producen sus vacas junto a sus tres hijas sin mayores riquezas. También implica, sin conocerlo, que se trata de un hombre noble y solidario, ya que a pesar de lo poco que posee, alberga en su pequeña casa a toda una familia judía.

Como se ha mencionado, dentro de la casa se lleva a cabo la mayor parte de esta secuencia, que corresponde a la conversación entre Hans Landa y Perrier LaPadite. A pesar de ser un escenario que le pertenece al segundo, quien domina toda la situación es Landa; eso, además de notarse en la conversación, se percibe por la forma en que Landa se desenvuelve en el escenario: dispone sus cosas como si el lugar le perteneciera con toda comodidad, arroja sus guantes a la mesa, arregla su maletín y sus papeles en ella, arroja el fósforo al suelo y finalmente, ordena a sus soldados que entren y disparen directamente al piso. El bando alemán muestra su dominio en este espacio a pesar de ser ajeno a ellos.

Por otro lado, el espacio en donde se esconden los judíos es un segundo ambiente mucho más pequeño debajo del piso de madera de la casa. Son cinco integrantes de la familia Dreyfus que se ocultan echados en este espacio horizontal, no es hasta que Landa y LaPadite comienzan a hablar concretamente de ellos que se revela su escondite, donde sólo se observa a Shosanna echada en este ambiente oscuro, que se ilumina únicamente por las rendijas del piso, las cuales también dejan ver en otro plano los ojos de otros dos integrantes de la familia.



Figura 15. Familia Dreyfus escondida debajo del piso en la película *Inglourious Basterds* (2009).

El hecho de que este espacio sea tan oscuro, reducido, y casi no se muestre nada de él sugiere la vulnerabilidad a la que está expuesta esta familia, obligada a vivir debajo del piso para evitar un destino fatal, y es consecuente con la comparación que hace Landa de los judíos con las ratas, ya que esta familia se ve forzada a esconderse como si se tratara de roedores indeseables para los alemanes, en condiciones claustrofóbicas y sucias, evitando cualquier movimiento o sonido que los delate.

Este espacio, además, termina por acorralar a la familia judía frente a los alemanes, ya que al no tener facilidades de movimiento, son un blanco fácil y no pueden huir cuando comienza la balacera, que finalmente acabó con la vida de cuatro de ellos. Asimismo, este espacio marca una separación física entre alemanes y judíos, los alemanes, quienes poseen el poder en ese momento, se encuentran arriba, mientras que los judíos, que se encuentran en una situación de inferioridad, están abajo y su muerte es vista únicamente desde el punto de vista alemán; es decir, desde arriba y sin identificar o personalizar a ninguna de las víctimas. Nunca se ve ningún cuerpo baleado, sólo se ve la perspectiva alemana: el suelo agujereado y destruido, que indica que las víctimas debajo fallecieron, sin necesidad de ver la sangre o el cadáver que lo demuestre.

Luego de esta primera matanza, volvemos al primer espacio mostrado al inicio, el campo abierto, verde y soleado, pero esta vez, este espacio se convierte en la vía de escape de Shosanna, quien sale por debajo de la casa, por una pequeña ventana de ventilación, atraviesa corriendo todo el campo con dirección a los frondosos árboles del fondo y a pesar de ser vista por Landa, éste decide dejarla ir al ver que se encuentra muy lejos como para dispararle. Es así que esta primera secuencia de la película empieza y termina con un gran plano general del campo; el primero muestra calma mientras que el último representa un cambio radical de la situación inicial con la huida de Shosanna Dreyfus.

Esta descripción y análisis del espacio nos da los primeros indicios de que se trata de una representación estetizada de la violencia porque el hecho violento, que viene a ser el asesinato de la familia Dreyfus, se comunica por medio del espacio destruido en lugar de los cuerpos aniquilados, es decir, se elige un camino distinto al del gore o la violencia gráfica pero se comunica lo mismo, el sadismo de los asesinos, haciendo más compleja la representación de la violencia al elaborar todo un escenario en función a la

irrupción de la tranquilidad de un momento cotidiano y la muerte de un grupo de personajes a los que nunca llegamos a ver.

Además de este hecho concreto de violencia física, durante toda la escena se percibe la amenaza que ejerce Landa sobre la familia LaPadite y sobre los Dreyfus, para lo cual la forma y el uso que se le da al espacio se relaciona con la psicología del antagonista y el escenario se vuelve una metáfora de la ventaja alemana al encontrarse en una posición de superioridad no solo política, sino física, frente a sus enemigos, significando así la inminente muerte de los personajes judíos.

Asimismo, el espacio exterior del inicio y final de la secuencia con el parecido gráfico a los escenarios de un cuento de fantasía nos habla de la estética de un ambiente orgánico y colorido que contrariamente a lo habitual, ha sido elegido para representar un ambiente de guerra, en el que la joven Shosanna corre cubierta de sangre por su vida, como quien corre de su depredador en la naturaleza. Este escenario de cuento estetiza la situación al representar la violencia de la guerra en un paisaje de ensueño.

4.1.1.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes

En esta primera secuencia se pueden distinguir fácilmente dos tipos de vestuario: el de los soldados alemanes y el de los civiles, tanto de la familia LaPadite como Dreyfus.

Por un lado, el vestuario de los soldados alemanes corresponde a su uniforme, el cual está inspirado en el uniforme real del ejército alemán bajo el mandato de Hitler, por lo tanto se trata de un vestuario realista; es decir, inspirado en la realidad histórica.

Así pues, vemos a tres soldados que escoltan a Landa. Dos de ellos visten un largo abrigo de cuero, botas negras, metralletas, y cascos, debido a que se trasladaban en motocicleta. El tercero de ellos, quien maneja el auto que transporta a Landa, viste un uniforme gris y botas negras correspondiente al uniforme del personal de la RSHA (Oficina Central de Seguridad del Reich) perteneciente a la SS, lo cual indica que son guardias de seguridad que acompañan a Landa.



Figura 16. Uniforme gris de oficial de la SS¹⁴.



Figura 17. Uniformes de los soldados nazis en Inglourious Basterds (2009).

El vestuario de Hans Landa, por su parte, indica que es un coronel; es decir, no solamente se descubre esto en el diálogo, sino que visualmente, su vestuario, especialmente la parte superior de éste, anuncia su rango. Siendo más específicos, Hans Landa es un Standartenführer (coronel de la SS, o literalmente jefe de regimiento), lo cual es evidente por las insignias de las solapas de su cuello que corresponden a una hoja de roble; los galones en sus hombros y la calavera en su gorra también son representativos de su rango (Mollo, 1998, p38).



Figura 18. Insignias de Standartenführer de cuello y hombros (Mollo, 1998).

¹⁴ Fuente de Figura 16: Organisationbuch der NSDAP, 3d Ed (1937, tabla 49).



Figura 19. Uniforme de Hans Landa en la película *Inglourious Basterds* (2009).

Su uniforme además incluye el emblema alemán, cuyo diseño consiste en un águila con las alas abiertas sosteniendo la esvástica entre sus garras: “Una vez que Hitler llegó al poder y todas las instituciones del Estado estuvieron subordinadas al Partido Nacional Socialista, el Ejército presentó, por medio de un decreto del 17 de febrero de 1934, el uso de un nuevo emblema nacional (Hoheitsabzeichen) para todos los sombreros y túnicas. Este emblema fue básicamente un águila sosteniendo una esvástica” (Recio & González, 2002, p.6); este emblema es la insignia que Landa lleva en la parte superior de su gorra y en la hebilla de su cinturón.

Durante la conversación, podemos observar en el pecho de Landa pequeños elementos decorativos que complementan su uniforme alemán, tales como la cinta en su segundo ojal que corresponde a la Cruz de Hierro (Recio & González, 2002, p.42), una pequeña barra de cinta sobre su bolsillo izquierdo con algunas condecoraciones, y en este mismo bolsillo, se puede observar un pin con la esvástica, distintivo oficial del Partido Nacional Socialista, y debajo de ésta, una insignia que viene a ser la Cruz de Mérito de Guerra (Cross Merit War), cuya presencia es común en los uniformes alemanes de la Segunda Guerra Mundial.

Landa además, lleva un abrigo gris largo de cuero, botas negras altas típicas de los soldados alemanes y un maletín negro. De esta manera, la minuciosidad de su vestuario es un gran complemento del personaje y su personalidad, ya que no es necesario que diga una sola palabra para entender que se trata de un coronel o Standartenführer que tiene un rango de dominio y poder y que es responsable de hazañas que condecoran su uniforme.

Dado que no se trata de un coronel que está en el campo de batalla, sino más bien de uno que registra casas en busca de judíos, sus hazañas deben corresponder a la captura y muerte de judíos, como lo indica durante la secuencia cuando se muestra orgulloso de su apelativo “el cazador de judíos”; así, su impecable uniforme es un reflejo de él mismo, quien luce ordenado y meticuloso, pero a la vez lleva consigo una historia de violencia.

Por otro lado, el vestuario de la familia LaPadite también se trata de un vestuario inspirado en la realidad de la época. Las tres hijas del granjero usan vestidos por debajo de la rodilla de tonos opacos, como azules y marrones, lo que les da una imagen modesta, monótona y tranquila acorde con su casa.



Figura 20. Vestuario de las hijas de LaPadite en *Inglourious Basterds* (2009).

Su padre, Perrier LaPadite también lleva un vestuario que sigue esta línea de colores, puesto que su camisa, correa y pantalón son de diferentes tonos de marrón. Su ropa en general se ve antigua y gastada; su camisa parece haber sido blanca y con el tiempo haber cobrado una tonalidad más oscura, además está cubierta de agua y sudor, lo cual junto a su barba y sus tirantes viejos le dan una imagen descuidada y sucia, que corresponde con su personaje, ya que desde un inicio se lo presenta como un hombre trabajador, sin más ayuda masculina en su casa, que debe mantener a sus tres hijas y que realiza actividades como recolectar troncos y ordeñar vacas.

Los accesorios que destacan como parte de su caracterización son el hacha que aparece en un inicio, que dice mucho de su esfuerzo físico y su rol en la casa, y una pipa, que saca durante su conversación con Landa. Esta pipa aparece en escena luego de que Landa saca ordenadamente sus papeles y lapicero para empezar a completar datos de las

familias judías que vivían en la zona. LaPadite usa su pipa como distractor, ya que mientras Landa le pregunta por la familia Dreyfus, el granjero coloca el tabaco en su pipa y trata de encenderla mientras habla, esto evita que tenga que mirar directamente a Landa ya que su concentración está en la pipa, lo que además le permite verse más relajado y despreocupado puesto que realiza otra actividad con su boca y sus manos durante la conversación.

Sin embargo, esta acción conlleva a la aparición de un elemento importante en el desarrollo de la escena: la pipa de Landa. Luego de terminar de llenar su registro y guardar sus papeles, Landa le indica a LaPadite que la eficiencia de su trabajo radica en su habilidad de poder pensar como judío, y por ello, detectar los escondites de éstos como si se tratara de ratas; en ese momento, Landa saca su pipa y le indica a LaPadite que el protocolo dicta que sus hombres deben entrar a registrar la casa para descartar la presencia de judíos, pero que esto podría evitarse si el granjero tienen información que facilite su trabajo, y que además su colaboración impedirá que su familia sea acosada por el ejército alemán durante la ocupación de su país.

Como lo indica el propio Tarantino en una entrevista concedida al periodista Charlie Rose, la pipa de Landa es un accesorio clave en la especie de interrogatorio que se desarrolla entre él y LaPadite; tal es así que decidió eliminar este accesorio del resto de escenas donde aparecería para que ésta sea la única en la que Landa aparece fumando y tenga así mayor importancia y simbolismo: “What if Landa doesn’t smoke a pipe. He knows the farmer smokes a pipe and so, at a certain point, he brings out this pipe, and what pipe does he bring out? He brings out the Sherlock Holmes pipe. One, you can say it’s a sexual thing because <<my pipe is bigger than yours>>, and the other thing you can say is <<I know your lying and I got you, I’ve got the Sherlock Holmes pipe>> [...] It’s a simple interrogation technique” (Charlie Rose, 2009).

De esta forma, la pipa de Landa que, además, es exageradamente notoria al ser mucho más grande y pulcra que la de LaPadite, y de un color amarillo que llama la atención en ese espacio oscuro, representa el dominio que tiene Landa en esta conversación, que en realidad se trata de un interrogatorio en la propia casa del granjero, quien a pesar de ser dueño del espacio, está a merced del coronel que decide cuándo y cómo interactuar en el lugar y llevar a cabo su interrogatorio. Justamente, Landa decide sacar su pipa en el

momento en que las formalidades del registro y el papeleo se terminaron para revelar que él sabe de la presencia de los judíos.



Figura 22. Pipa de Hans Landa en *Inglourious Basterds* (2009).

Es así que con solo mostrar y usar esta pipa, como parte de su vestuario y caracterización, Landa reafirma su superioridad, intimida al granjero, ya que él también fuma y lo hace con una pipa más grande y pomposa, y le hace entender que él siempre estará más adelantado que sus adversarios, puesto que es un detective muy astuto, y representa simbólicamente la posesión de la verdad y la implacable resolución de los casos, tal y como ocurre con Sherlock Holmes, según indica Tarantino.

Finalmente, el vestuario de la familia Dreyfus solo puede apreciarse en el personaje de Shosanna, quien es la única miembro de la familia a quien se ve con nitidez. Ella, al igual que la familia LaPadite, viste de manera simple y con colores opacos, ya que lleva un vestido gris con una chompa marrón, y su apariencia se ve algo sucia, lo cual es consecuente con su permanencia debajo del piso de la casa.

Luego de la matanza de su familia, cuando Shoshanna logra escapar, es la primera vez que se la puede apreciar en movimiento y en un lugar iluminado; la violencia de la muerte de toda su familia se refleja en ella, ya que está cubierta de la sangre de sus familiares. Así pues, en esta primera secuencia de asesinato, en lugar de mostrar el cadáver o la destrucción física de las víctimas judías, se muestra la violencia de este hecho en el único personaje judío que sobrevive intacto, Shosanna, quien carga, a través de la sangre sobre ella, la muerte de su familia.

De esta manera, la experiencia traumática que define la importancia de su personaje y de sus acciones el resto de la película, no se representó visualmente con los rostros o

cuerpos de su familia muerta, sino con la imagen de ella corriendo por el campo cubierta de sangre, imagen con la que termina esta primera secuencia.



Figura 22. Shosanna cubierta de sangre corriendo por el campo en *Inglourious Basterds* (2009).

4.1.1.1.3. El color

En esta primera secuencia de *Inglourious Basterds* se puede apreciar una paleta de colores armónica o uniforme con colores que oscilan entre los verdes, grises y marrones. Así pues, la colina que aparece en un inicio se asemeja a la ilustración de un cuento, ya que se exalta una naturaleza viva con el cielo azul, el campo verde y los troncos y una pequeña casita marrón, con un granjero vestido de marrón también. De esta manera, los colores verdes vibrantes de la naturaleza armonizan con los objetos y vestuarios marrones de los personajes.

La ropa de las hijas del granjero también ha sido elegida en base a estas tonalidades, mientras que el vestuario de los soldados alemanes equilibra la paleta con tonos grises, acorde con las tonalidades del interior de la casa que, a diferencia del exterior vibrante, es más oscura y oscila entre los marrones y grises, dando una apariencia gastada y manteniéndose de fondo, en un segundo plano, para la acción de los personajes.

Como se ha mencionado líneas más arriba, en toda la casa sólo un mueble destaca de todo el fondo por ser de color amarillo, rompiendo con la tonalidad cromática oscura predominante y evitando así que el fondo sea muy monótono.

No obstante, este color no rompe con la armonía de la paleta de colores, ya que se complementa muy bien con los marrones; y no es el único elemento de este color que aparece en toda la escena, ya que la pipa que saca Hans Landa durante la conversación

es de este mismo color, logrando que, además de su tamaño, destaque cromáticamente, puesto que es un elemento importante que determina el giro de la conversación y el inicio del fatal desenlace, sin necesidad de romper con la armonía cromática, pero sí dándole la relevancia que requiere dentro de la secuencia.

Por otro lado, el vestido gris y la chompa marrón que usa Shosanna es una muestra más del rango y la aplicación de la paleta de colores, no destacándola dentro de esta uniformidad cromática; incluso si se colocara al lado de las hijas del granjero parecería una de ellas. Sin embargo, en el momento del asesinato quien destaca es ella pues está cubierta de sangre. El color rojo de la sangre aparece en este punto para destacar a la víctima y única sobreviviente judía. La sangre sobre ella, que mancha todo su vestuario monótono y normal simboliza la violencia ejecutada en contra de ella y de su familia.

Esta sangre, sin embargo, no es de un color rojo vibrante, ya que está mezclada con la tierra y suciedad por la que Shosanna tuvo que arrastrarse para poder escapar. Es más notoria la sangre en su cara, pero su aspecto en general tiene una tonalidad marrón que se aprecia en el gran espacio verde que la rodea mientras corre. De esta forma, el color que la ensucia muestra la violencia ejercida en contra de su familia y la destaca como víctima y sobreviviente.

Así pues, se presenta esta armonía cromática como una característica estética de la representación del hecho violento en que se elige componer a través del color el quebrantamiento del status quo, la amenaza de Landa con su pipa amarilla, y la muerte de los Dreyfus con Shosanna cubierta de tierra y sangre corriendo a través del campo verde.

4.1.1.2. Parámetros de la dirección de fotografía

Como parte de estos parámetros se analizarán los componentes visuales que dentro del área de la fotografía construyen la historia y todo lo que se observa dentro de la pantalla. Por ello, las variables de la dirección de fotografía se desglosan en encuadres, movimiento e iluminación. Dentro del encuadre, se distribuye toda la información visual de la historia, y la manera cómo se presenta está determinada por los planos y ángulos de la toma, los cuales a su vez establecen la escala, forma y proporción de lo que se ve. Finalmente, todas estas variables determinan el peso visual de la imagen que

corresponde con los criterios de análisis estéticos que propone Rafael Gómez Alonso y que se menciona en el diseño metodológico.

4.1.1.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre

La escala de los encuadres está directamente relacionada con el tamaño de las imágenes que componen la escena en función a la relación entre los objetos o personajes. Esta relación entre los personajes y la cámara está determinada por los planos con los que se registran los momentos de la historia.

Así pues, en esta primera secuencia de *Inglourious Basterds*, se puede apreciar el uso de planos generales en un inicio, que permiten mostrar el campo abierto; y luego, cuando los personajes pasan al interior de la casa predominan los planos conjuntos que muestran a los dos personajes, Landa y LaPadite, dialogando, y también es constante el uso de planos medios, sobre todo hacia el final de la conversación, donde los planos se van haciendo más cerrados hasta llegar a un primer plano de cada uno que permite ver sus rostros y expresiones a medida que el diálogo avanza.

Los ángulos de la cámara son en su mayoría normales, es decir, a la altura del rostro de los personajes; solo en un inicio se puede ver el uso de algunos ángulos contrapicados que muestran a LaPadite observando la inminente llegada de los soldados alemanes a su casa. Este ángulo le da una imagen más fuerte y engrandecida mientras corta el tronco con su hacha y mientras camina hacia su casa dejando el tronco detrás de él; está en su propiedad y se ve a un hombre fuerte y dominante, líder de su familia femenina. Estos ángulos contrapicados desaparecen con la llegada de Landa, y a partir de ese momento predominan los ángulos normales.

A lo largo de esta secuencia se pueden apreciar encuadres balanceados con los personajes ubicados por lo general en los tercios del encuadre; es decir, si se trazara en el encuadre líneas verticales y horizontales que lo dividan en tercios, los puntos donde estas líneas imaginarias se unen son los puntos fuertes del cuadro, dirigiendo la atención a esos espacios. En esta secuencia, por lo general, los personajes están ubicados en los puntos donde estas líneas se unen.

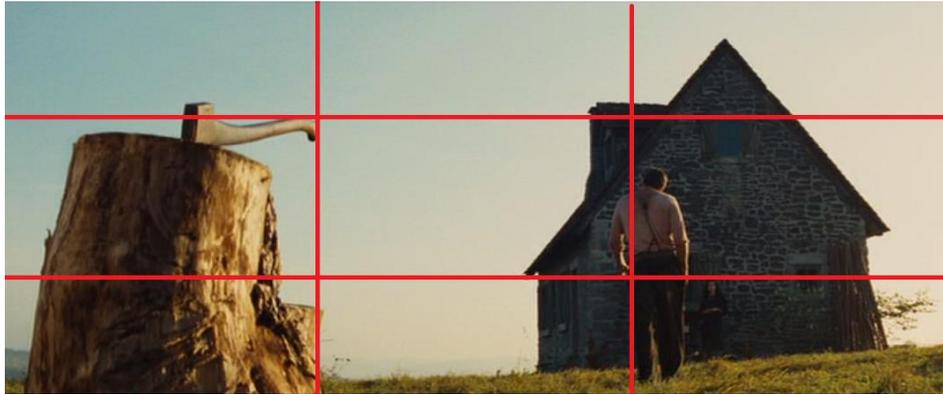


Figura 23. Encuadre balanceado según regla de tercios en *Inglourious Basterds* (2009).

Asimismo, se puede apreciar la profundidad de campo en la mayoría de las composiciones del encuadre; es decir, existe cierta nitidez delante y detrás del objeto o personaje enfocado. Así, en los planos en el exterior se puede apreciar la grandeza y extensión del campo; y, por ejemplo, en el momento en que una de las hijas de LaPadite se percató que los soldados alemanes se acercan, el punto focal cambia de ella al carro de los alemanes en el fondo, visualizando por primera vez el espectador, al igual que la familia LaPadite, la llegada de los “villanos” del cuento. También dentro de la casa se puede observar la profundidad de campo a través de las ventanas, en donde se aprecian los árboles, las vacas y los soldados detrás de los personajes en foco al interior de la vivienda.



Figura 24. Encuadre con profundidad de campo en la casa de LaPadite (*Inglourious Basterds*, 2009).

La tensión de la escena al interior de la casa está marcada por los primeros planos. En un inicio, por ejemplo se puede ver en un primer plano la expresión de una de las hijas del granjero que mira a su padre con preocupación mientras sus otras dos hermanas atienden a Landa; este primer plano se repite antes de que las tres hijas salgan de la casa

y dejen a los hombres solos, lo cual anticipa el nerviosismo de tener a soldados nazis en su casa, dando pie a la idea de que ocultan algo.

En efecto, más adelante, durante la conversación se descubre que la familia LaPadite oculta judíos en su casa. Esto se descubre casi a la mitad de la conversación mediante un movimiento de cámara que inicia en el momento en que Landa le pregunta a LaPadite por las edades de los hijos de la familia Dreyfus para llenar su registro; mientras el granjero calcula sus edades, la cámara que estaba estática en un plano conjunto con Landa a la izquierda y LaPadite a la derecha, realiza un lento travelling semi-circular que rodea la espalda del primero hasta llegar al perfil del segundo, quedando LaPadite a la izquierda y Landa a la derecha del nuevo encuadre. Luego de este primer movimiento, comienza un tilt down que baja desde el perfil del rostro de LaPadite, llega a sus zapatos y atraviesa el piso en donde se encuentra Shosanna y el resto de su familia escondidos.

Hasta antes de este momento, los planos de la secuencia habían sido en su mayoría estáticos realizándose algunos movimientos de cámara de acompañamiento, como el travelling que sigue a Landa mientras camina en el campo para saludar a LaPadite, o algunos pequeños paneos que seguían los ligeros movimientos de los hombres sentados conversando. Sin embargo, este movimiento de cámara tiene la función de revelar al espectador algo que Landa busca y que supuestamente ignora, generando expectativa y suspenso por la resolución de esta escena. Como lo indica Hitchcock en uno de sus diálogos con Truffaut, el hecho de dar a conocer al espectador un detalle importante como éste, lo hace partícipe de la acción:

Estamos hablando, tal vez haya una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es de lo más normal, no ocurre nada especial, y de repente: bum, una explosión. El público está sorprendido, pero antes de que lo estuviese se le ha mostrado una escena corriente, sin interés alguno. Ahora examinemos el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto al anarquista que la colocó. El público sabe que la bomba explotará a la una y sabe también que es la una menos cuarto, hay un reloj en el decorado; la misma insignificante conversación se convierte de pronto en muy interesante, porque el público participa en la escena. Tiene ganas de decirle a los personajes que están en pantalla: <<No deberíais hablar de cosas tan triviales, hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar>>. En el primer caso, hemos ofrecido al público quince

segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le ofrecemos quince minutos de suspense (Gaudreault & Jost, 1995, p.137).

De esta manera, se opone la sorpresa al suspenso, siendo éste último un elemento crucial para el involucramiento del espectador. En el caso de la secuencia analizada, esto se logra con el empleo de la cámara y su movimiento durante la conversación, que como en el ejemplo de Hitchcock, podría tratarse de una conversación trivial y protocolar: un Coronel nazi haciendo su labor de completar el registro de una familia judía desaparecida, para lo cual conversa con uno de sus vecinos; no obstante, el hecho de mostrar a Shosanna escondida con su familia en el momento en que Landa pregunta por la edad de ella y así da por finalizado su registro, crea una nueva tensión y suspenso, además de centrar la atención en el resto de la interacción entre los dos hombres: ¿Landa se irá o se quedará más tiempo? ¿Descubrirá a la familia judía o no?

Esta tensión se incrementa hacia el final de la conversación con el uso de primeros planos de Landa y LaPadite combinados con sutiles zoom in que van cerrando el plano aún más. Luego de que Landa guarda sus papeles, inicia una especie de monólogo en el que compara a los alemanes con halcones y a los judíos con las ratas, y hace alarde de su habilidad para cazar judíos. Este monólogo se acentúa visualmente con su registro en un plano medio de Landa estático, controlado, de perfil, combinándolo con algunos planos conjunto que permite ver a su interlocutor. Luego, Landa saca su pipa y vuelve al tema que lo ha llevado hasta la casa de LaPadite: la información acerca de la familia Dreyfus.

En este momento comienza el juego de planos y contraplanos que representan la tensión entre Landa y LaPadite, estos planos cada vez se cierran más por medio de un zoom in que muestran por un lado la determinación de Landa, y por otro, el acorralamiento de LaPadite quien, por la intimidación y el dominio de Landa, termina por confesar y delatar a la familia judía, notándose en su rostro la mortificación que esto le trae, mientras que Landa, por su parte, mantiene una expresión firme que no duda.



Figura 25. Planos cerrados durante la conversación de Landa y LaPadite (Inglourious Basterds, 2009).

Luego de esta confesión, Landa llama a sus tres hombres hablándoles como si fueran las hijas de LaPadite para que los judíos escondidos no se den cuenta de lo que está por ocurrir. Ellos entran a la casa y lo que se ve es un ángulo bajo a la altura de sus pies, mostrando sólo tres pares de botas ingresando en lugar de los delicados pies de las hijas del granjero.

Una vez que los soldados ya están posicionados, Landa ordena que disparen y comienzan a hacerlo frenéticamente, destruyendo todo el piso y ejecutando a la familia judía, aunque ningún plano muestra a la familia atacada, la violencia ejercida en contra de ellos se registra en un ángulo cenital que muestra todo el piso agujereado y el ambiente lleno de polvillo blanco por la madera destruida.

La violencia y la descarga frenética de las armas se percibe mediante su registro en cinco planos que se combinan con el cenital; así, en el momento de la ejecución que dura tan solo siete segundos, se muestran cinco planos de corta duración (casi un plano por segundo) de los disparos y la reacción nerviosa de LaPadite, y culmina con un último plano cenital que dura unos segundos más, en donde los disparos ya cesaron y los soldados observan con calma el piso agujereado.



Figura 26. Planos que muestran el asesinato de la familia Dreyfus (Inglourious Basterds, 2009).

A través de la elección de estos planos podemos percibir que se genera suspenso al no saber cuál es el estado de los Dreyfus debajo de esas tablas, una vez que la nubecilla blanca de polvo desaparece, vemos el piso completamente agujereado, por lo que solo por el estado del piso nos podemos imaginar la terrible muerte de la familia judía.

Estos planos que muestran solo la perspectiva alemana conforman una representación estetizada de la violencia por la relación entre lo que se muestra y no se muestra en el momento del asesinato, por los elementos que percibimos sensorialmente a través de los planos y encuadres y cómo estos nos dan la información de lo que ocurre mediante la omisión de algunos elementos o personajes y la visualización de una perspectiva físicamente elevada, por medio de un ángulo cenital, que genera suspenso y asombro ante lo trágico.

Luego que los disparos cesan, Landa detecta un ruido, y se emplea otra vez un ángulo cenital para ver el traslado de Landa en dirección a este ruido hasta que se detiene, y de este ángulo en el que se observa su gorra y su nuca, se pasa a un ángulo contrapicado en el que observamos su rostro en un plano busto, desde la perspectiva del suelo al que él mira; en ese momento, señala con su dedo hacia abajo indicando que alguien está tratando de huir y el plano que se muestra a continuación es el de Shosanna saliendo por una rejilla de ventilación de la casa hacia el exterior.

Cuando Shosanna logra salir, se la ve corriendo por el campo desde el interior de la casa, logrando una composición de encuadre; es decir, en la composición de este plano, hay un elemento delante de la figura enfocada que re-encuadra la toma. Este elemento es el umbral de la puerta de la casa que enmarca el exterior y la acción de Shosanna. Además, como la acción está centrada en el exterior, éste se ve con claridad, mientras que la pared de la casa que rodea la puerta se ve totalmente oscura, acentuando esta composición de re-encuadre que solo permite ver el exterior a través de la ventana y la puerta abierta.

Este plano recuerda a un encuadre icónico del western de John Ford, *The Searchers* de 1956; como se sabe, Tarantino es conocido por utilizar en sus películas referencias de muchos cineastas y moldearlas a su estilo. Al tratarse *Inglourious Basterds* de un híbrido del western, es de esperarse que incluya reminiscencias de películas de este género, cuyo máximo representante es el cineasta John Ford. Esta película además tiene en común el tema de la corrupción de una casa de familia por la fuerza de hombres ajenos a ella.



Figura 27. Imagen de *The Searchers* de John Ford (1956).



Figura 28. Huida de Shosanna observada por Hans Landa en *Inglourious Basterds* (2009).

Así pues, en este plano se observa a Shosanna alejándose por el campo y luego entra al encuadre la silueta de Landa, acechándola; que además, proporcionalmente, hace ver a Shosanna como una figura muy pequeña en el encuadre, en comparación con la forma de la silueta dominante de Landa que se dibuja en el umbral, y que ni siquiera se apresura en “cazar” a su víctima judía, sino que se toma su tiempo mientras la observa correr.

Finalmente, en un plano busto se observa a Landa apuntando su arma hacia Shosanna, a quien vemos corriendo en cuatro planos distintos, el primero es un plano general que la muestra como una figura muy pequeña corriendo en el encuadre, muy alejada desde la perspectiva de Landa, el siguiente es un plano más cerrado aunque sigue siendo general en el que se ve a Shosanna frontalmente alejándose de la casa detrás de ella.

Los dos últimos planos son cercanos y en movimiento, así, se observa a Shosanna en un plano busto de perfil que permite verla llorando mientras corre y la cámara la sigue con un travelling lateral que acompaña su veloz movimiento; a esto le sigue la misma acción pero cerrándola aún más en su rostro cubierto de sangre por medio de un primer plano que hace énfasis en su llanto y desesperación mientras corre.

Luego de esto se observa a Landa bajando su arma y despidiéndose irónicamente de Shosanna, está muy lejos para alcanzarla y decide dejarla huir como si él, en su posición soberana, le estuviera dando una ventaja a su víctima. Esta secuencia culmina con un plano general del campo, al igual que al inicio, solo que esta vez en este último plano se observa a Shosanna muy a lo lejos, como un punto que corre rápidamente en medio de la calma del campo.

4.1.1.2.2. Iluminación y peso visual

Esta primera secuencia se desarrolla en dos escenarios, uno de ellos es un espacio abierto y el otro es un espacio cerrado. En el primero de ellos, el campo, la iluminación es natural; es decir, la luz que ilumina este escenario proviene de una fuente natural, el sol, tratándose de una imagen cálida que acentúa los colores vivos del campo.

Por estas características, este primer escenario posee una iluminación en clave alta; es decir, los tonos y colores son suaves, vibrantes y las variaciones entre ellos son sutiles, sin mucho contraste. Este tipo de iluminación es acorde con el espacio natural que se presenta y apoya la visión de un paisaje de cuento, plácido y calmado.

En el segundo escenario, por el contrario, predomina una iluminación en clave baja; es decir, los tonos no son muy claros, oscilan entre los grises y tonos oscuros que no tienen gran presencia en la escena. Este tipo de iluminación le agrega tensión y suspenso a la atmósfera, sobre todo porque contrasta con el primer escenario; es decir, con la llegada de los soldados alemanes, los personajes pasan de un ambiente abierto y pacífico a uno cerrado y oscuro; sin embargo, no se trata de un espacio totalmente oscuro.

Así pues, la casa tiene una iluminación natural y también artificial. Al ingresar a la vivienda, se puede observar que se trata de un lugar parcialmente oscuro con pequeñas ventanas en las paredes que permiten iluminar el interior desde el exterior de manera

natural; además, al tratarse de una escena de día, es normal que en la casa no se aprecie ninguna lámpara que ilumine el espacio ya que la luz del sol es suficiente para iluminar el lugar.

Sin embargo, la mesa donde Landa y LaPadite se sientan a conversar tiene una luz cenital bastante pronunciada y directa que cae sobre la mesa y rebota hacia ellos. En esta escena no se puede observar la fuente de esta luz, que es la principal, pero por su intensidad y focalización se puede hablar de una luz artificial colocada por el director de fotografía como parte de su esquema de luces y que en el escenario correspondería a una lámpara ubicada sobre la mesa del comedor a la que nunca se ve.



Figura 29. Iluminación dentro de la casa de LaPadite en *Inglourious Basterds* (2009).

Esta luz es la principal porque ilumina puntualmente la zona donde se desarrolla todo el diálogo entre los dos personajes, dándoles volumen y haciéndolos destacar del resto del escenario que se mantiene más oscuro, en clave baja, al contrario que el escenario exterior, pero que no desaparece gracias a los puntos de luz que representan las ventanas. Así pues, esta luz cenital que emplea la mesa como rebotador para los personajes, permite que ellos se mantengan iluminados y que su expresión sea lo más importante del encuadre, sobre todo en los planos más cerrados en los que el fondo se ve aún más oscuro.

Asimismo, esta luz cenital directa que ilumina el centro del escenario que se mantiene oscuro da la sensación de que allí se desarrolla un interrogatorio y no una conversación casual; es decir, se presta a los propósitos de Landa, quien a pesar de encontrarse en los dominios de LaPadite, posee el control de la situación y la comodidad para elaborar y desarrollar allí su interrogatorio, lo cual es evidente a medida que se desarrolla el

diálogo y se representa y acentúa visualmente a través de la luz cenital sobre la mesa donde ambos conversan.

Por otro lado, el espacio en el que se esconde Shosanna, que es parte de la casa, está iluminado con una luz picada que proviene de la iluminación de la casa de LaPadite y que atraviesa las franjas del piso, por lo tanto no es una iluminación pareja, sino que ilumina ciertos puntos, como los ojos de Shosanna.



Figura 30. Iluminación en el escondite de la familia Dreyfus (Inglourious Basterds, 2009).

Esta iluminación focalizada en algunos puntos permite destacar la mirada de Shosanna y mantener el resto del encuadre en sombras, salvo por ciertas franjas de luz que muestran que hay más personas escondidas en el fondo, sin identificar a ninguna de ellas. De esta manera, se muestran las condiciones claustrofóbicas en las que tiene que vivir la familia judía y se acentúa la sensación del espacio reducido por medio de la oscuridad con apenas unos rayos de luz. También se usa este tipo de iluminación para destacar la preocupación y el estado de alerta de Shosanna a través de la visualización de su mirada.

Así pues, la iluminación de esta primera secuencia se mantiene en clave alta para el exterior y en clave baja para el interior, y se incluye un único plano a contraluz en el momento en que Shosanna comienza su huida por el campo y es vista por Landa desde el umbral de la puerta. El contraluz mantiene la pared que rodea el umbral de la puerta totalmente oscuro y mantiene iluminado el campo que se ve afuera, logrando un re-encuadre con el umbral de la puerta al que se acerca Landa muy calmado, permitiendo destacar su silueta como una sombra grande por encima de Shosanna, quien corre a lo

lejos en el campo y que a pesar de que está huyendo y sobreviviendo, no está triunfando por encima de Landa, quien asesinó a su familia y ahora la deja huir.

Con todo esto podemos decir que la estética de la violencia ha sido construida en gran medida por la iluminación, que establece un escenario tenso y hostil, de interrogatorio y amenaza, de enclaustramiento, que finalmente culmina en la muerte de varios personajes.

4.1.1.3. Parámetros del sonido

Como se ha mencionado a lo largo de la investigación, el área del sonido involucra elementos como el sonido de ambiente, las palabras, los efectos sonoros, el silencio y la música, los cuales construyen la banda sonora de una película.

Al tratarse los cuatro primeros elementos de sonidos naturales de la escena; es decir, sonidos que provienen del mismo escenario, como el ambiental o los diálogos que pronuncian los personajes, que bien pueden estar reforzados y hasta creados en una cabina de audio, pero su finalidad es formar parte de la diégesis o de la realidad que perciben los personajes, hablaremos brevemente de estos elementos sonoros diegéticos que se perciben en la secuencia analizada, para luego centrarnos en la música por ser el elemento del sonido que se relaciona más con el aspecto afectivo de la historia, y su intervención en la generación de emociones y sentido en la estética de la película.

4.1.1.3.1. Sonido diegético

Se incluyen como parte del sonido diegético aquellos elementos sonoros que pertenecen a la realidad de la escena y que pueden ser percibidos tanto por los personajes como por el público espectador. Por ello, se incluye dentro de esta categoría a los sonidos que configuran el ambiente, las palabras emitidas por los personajes, los efectos y los silencios propios de la escena.

Así pues, a lo largo de esta primera secuencia de *Inglourious Basterds* se puede escuchar en el exterior efectos como el tronco golpeado por el hacha del granjero, el sonido ambiental de los pájaros y los mugidos de las vacas que acentúan que se trata de un espacio natural gobernado por la tranquilidad, acompañando sonoramente la sensación de cuento o de fantasía.

Luego, con la llegada de los soldados alemanes, los personajes centrales ingresan a la casa y se puede percibir que cada detalle está sonorizado, desde el corcho que se destapa de la botella de leche, hasta el cuero del abrigo de Landa que suena con cada movimiento que él hace sentado sobre su silla. La delicadeza con que organiza sus cosas en la mesa también se acentúa con el minucioso sonido de su botellita de tinta y los deslizamientos de su pluma sobre el papel, redondeando la personalidad detallista de quien opera estos objetos.

Asimismo, a pesar de que los personajes se encuentran al interior de la casa, todavía está presente sonoramente el espacio exterior a través del mugido de las vacas en el campo que se escucha en un segundo plano muy bajo, pues se encuentran ligeramente alejadas, generando así el espacio en off o fuera de campo que se desarrolla fuera de la escena espacial de la casa, y evitando aislar a los personajes de su entorno, en el cual estuvieron anteriormente.

Por otro lado, se puede apreciar que la conversación entre Landa y LaPadite está llena de pausas que acentúan la tensión y la sensación de interrogatorio. Estos silencios son más prolongados y evidentes a medida que Landa va acorralando a LaPadite con preguntas directas sobre el escondite de la familia Dreyfus, logrando que el granjero los delate.

En esta parte de la conversación en que la tensión se realiza por medio de los primeros planos y de las pausas prolongadas entre ambos personajes, se puede escuchar además el sonido del reloj, que se acentúa levemente o se hace más notorio debido también a las pausas prolongadas, lo cual da la sensación de acorralamiento, es cuestión de tiempo que LaPadite confiese y la tensión crece con el sonido del reloj como si se tratara de una bomba de tiempo; de esta manera, “cada sonido en la secuencia se vuelve un elemento de tensión, información y ansiedad a medida que se despierta la atención del oyente” (Dossanoski, 2012, p.64).

Finalmente, los diálogos entre los personajes se dan a un nivel sonoro calmado, hay muchos susurros que se mantienen hasta el final del diálogo, como si se tratara de una conversación cordial y rutinaria; por ello, la tensión se remarca con el empleo de los efectos, la música, y los silencios, además de los recursos visuales que ya se

mencionaron, sin necesidad de que los personajes incrementen su volumen y terminen gritando, sino de manera más sutil y elaborada, recayendo así la tensión de la secuencia en la construcción audiovisual de la misma.

De esta manera, el sonido diegético interviene en la estética de la violencia al construir toda la atmósfera no solo ambiental, sino también– y más importante aún – emotiva, acentuando la tensión y ansiedad de la situación, lo cual hace más atractivo e interesante el diálogo entre Landa y LaPadite.

4.1.1.3.2. Sonido extradiegético

La música conforma el sonido extradiegético de esta secuencia ya que es elaborada para la imagen y añadida en el proceso de edición; no es un sonido natural de la escena y solo puede ser percibida por el espectador, mas no por los personajes dentro de la historia. Esto acompaña de manera sentimental a la imagen creando y reforzando significados y sensaciones.

En la primera secuencia de *Inglourious Basterds* se aprecian dos momentos acompañados de música. El primero de estos momentos es al comienzo de la secuencia cuando se ve al granjero con el hacha y a su hija tendiendo una sábana; en el momento en que esta última escucha el sonido de un carro a lo lejos, mueve la sábana y aparecen en el encuadre los soldados alemanes acercándose; junto con este descubrimiento visual se inicia la música, que es una versión de “Für Elise” o “Para Elisa” de Beethoven, justamente compositor alemán.

Esta versión es de la autoría de Ennio Morricone, famoso compositor italiano con un extenso y reconocido trabajo en las bandas sonoras de los westerns italianos, de los que se sabe que Tarantino es fanático. Precisamente, esta composición fue hecha para el spaghetti western *The Big Gundown* de 1966; por lo tanto, al igual que muchas otras composiciones que se escuchan a lo largo de la película, no fue creada específicamente para esta escena, sino que fue tomada de un clásico western italiano, lo cual no solo revela las influencias cinematográficas de *Inglourious Basterds*, sino que también reafirma el estilo de Tarantino de tomar y reutilizar elementos de otras películas para construir una historia propia diferente, como el encuadre de *The Searchers* mencionado anteriormente; y enfatizar así puntos críticos en su relato.

Esta pieza musical de Morricone incluye las primeras notas de piano repetitivas y representativas de la composición “Para Elisa” de Bethoveen, pero luego se mezcla con el punteo de una guitarra con el característico sonido de la escala española, también se escucha percusión y vientos en esta versión, lo cual desacelera la composición original generando una sensación de alerta y posible peligro, los sonidos de los instrumentos que aparecen y desaparecen sin interrumpirse entre ellos son más contundentes y en esta escena se asocian a la presencia alemana dominante frente a la desconfianza que muestra LaPadite.

Además, el hecho de que esta película sea un híbrido entre western y película de guerra queda establecido con el escenario rústico, los perpetradores masculinos, pero también evidentemente por la música de Morricone. El escritor e historiador de cine Robert Von Dassanowski, expresa la importancia de la música en esta primera parte de la siguiente manera:

Es la música la que principalmente impregna la escena con la atmósfera, el tono y el contexto de una película Western a través de la música de Morricone. Con más de un minuto de duración, la primera intervención de Morricone amplía y unifica la duración temporal de la escena de apertura, indicando peligro, amenaza y malestar. Luego de Iniciar con el sonido de un hacha cortando, el ritmo sonoro regular de la escena establece el tono para el sonido del motor del coche que da inicio y fin a la pieza musical. Para pasar del hacha, al carro, a la música, las transiciones son fluidas y graduales y construyen suspenso alrededor del carro en la medida en que su sonido está ligado a la desconcertante música en tono menor que acompaña su aproximación. Las primeras palabras se pronuncian solamente después de que la música comienza y los efectos de sonido son enrarecidos y selectivos (salpicaduras de agua, algunos pasos); la música ocupa un lugar central. Sin necesidad de las palabras u otro tipo de información, el contexto narrativo y emocional está establecido. La amenaza es clara y nuestra respuesta a ella es una ansiedad que es paralela a la de Monsieur LaPadite (2012, 63).

Es así que esta música comienza a generar tensión al iniciarse en el momento en que aparecen los alemanes, como un indicador de que no se trata de una visita grata, y aún más importante, de que algo malo podría suceder. En consecuencia, la tranquilidad de la naturaleza también se rompe sonoramente con la presencia nazi al interrumpir el sonido del campo y las aves con esta música fuerte y amenazante, como si se tratase de un mal

augurio. La música se desvanece cuando LaPadite le indica a su hija que ingrese a su casa junto con sus hermanas y él se refresca con agua tratando de relajarse para recibir a los alemanes.

Una vez dentro de la casa, se produce el segundo momento musicalizado, casi al final de la conversación. Luego de que LaPadite confiesa, momento construido mediante planos y contraplanos de los rostros de ambos, pausas prolongadas y el sonido del reloj, Landa se levanta de su asiento para colocarse sobre la zona bajo la cual están escondidos los judíos. Es en este momento en que comienza una pieza musical que continúa in-crescendo, es decir, aumentando progresivamente su intensidad mientras que Landa llama a sus hombres, estos entran y se ubican para disparar.

La pieza musical que irrumpe con la tranquilidad sonora hasta ese momento, también es una creación antigua de Ennio Morricone titulada *L'incontro Con La Figlia* que consiste en una introducción musical de violines y una trompeta que se asemeja al sonido de una bocina ininterrumpida que aumenta largamente su intensidad hasta que los soldados disparan; en ese momento, esta introducción se mezcla con los disparos, y da paso a lo que correspondería al verso musical, una segunda parte con más instrumentos, como trompetas, tubas, campanas, y un coro muy agudo generando un sonido de gran intensidad.

El incremento de la fuerza y nivel sonoro del coro genera una sensación tenebrosa, que junto con la contundencia de los instrumentos musicales remarca una atmósfera macabra, congruente con los hechos violentos ocurridos en ese instante. Se trata de una pieza musical bastante fuerte y asfixiante, que representa el dominio alemán y su violencia frente a sus víctimas judías.

Esta pieza continúa mientras Shosanna logra escapar de la casa y sale corriendo por el campo, se ve la silueta de Landa observándola desde la puerta con la paciencia con la que un cazador acecha a su presa, suenan las trompetas que acentúan sus pasos, engrandeciéndolo, y el incremento de la intensidad del coro y la música aumenta la tensión que se genera al ver a Shosanna, la única sobreviviente, corriendo y a Landa apuntándola con una pistola. Dossanowski describe la situación de la siguiente manera:

Acústicamente es una escena de destrucción total: la música concluyente es elevada en volumen y épica en el tono, que hace hincapié en su inquietante impacto y deja claro que lo que está en juego es importante no solo para Shosanna sino para todas las víctimas. Apocalíptica en su disonancia sonora, la música se combina con disparos (creando una percusión excéntrica al estilo de Morricone) para dar a la escena una abstracción temática y genérica. La música no se apaga hasta que sabemos que Shosanna es libre. Como una especie de coda musical, el burlesco y entonado “Au reeevoir Shoshaaaaannaaaaa” de Landa concluye esta emocionante e intensa escena (2012, p.65).

Así pues, este sonido musical acompaña y acentúa la violencia nazi que se ejerce en esta secuencia en detrimento de los judíos, y prueba de ello es que se termina de golpe cuando Landa decide bajar su arma y deja huir a Shosanna. La violencia macabra de los alemanes ha terminado y se vuelve a escuchar el sonido del ambiente como al inicio de la secuencia, solo que ahora todo ha cambiado.

4.1.1.4. Parámetros de Edición

En esta parte del análisis se contemplarán elementos o momentos de la secuencia que ya han sido mencionados dentro de las otras áreas analizadas debido a que la edición reúne todos estos elementos, los combina, los alarga o los recorta y sobre todo los unifica, generando un ritmo en la película. Por ello, se mencionarán algunos de estos aspectos ya señalados con anterioridad, pero desde el modo en que han sido intervenidos y operados por el montaje.

4.1.1.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos

Desde el inicio de la secuencia se mantiene un ritmo tranquilo y pausado con planos de regular duración, ni muy cortos ni muy largos, que por lo general se cortan según un record de movimiento; es decir, tomando en cuenta el movimiento que hacían los personajes en el plano anterior para que en el siguiente plano se vea la continuidad de la acción y el espectador no note un salto.



Figura 33. Racord de movimiento: LaPadite se dirige a la bandeja de agua y se moja el rostro
(Inglourious Basterds, 2009).

En consecuencia, se puede hablar de una edición de ritmo fluido y pausado que va acelerándose progresivamente hacia el final. Un momento clave del manejo y duración de los planos es la parte en que Landa agudiza su interrogatorio preguntándole directamente a LaPadite si él esconde a la familia judía. Esta parte inicia cuando Landa saca su pipa; el momento en que la enciende y continúa hablando está registrado y mostrado en un plano conjunto que se extiende por 42 segundos, siendo el plano más largo de toda la secuencia.

Si bien este plano ha sido elaborado en el rodaje por el director de fotografía, la duración de éste, o más precisamente, cuánto de él se muestra en pantalla, es una elección de edición que permite darle la relevancia a este momento y al elemento significativo de la pipa. Luego de esto, inicia el juego de planos y contraplanos que empieza con el rostro de Landa durante 13 segundos, seguido del contraplano de LaPadite de 15 segundos en los que no habla y solo se observa su rostro escuchando al Coronel decirle que si colabora con él, su familia no será acosada durante la ocupación de su país.

Mientras se van acercando al momento de la confesión, los planos muestran los rostros de ambos en silencio por algunos segundos y luego preguntando o respondiendo según cada personaje; sin embargo, a pesar de que esta dinámica se mantiene, la duración de los planos se va acortando hasta llegar a los cinco segundos de duración, comparados con los quince iniciales, que es el momento en que LaPadite delata a los Dreyfus.

Así, se va generando la tensión en esta secuencia de planos, manteniendo las pausas, pero acortando el tiempo de duración de los planos progresivamente que dejan ver el rostro firme de Landa y la expresión mortificada y acorralada de LaPadite. Además, el manejo pausado del ritmo a lo largo de toda la conversación genera un ambiente tenso porque se trata de una calma falsa, como el ejemplo de la bomba de Hitchcock mencionado líneas más arriba, que va generando suspenso en el espectador a medida que la escena continúa, resaltando en edición la emotividad de la escena.

Es importante entender que si bien el acto violento concreto corresponde al tiroteo que acaba con la vida de los Dreyfus, todo lo que ocurre antes y después nos sitúa en el contexto, y establece la atmósfera violenta, es fundamental analizar estos momentos para percibir la carga emotiva, sensorial, y estética de la escena, hay una violencia relacionada con la psicología del antagonista que establece la violencia fáctica que luego ocurre, y la forma cómo está representada. Así pues, previo a la muerte, existe una amenaza, una atmósfera de tensión construida en gran medida de manera enunciativa, por medio de la edición.

Luego, cuando comienza el inevitable tiroteo que asesina a la familia Dreyfus el ritmo de la edición se acelera, mostrando planos de muy corta duración durante los disparos, acrecentando la sensación de caos por este suceso; por consiguiente, la violencia de esta parte se elabora y se muestra no solo con las acciones de los personajes, sino también con una edición rápida y abrupta.

Finalmente, cuando Shosanna huye, la yuxtaposición de planos muy similares entre sí que muestran su rostro mientras corre, acentúa la vertiginosidad del momento de su huida además de apreciar el miedo y sufrimiento en su rostro cubierto de sangre y lágrimas.

4.1.1.4.2. Tipo de montaje

El tipo de montaje empleado a lo largo de esta secuencia es continuo ya que no se alteran las unidades de espacio y tiempo creando una sensación de naturalidad en las acciones. Asimismo, la duración de esta secuencia tiene concordancia con lo que duraría en la vida real; es decir, no hay elipsis que omitan algunos acontecimientos porque no son significativos en la historia; por ejemplo, podría haberse observado el acercamiento de los alemanes en su automóvil en dirección a la casa, y luego, mediante un corte, ver a los personajes ya dentro de la vivienda iniciando la conversación; sin embargo, toda la secuencia permite ver lo que demora todas las acciones de estos personajes, acentuando la sensación de una calma falsa.

Esto sucede de manera más evidente con las acciones que realiza Landa, ya que las realiza con cuidado y detenimiento, como cuando saca sus papeles y moja su pluma en la tinta, o cuando enciende su pipa, cuidando cada detalle con una impecabilidad que lo caracteriza y que se aprecia en la duración de los planos continuos, que son por lo general más largos cuando él habla, permitiendo contemplar sus acciones, lo cual prevalece su figura e indica su dominio en la escena.

Así pues, se trata de una edición contemplativa, y también de una edición invisible, que centra la atención en el desenvolvimiento de los personajes y en lo que ocurre en la escena, y no llama la atención sobre su propio proceso; de esta manera el espectador puede sentirse parte de la escena como si estuviera presente en ella, sin percatarse que existe una edición que ha construido todo.

4.1.2. Segunda Secuencia: “Capítulo 2: Bastardos sin gloria”

Este capítulo consta de cuatro escenas diferentes. Comienza con la presentación de los Bastardos, un grupo especial del ejército americano cuya misión es asesinar nazis de la forma más cruel posible y arrancar las cabelleras de los cadáveres para entregárselas a su líder, el Teniente Aldo Raine.

La segunda escena consiste en la reunión entre un Hitler bastante caricaturizado y un soldado sobreviviente a una emboscada de los Bastardos, quien le narra lo sucedido. Esto da pie a la tercera escena que corresponde a los hechos ocurridos durante esa

emboscada, la cual se interrumpe en un momento para dar paso a una cuarta escena, o mejor dicho, secuencia, que presenta muy brevemente la historia de Hugo Stiglitz, el único miembro de los Malditos Bastardos que es un ex soldado alemán. Cuando esta secuencia termina, continúa el relato de la escena anterior, la emboscada, que es la escena que será analizada por ser la central y más larga de este capítulo, que además contiene la violencia ejercida por parte de los Bastardos hacia los alemanes.

Así pues, esta escena muestra en un inicio el diálogo entre Aldo Raine y el Sargento Werner Rachtman, cuya patrulla ha sufrido una emboscada en el bosque, siendo él y otros dos soldados los únicos sobrevivientes. Aldo “el Apache” le pide al sargento que le indique en un mapa la ubicación de otra patrulla alemana a cambio de perdonarle la vida; sin embargo, Rachtman se niega y por ello es asesinado por el Sargento Donny Donowitz, apodado como el Oso Judío, quien se encarga de matarlo a golpes con su bate de baseball.

Ante esto, uno de los soldados nazis sobrevivientes intenta huir, pero es asesinado de un balazo, por lo que el último soldado que queda con vida decide colaborar con los Bastardos quienes lo dejan vivir, no sin antes ser marcado con una esvástica que Aldo Raine le dibuja en la frente con su cuchillo, para que sea reconocido como un nazi por el resto de su vida.

4.1.2.1. Parámetros de la dirección de arte

4.1.2.1.1. El espacio o ambiente

Esta escena se desarrolla en un único espacio, el bosque; así pues, se trata de un ambiente natural, exterior y de día, iluminado por la luz del sol. Sin embargo, se puede apreciar que no todo el espacio es natural ya que hay una estructura semicircular construida de ladrillo, parcialmente cubierta por tierra y plantas, cuya parte inferior está diseñada con portales y un oscuro túnel en el medio, de donde sale el “Oso judío”. Se trata de un escenario real llamado Fort Hahneberg, construido a finales del siglo XIX, luego de la guerra franco-prusiana como una fortaleza de protección al Oeste de Berlín.

El hecho de que esta fortaleza esté parcialmente destruida y avejentada por los años, dibuja un escenario ideal que representa el espacio corrompido durante la guerra, un

escenario desvalido y solitario. En esta escena se aprecia la fortaleza invadida o cubierta de la naturaleza, generando la sensación de que se trata de un lugar descuidado o abandonado, lo cual es bastante común en tiempo de guerra. Se encuentra en el bosque pero no es un espacio inhóspito, completamente gobernado por la naturaleza, sino más bien abandonado por el hombre, lo cual indica que los Bastardos tienen el dominio de ese lugar y que no corren el riesgo de ser sorprendidos por otros alemanes, por consiguiente, sus prisioneros nazis se encuentran atrapados allí, sin esperanza de ser rescatados.

Asimismo, se puede apreciar que, a diferencia del espacio natural vivo y lleno de colores de la primera secuencia, éste se trata más bien de un ambiente apagado, con naturaleza muerta, como la gran cantidad de hojas secas y tierra que colman el espacio, otorgándole un aspecto más tétrico. Esto se acentúa con la regular cantidad de cadáveres tendidos en el bosque que adornan el espacio como si fueran parte del decorado.



Figura 32. Escenario de la escena de la emboscada en *Inglourious Basterds* (2009).

En efecto, los cadáveres de los soldados alemanes asesinados y cuyas cabelleras han sido removidas forman parte de un decorado que de esta manera utiliza el escenario como muestra visual de la violencia desde la dirección de arte, es un espacio de muerte violenta, de actos sin compasión, cuyo decorado sangriento lo conforman los propios cadáveres sin la tapa de sus cabezas.

Este espacio natural con la estructura de la fortaleza centra a los personajes como si se tratase de un estadio o un coliseo en donde los Bastardos ubicados a los alrededores se vuelven espectadores de la acción que se desarrolla abajo en el medio. Esto se hace más evidente con la aparición del Oso Judío, quien sale lentamente de un túnel oscuro, como si se tratara realmente de un oso que sale de su caverna, listo para atacar a su víctima.

Una vez afuera, el sargento Donny Donowitz, conocido como el Oso Judío, comienza a golpear sin compasión al sargento Rachtman, y sus compañeros gritan y lo alientan como si se tratara de un partido de baseball, en donde el jugador se encuentra al centro del espacio, y los espectadores más arriba alrededor de él. Incluso Donowitz celebra con su bate ensangrentado mirando al público como si se encontrara en un estadio.



Figura 33. El Oso Judío al centro atacando al sargento Rachtman (Inglourious Basterds, 2009).

Asimismo, por la forma del escenario y por su aspecto lúgubre, podemos notar que este espacio también se asemeja a unas catacumbas, los túneles de esta fortaleza casi enterrada por las hojas y la tierra parecen galerías subterráneas que le otorgan al lugar una estética de muerte y enterramiento.

Es así que por medio del escenario se materializa y se visualiza el concepto de violencia. El escenario natural aquí es dominado y aprovechado por los personajes para sus propósitos de terror y venganza en contra de los alemanes, quienes se encuentran acorralados en un espacio donde ellos son las víctimas del espectáculo que montan los Bastardos para aniquilarlos. A través del escenario y la disposición de los personajes en él, a manera de estadio o coliseo, la violencia en contra de los nazis se representa como una celebración deportiva y emocionante, volviéndola atractiva.

4.1.2.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes

En esta escena los personajes se dividen en dos bandos: los Bastardos y los nazis, cada uno con vestuarios que los diferencian entre sí. Para empezar, los nazis, como en la secuencia anterior, están vestidos con el uniforme del ejército alemán; es decir, con un vestuario realista. Es así que Werner Rachtman tiene un uniforme que corresponde al

rango de Feldwebel, equivalente al de Sargento en el grupo de suboficiales Senior, tal y como lo indican sus hombreras con una estrella y los galones de su cuello (Recio & González, 2002, p.12). A esto se añade el emblema alemán en el lado derecho del pecho y la Cruz de Hierro en el segundo ojal, al igual que en el uniforme de Landa.



Figura 34. Vestuario del Sargento Rachtman en *Inglourious Basterds* (2009).

Sin embargo, el vestuario de Rachtman no se limita a los elementos descritos, que son propios de cualquier uniforme alemán de su rango, sino que tiene ciertos aditivos que dan indicios de su personalidad. Estos elementos están ubicados en el bolsillo izquierdo de su pecho y son, en primer lugar, el distintivo de Combate Cuerpo a Cuerpo, o Nahkampfspange en alemán, el cual consiste en una insignia horizontal de hojas de roble en cuyo centro se ubica un pequeño cuadrado que contiene una bayoneta cruzada con una granada de mango, y sobre ellas, un águila con las alas extendidas sosteniendo la esvástica entre sus garras.

Este distintivo, como su nombre lo indica, habla de un personaje aguerrido, familiarizado con el campo de batalla y los conflictos cuerpo a cuerpo; además su insignia es de plata, lo cual hace aún más valerosa su hazaña, según lo indicado por el historiador Gordon Williamson: “El Broche de Combate Cuerpo a Cuerpo fue instituido por Adolf Hitler el 25 de Noviembre de 1942, para premiar a quienes habían tomado parte en un feroz combate cuerpo a cuerpo. [...] La insignia se instituyó en tres grados: Bronce (I Stufe) para 15 días de lucha cuerpo a cuerpo; Plata (II Stufe) por 30 días; y Oro (III Stufe) por 50 días” (2002, p.6).



Fig. 35. Distintivo de Combate Cuerpo a Cuerpo de Plata (Williamson, 2002, pg.6).



Fig. 36. Distintivo de Asalto de Infantería (Williamson, 2002, p.7).

Asimismo, en el bolsillo izquierdo de Rachtman se aprecia el Distintivo de Asalto de Infantería, que consiste en un broche de plata de hojas de roble que forman un círculo ovalado que contiene un rifle y por encima de éste un águila sosteniendo la esvástica. El criterio para entregar este distintivo era el siguiente:

- (i) Que el destinatario tenía que ser un miembro de un Regimiento de Infantería, Regimiento de Granaderos, Regimiento de Fusileros, Regimiento de Rifles, o Regimiento de Rifles de Montaña; y (ii) que había participado en las acciones de asalto de la infantería, en la línea del frente, armado solo con armas ligeras de infantería, (iii) al menos en tres días diferentes. El término ‘asaltos’ incluía ataques de infantería, contraataques, patrullas de reconocimiento armadas, y acciones de combate cuerpo a cuerpo (Williamson, 2002, p.5).

Es así que ambos distintivos complementan el vestuario del Sargento Rachtman, complementando a su vez su personalidad ya que solo observando su uniforme podemos obtener información del tipo de soldado y de persona que es. Esto se destaca también en el diálogo entre el Oso Judío y el Sargento, cuando el primero hace notar un distintivo más que destaca en el uniforme del segundo; se trata de la Cruz de Caballero de la Cruz de Hierro (Knight’s Cross of the Iron Cross) que el Oso Judío señala con su bate preguntando si se trata de un premio por matar judíos, a lo que Rachtman responde con firmeza que es por su valor.



Figura 37. Knight's Cross of the Iron Cross del Sargento Rachtman (Inglourious Basterds, 2009).

Es así que “mediante la diseñadora de vestuario, Anna B. Sheppard, Tarantino ha empleado hábilmente un uniforme para sugerir una presencia amenazadora en sus antagonistas” (Lavery, 2009); a pesar de que el antagonista en este caso está en la posición de víctima, se puede apreciar a un personaje intrépido y sin miedo frente a una muerte segura.

Esto quiere decir que no solo sus acciones y sus palabras hablan por él, sino que también las condecoraciones de su vestuario corroboran el coraje de este personaje que no se amilana frente a su verdugo, construyendo así a través del vestuario un personaje con convicciones y valiente, orgulloso de pertenecer al ejército nazi y de las hazañas que muestran sus distintivos, a pesar de encontrarse con personas que lo asesinarán justamente por eso, mostrando así coherencia entre su imagen y su forma de expresarse en la escena.

Pero, cuál es la relación del uniforme con la estética, y específicamente con la estética de la violencia. Pues según lo expuesto hasta ahora, podemos notar que un uniforme pulcro y (con)decorado equivale a una historia de violencia detrás de quien lo lleva puesto.

Es así que podemos decir que los personajes encarnan la violencia por medio de sus trajes, pero no es una violencia obvia, al menos no todavía. En la estética importa el qué, pero más aún el cómo, y en esta escena podemos apreciar por medio del vestuario una representación de la violencia atractiva, en tanto que no vemos a un personaje físicamente monstruoso o desagradable, cubierto de heridas y cicatrices, sino que vemos a un soldado educado y prolijo cubierto de medallas relacionadas a enfrentamientos y muertes.

Por otro lado, el soldado raso Butz, el único sobreviviente nazi, está vestido con una chaqueta de camuflaje verde y marrón que no lleva mayores distintivos más allá de las solapas de su cuello, lo cual es común en este tipo de uniforme para no llamar la atención de sus enemigos y poder camuflarse mejor entre la maleza. Su vestuario de camuflaje concuerda con el lugar en donde se encuentran, lo cual indica que su patrulla se movilizaba por zonas de bosque, escenario que era aprovechado por los Bastardos para interceptar a los nazis.



Figura 38. Vestuario del soldado Butz en *Inglourious Basterds* (2009).

Por lo tanto, se trata de una chaqueta de camuflaje sin mayores detalles que hablen del personaje de Butz, a diferencia del uniforme de Rachtman, cuyas medallas de valor corroboran el coraje que muestra ante una muerte violenta y su lealtad a los nazis al no delatar a sus compañeros de otra patrulla, mientras que por otro lado, Butz no duda ni por un segundo en colaborar con los Bastardos; en este caso se podría decir que la escasez de distintivos en su vestuario es proporcional al coraje que demuestra, y dependiendo de la situación en que se encuentre, puede escabullirse de un bando a otro si le conviene, mientras que con el personaje de Rachtman ocurre lo inverso.

El otro bando que aparece en esta escena corresponde al de los Bastardos, quienes están vestidos de civiles para poder llevar a cabo sus objetivos sin llamar la atención de sus enemigos; además se trata de una unidad secreta del ejército americano, por consiguiente, no pueden ser vistos con sus uniformes. Por ello, se puede apreciar que los Bastardos están vestidos con pantalones y chaquetas oscuras que no llaman la atención ni contrastan con el espacio en el que se encuentran. El complemento de su indumentaria son las armas que todos portan, como rifles de gran tamaño que no sueltan

en toda la escena o cuchillos grandes que utilizan para cortar el cuero cabelludo de los nazis.



Figura 39. Vestuario oscuro de los Bastardos en *Inglourious Basterds* (2009).

De este grupo, destacan en la escena el Teniente Aldo Raine y el Sargento Donny Donowitz por ser quienes participan directamente de la acción que se desarrolla. Aldo Raine está vestido como el resto de los Bastardos, con abrigo oscuro, una gorra gris y un pequeño morral marrón; pero se pueden apreciar otros detalles en la apariencia y la indumentaria de este personaje. Por ejemplo, se puede notar una cicatriz que recorre todo su cuello, dando indicios visuales de que se trata de un personaje aguerrido, que ha sobrevivido a enfrentamientos o experiencias violentas.



Figura 40. Personaje Aldo Raine en *Inglourious Basterds* (2009).

Asimismo, cuando este personaje recién aparece en escena, porta una carabina que deja a un lado en la que se puede leer “Inglourious Basterds” tallado en la culata, el sobrenombre que les han puesto los alemanes y que ellos llevan con orgullo; además de

servir como un guiño dirigido al espectador y reforzar el título de este segundo capítulo en donde se presenta a estos personajes.



Figura 44. Detalle de arma de Aldo Raine en *Inglourious Basterds* (2009).

Otros detalles que se pueden apreciar es el cinturón donde Raine lleva sus armas, una pistola y un cuchillo muy vistoso que utiliza para marcar la frente de sus víctimas haciéndoles una esvástica; el emparedado que saca de su morral y que empieza a comer cuando Donowitz ataca al Sargento nazi, como si se tratara de un espectáculo de entretenimiento que disfruta mientras come; y por último, una pequeña cajita que tiene grabado encima el emblema alemán, es decir, el águila sosteniendo la esvástica, de la que Raine aspira tabaco mientras habla con Butz.

Esta caja evidentemente le ha sido despojada al cadáver de un nazi y apropiada por Raine sin mayor remordimiento; el hecho de que esté en su posesión y forme parte visible de su indumentaria resalta el poco respeto que el Teniente y los Bastardos tienen por los alemanes, y representa una burla hacia ellos, a quienes no solo les quitan la vida, sino también su dignidad y sus pertenencias.

Finalmente, el Sargento Donny Donowitz, tiene un vestuario que a primera vista lo diferencia del resto: él solo usa una camiseta blanca mientras que el resto usa chompas y abrigos. Esto le permite mostrar sus músculos y resaltar como un hombre grande y fuerte frente a sus compañeros y frente a sus víctimas, haciendo honor a su apodo de Oso Judío.



Figura 42. Indumentaria del Oso Judío en *Inglourious Basterds* (2009).

En su cuello lleva un collar con una mezuzá de colgante, haciendo notorio y con orgullo que se trata de un judío, ya que éste es un elemento singular que caracteriza a los hogares judíos pues es un recipiente que se coloca en las puertas de sus casas y que contiene en su interior pergaminos con versículos de la Torá. Es un elemento provocador que dibuja la personalidad rebelde y osada de Donowitz, porque exclama abiertamente que es judío en una tierra y una época donde eso es despreciable y condenable.

Debajo de este collar, colgando de su cuello también, se pueden apreciar varias chapas de identificación alemanas, reconocibles por su tamaño y forma circular, las cuales serían un indicador de los nazis que han muerto a manos de Donowitz, quien colecciona las placas de identificación de sus víctimas, que son chapas metálicas que todo soldado lleva consigo en su cuello para identificarlo en caso de que muera.

Con estos elementos se expresa visualmente que este personaje es un judío aguerrido e intimidante para los alemanes, y además el hecho de que la mezuzá esté junto a las chapas de identificación de los nazis muertos es una imagen metafórica de la supremacía judía que los Bastardos hacen prevalecer en presencia de los nazis; y especialmente, la ventaja y superioridad que siente y que posee Donowitz frente a sus víctimas alemanas; es decir, en su presencia, se invierte la situación y los judíos tienen el poder.

Por último, el elemento más importante que posee Donowitz como parte de su indumentaria es su bate de baseball, el cual tiene varias inscripciones talladas que, según el guión original de la película, corresponden a los nombres de varias personas

judías, lo cual hace aún más fuerte su venganza, ya que el bate se vuelve una extensión de él que representa a otros judíos quienes a través de él, pueden vengarse de los nazis.

Es así que el vestuario, tanto en los nazis como en los Bastardos, dibuja la personalidad de los personajes en concordancia con lo que ellos expresan en sus acciones y diálogos, caracterizándolos visualmente y logrando que su indumentaria o su apariencia estética cuenten una historia sobre ellos relacionada directamente con la violencia que ejercen o el papel que tienen en el relato.

4.1.2.1.3. El color

El color en los elementos de esta escena es uniforme, conformando una paleta que solo emplea verde, marrón, gris y negro. Predominan los marrones y verdes pues son los colores del escenario natural, que a diferencia del campo de la primera secuencia, son colores más apagados, notándose un lugar más seco que vivo, lleno de tierra y hojas secas, lo cual acentúa el hecho de que se trata de un lugar abandonado o alejado, contrario al paisaje de ensueño de la secuencia anterior.

El vestuario de los personajes oscila entre los grises y negros. Así, los alemanes tienen su uniforme gris que armoniza con el fondo del escenario, y los Bastardos usan ropa oscura que tampoco resalta; incluso Butz que usa una chaqueta de camuflaje verde posee los mismos valores de grises que el resto de personajes; es decir, si se pasara la imagen a blanco y negro, la mayoría de los personajes y el escenario tendrían las mismas tonalidades del gris medio (conocido en fotografía como gris 18%), una tonalidad de gris intermedia entre el negro y el blanco.

Por consiguiente, tanto los personajes como el escenario poseen colores que no contrastan entre sí, sino que armonizan, impidiendo que, por color, los personajes resalten del fondo, lo cual es coherente con la situación que se muestra ya que es una emboscada hacia soldados alemanes en el bosque, lo cual quiere decir que tanto los alemanes como los americanos deben camuflarse en ese espacio para poder desarrollar sus actividades sin ser descubiertos fácilmente.

El único color que escapa de esta paleta en toda la escena es el rojo, que está disperso en algunos puntos del escenario y que corresponde a la parte superior de las cabezas de los

cadáveres nazis que han sido despojados de sus cueros cabelludos. De esta manera, el rojo intenso que resalta como puntos de color en todo el escenario aparece como un indicador explícito de la violencia y la venganza ejecutada en contra de los nazis en este lugar.



Figura 43. Color rojo disperso en el escenario (Inglourious Basterds, 2009).

Es así que el color empleado en esta escena contribuye con transmitir la idea de que este espacio se trata de un lugar seco, muerto; un escenario de violencia cruel y venganza en donde los Bastardos dominan y además decoran el lugar con los cadáveres nazis, haciendo el espacio más tétrico aún.

4.1.2.2. Parámetros de la dirección de fotografía

4.1.2.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre

Esta escena comienza con un primer plano de un soldado nazi muerto cuya cabellera está siendo removida por un Bastardo. Éste es el plano de contenido más explícito de toda la escena y el hecho de que sea el que da inicio a la misma indica el tipo de acciones y de contenido que se desarrollará en ella; además de presentar a los Bastardos como el propio Aldo Raine los había descrito en la escena anterior, como soldados crueles e implacables frente a los nazis a quienes desprecian.



Figura 44. Plano inicial en la escena de la emboscada en *Inglourious Basterds* (2009).

Luego de este primer plano, prosiguen un par de planos generales que muestran el escenario: un bosque con varios cadáveres en el suelo y algunos Bastardos cercenándoles la parte superior de las cabezas, mientras que otros vigilan la zona y a los tres prisioneros. Estos planos tienen movimientos de cámara como paneo lateral y *till down* que van revelando el espacio y las acciones; luego hay un *traveling back* en *ralenti* que sigue frontalmente en plano busto al sargento Rachtman cuando éste es llamado por Aldo Raine para conversar, lo cual permite ver su expresión inquebrantable ante su enemigo; a quien incluso saluda llevándose la mano a la cabeza y presentándose como el Sargento Werner Rachtman, respetando los protocolos del ejército.

A partir de ese momento, se inicia un diálogo entre ambos que es registrado en encuadres sin movimiento que combinan planos medios y contraplanos de cada uno, un plano conjunto de ambos, y planos generales del resto de Bastardos que observan y se ríen en ciertos momentos de la conversación. Además se incluyen algunos planos cerrados que muestran elementos como el mapa de la zona que Aldo le muestra al Sargento, y el rostro en primer plano del soldado Butz, enfatizando su nerviosismo al presenciar la situación y anticipando que él podría ceder ante el miedo.

Los ángulos son en su mayoría normales, salvo por los encuadres que muestran a los Bastardos riéndose en ángulo contrapicado, ya que ellos se encuentran ubicados en una parte superior a donde ocurre el diálogo, mostrando con este ángulo la perspectiva que tienen los protagonistas al centro, en especial la de Rachtman, que se encuentra en una posición de desventaja, rodeado de americanos armados que se burlan de él.

Por otro lado, los personajes están ubicados en las zonas que marcan los tercios del encuadre; es decir, en los puntos más fuertes, permitiendo que sean más notorios en un espacio que presenta muchos elementos en el fondo, como hojas, ladrillos y tierra, que tienen prácticamente la misma iluminación y las mismas tonalidades que los personajes. A esto se añade el manejo de la profundidad de campo en los encuadres, la cual permite destacar con nitidez a los personajes centrales enfocándolos sobre un fondo en el que se llegan a ver las hojas y algunos cadáveres, pero en un segundo término desenfocado.



Figura 45. Encuadre con Sargento Rachtman enfocado y elementos que aparecen delante y detrás de él desenfocados (Inglourious Basterds, 2009).

Cuando la conversación entre Rachtman y Raine termina debido a que el primero se niega a dar información sobre otra patrulla alemana, el Oso Judío entra en acción para asesinar al Sargento nazi, quien lo espera con un valor que expresa en su rostro registrado en un plano medio que va cerrándose por medio de un lento zoom in hasta acabar en un primer plano de su rostro que todo el tiempo se mantiene firme mirando directamente al túnel. Este plano se intercala con un plano entero del oscuro túnel por donde saldrá el Oso Judío, plano que también va cerrándose por medio de un zoom in hasta quedar en un encuadre completamente oscuro que precede a un plano entero de Donowitz saliendo del túnel con su bate.

La combinación de estos planos que van cerrándose con un lento zoom in genera expectativa por la aparición del Oso judío, a quien finalmente se le ve salir en un plano entero contrapicado mostrándolo de cuerpo entero frente al Sargento Rachtman arrodillado y empequeñecido físicamente frente a él, dándole así las proporciones que un gran oso tendría frente a su víctima. Cuando esto ocurre, se muestra un plano general

de los Bastardos aplaudiendo seguido de un plano medio de Aldo haciendo lo mismo mientras come un emparedado, satirizando aún más el momento, ya que resalta el carácter de espectáculo y entretenimiento que este momento de violencia atroz representa para los Bastardos.

Ante esto, vemos un plano medio del Sargento Rachtman inmutable mirando fijamente a Donowitz, quien señala la Cruz de Caballero del Sargento, la cual observamos en un plano detalle que permite darle énfasis a este elemento del vestuario que representa la valentía del personaje. Inmediatamente después de señalar la insignia, se muestra el primer encuadre aberrante de toda la escena, un primer plano contrapicado de Donowitz preguntando si esa condecoración se debe a la matanza de judíos, a lo que Rachtman responde que la insignia se debe a su valentía, también en un primer plano aberrante, esta vez picado ya que siempre se le ve desde la perspectiva del Oso Judío, quien está de pie frente a él.

Este ángulo aberrante que se obtiene inclinando la cámara para que el eje vertical y horizontal no coincida con la realidad, permite incrementar visualmente la tensión, ya que desequilibra la imagen:

El ángulo aberrante es el más desestabilizador de los puntos de vista, sobre todo cuando se refuerza con el punto de vista contrapicado. Su inquietante ímpetu fue hábilmente aprovechado en el cine expresionista alemán. [...] En la actualidad, resulta un recurso bastante manido en los filmes de terror. Ocurre como con cualquier efecto excesivamente visible. Hay que emplearlo con cautela y en los momentos precisos para que no pierda toda su energía (Aparici, 2006, p.113).

Precisamente, este recurso aparece en el primer encuentro e intercambio de palabras que tienen Donowitz y Rachtman previo al asesinato de este último, lo cual refuerza el repudio y perturbación que siente el Oso Judío por su víctima y la situación violenta, fuera de lo normal, que está a punto de suceder.



Figura 46. Primer encuentro entre el Oso Judío y el Sargento Rachtman, previo a su asesinato (Inglourious Basterds, 2009).

Luego de este breve intercambio de palabras, vemos cinco planos que alargan el último instante de vida que le queda al Sargento Rachtman, en ellos vemos los rostros de él, del Oso Judío y de Aldo Raine esperando la inminente golpiza, pronunciando hasta el último momento la expectativa, que termina con el primer golpe en la cabeza que recibe Rachtman, registrado en tres planos cerrados y de corta duración que muestran cada uno a Donowitz levantando su bate, a Rachtman recibiendo el golpe, y luego su cuerpo cayendo al suelo; seguido de nueve planos muy variados que registran el resto de la golpiza.

De estos nueve planos, los primeros tres continúan siendo cerrados y cortos con mucho movimiento interno por parte de Donowitz, enfatizando visualmente la situación

desordenada y violenta que representan sus acciones mientras sigue golpeando el cuerpo de Rachtman, el cual se muestra rápidamente en un plano conjunto. El resto del asesinato del Sargento se muestra en un plano general más largo que va abriéndose por medio de un movimiento de cámara hacia atrás, en donde se puede apreciar todo el escenario con los Bastardos alentando a los alrededores, y Donowitz al medio golpeando en la cabeza a Rachtman; también se muestran planos más cerrados de los dos soldados alemanes que ven horrorizados lo que ocurre.

De esta manera, en lugar de hacer énfasis en el cuerpo maltratado del Sargento, se decide registrar este acontecimiento en un plano general alejado del cuerpo, donde se aprecia lo que sucede pero no de manera explícita, y también mediante la visualización de los rostros de los Bastardos, quienes celebran y disfrutan; y de los alemanes, quienes reflejan en sus rostros la violencia ejercida en contra de su Sargento.





Figura 47. Secuencia de planos del asesinato del Sargento Rachtman (Inglourious Basterds, 2009).

Así pues, podemos apreciar que de los doce planos que corresponden propiamente al asesinato del Sargento Rachtman, solo cuatro de ellos muestran su cuerpo golpeado, mientras que el resto del acto violento se representa con la celebración y complacencia de los Bastardos, y también con la mortificación en los rostros de los alemanes.

En este momento del análisis, estamos hablando del acto concreto de violencia de la escena, por lo tanto, es necesario exponer cómo esto que se describe es parte de una estetización de la violencia. Para hablar de ello debemos pensar en cómo se nos muestra la violencia. El asesinato de Rachtman es el hecho violento concreto, pero solo vemos el inicio de su golpiza de manera muy rápida, en encuadres con mucho movimiento, a diferencia de todos los planos anteriores que casi son estáticos y agudizan la tensión previa al caos.

Como se ha mencionado, el resto de la golpiza se nos muestra por medio de planos de los espectadores; a través de sus rostros podemos “ver” la violencia que se está ejerciendo en ese momento delante de ellos sin sentirnos repelidos por ella. Por lo tanto, estetizar la violencia no es ocultarla, sino mostrarla de una forma que no resulte simplemente repulsiva, que nos permita apreciarla de manera discursiva como parte de la historia, desde su planteamiento enunciativo que en este caso muestra la violencia desquiciada de quienes han dejado de ser víctimas históricas para volverse victimarios; representa la venganza, y como tal, es disfrutada por quienes la ejercen.

Asimismo, el plano general picado que se emplea para mostrar una parte de la golpiza refuerza la idea de que este espacio hace las veces de coliseo o estadio en donde el gladiador al centro realiza su espectáculo de violencia; esto también se evidencia con los dos siguientes planos de Donowitz, uno medio y otro general en donde se mueve exaltado por la emoción gritándole a sus espectadores su triunfo y celebrando con ellos; en este plano general también ocurre el asesinato del soldado alemán que intenta escapar corriendo para luego caer al suelo tras el disparo que recibe.

Luego, el soldado Butz, el único que queda con vida, es llevado frente a Aldo Raine. Una vez ante él, comienza un breve y directo diálogo entre los dos teniendo como intermediario a otro Bastardo, Wicki, quien traduce la conversación de inglés a alemán y viceversa. En este momento, inicia un juego de paneos que van desde un plano medio de Raine preguntando, a un plano medio de Wicki traduciendo, a un plano medio de Butz respondiendo, y a un plano detalle de su mano señalando el mapa; esta mecánica se repite tres veces seguidas sin corte para las tres preguntas que realiza Aldo, las cuales consisten en lo siguiente: señalar en el mapa la ubicación de la patrulla alemana, la cantidad de soldados alemanes que la conforman, y qué clase de artillería poseen.

Con este recurso, que aparece por primera vez en la escena –y en la película –se genera un dinamismo nuevo en la situación que representa la disponibilidad inmediata que tiene Butz para colaborar con los Bastardos, a diferencia de Rachtman. En este caso, el soldado alemán decide proteger su vida antes que la de sus compañeros y no duda en hacerlo ni por un instante, produciéndose un diálogo directo entre él y Raine, resaltado visualmente por movimientos de cámara rápidos y precisos.

Luego de esto, se observan cinco planos de mayor duración que van acorde con la calma luego del momento de caos y tensión anterior, en los que Aldo Raine, mientras inhala tabaco de una cajita con el emblema alemán, le pregunta a Butz qué hará ahora que ha sobrevivido a la guerra, a lo que el soldado responde que quemará su uniforme nazi pensando que es la respuesta que el Teniente quiere oír; sin embargo, él saca su cuchillo y le asegura que le dará algo que no podrá quitarse nunca.

La escena se corta para pasar al despacho de Hitler, quien había estado conversando con Butz para que le narre lo sucedido; éste, le muestra la gran cicatriz en forma de

esvástica que tiene en la frente; a lo que prosigue el último plano de la escena de la emboscada, que corresponde a un plano conjunto en ángulo contrapicado de Aldo Raine y Donny Donowitz de cuclillas mirando hacia abajo, hacia el soldado Butz tendido en el suelo, a quien nunca se ve, pero se sugiere porque Aldo carga su cuchillo en la mano con la punta ensangrentada, admirando su hazaña; es decir, el corte en la frente que le acaba de hacer a Butz.



Fig. 48. Último plano en ángulo contrapicado de escena de la emboscada en *Inglourious Basterds* (2009).

Este ángulo se ha popularizado como una marca registrada de Tarantino, pues, a pesar de que él no es el primer cineasta en utilizarlo, este mismo plano aparece en todas sus películas, por lo general, desde la maletera de un auto en donde suele haber algún cuerpo. En esta ocasión, no está presente el auto, pero se mantiene este ángulo para mostrar el punto de vista de la víctima, cuya frente acaba de ser desfigurada, pero solo se muestra los rostros de sus victimarios embelesados con el corte, como si mirasen una obra de arte, sugiriendo visualmente que el soldado lesionado se encuentra debajo de ellos, y cuya herida solo se percibe implícitamente a través del objeto que la provocó, el cuchillo con sangre en la punta.

4.1.2.2.2. Iluminación y peso visual

Al igual que el espacio en donde se desarrolla la acción, la iluminación de esta escena es natural; pero a diferencia de la secuencia analizada anteriormente, no se trata de un bosque muy iluminado con colores vibrantes, sino más bien se presenta una imagen fría que tiende hacia los tonos azules, lo cual indica que se trata de un lugar frío y poco acogedor, apoyando así el aspecto tenebroso que cobra el lugar con los cadáveres esparcidos.

Por otro lado, el túnel por donde aparece el Oso Judío es un espacio subexpuesto, totalmente oscuro, en donde no se logra ver nada, lo cual genera expectativa por ver finalmente a este personaje casi mitológico para los nazis, quienes sólo han oído las peores historias sobre él. Además, esta oscuridad permite asemejar este túnel con una cueva, lugar donde los osos hacen sus guaridas, relacionando así el apodo del personaje con el tipo de lugar oscuro y misterioso en donde viven los osos en la realidad.



Figura 49. Túnel de donde sale el Oso Judío (Inglourious Basterds, 2009).

Este túnel es el único lugar completamente en sombra, el resto de la escena tiene una iluminación muy pareja, sin contrastes tanto en los personajes como en el escenario; se pueden apreciar todos los detalles, por lo tanto se trata de una iluminación en la que predomina el gris medio; es decir, sin contrastes marcados entre la luz y la sombra. Incluso cuando los personajes están a contraluz, en los ángulos contrapicados, se les aprecia nítidamente, siendo la única diferencia la luz blanca del cielo que aparece de fondo, haciendo que esos planos se vean ligeramente más iluminados que el resto.



Figura 50. Plano contrapicado con luz natural blanca de fondo (Inglourious Basterds, 2009).

4.1.2.3. Parámetros del sonido

4.1.2.3.1. Sonido diegético

El sonido proveniente de la misma escena, como parte de las acciones que allí se desarrollan por los personajes, tiene un papel muy importante en esta escena. Para empezar, el primer plano de la cabellera de un cadáver nazi siendo arrancada por un Bastardo está acompañado por el sonido de la piel siendo lentamente rebanada, lo cual acentúa el aspecto desagradable y explícito de la imagen mientras el cuerpo es mutilado con total normalidad. Luego, este sonido se suma al sonido ambiental de los planos generales que prosiguen y que muestran el lugar, como si fuera parte del sonido del escenario natural.

La presencia sonora del bosque se percibe a través del sonido de las hojas moviéndose con el viento y el de las aves; sin embargo esto se mantiene en un segundo plano sonoro, a un nivel muy bajo, que crea la atmósfera natural del lugar pero que al mismo tiempo permite sentir el bosque como un espacio alejado y silencioso, en donde las risas y gritos de los Bastardos interrumpen la calma y pueden sonar con libertad.

La conversación a lo largo de la escena se mantiene a un nivel medio y calmado a pesar de la situación; las únicas elevaciones de voz se producen para llamar a alguien más alejado, o para celebrar la muerte del Sargento, alterando la calma del escenario, lo cual indica a través del propio sonido de las palabras de los personajes, que se está produciendo una situación de violencia, en contraste con el nivel calmado de las palabras cuando se produce el diálogo.

Asimismo, el silencio que se produce en las pausas de la conversación entre el Sargento Rachtman y Aldo Raine, incrementa la tensión que se establece entre ambos, a la expectativa de saber si el Sargento nazi brindará información o si declinará en detrimento de su propia vida.

Luego de que el Sargento Rachtman se niega a colaborar con los Bastardos, interviene el efecto de sonido más importante en el desarrollo de la acción de la escena, el cual corresponde al bate de baseball del Oso Judío golpeando las paredes del túnel antes de su salida.

Este sonido surge por algunos segundos inmediatamente después de que el Sargento nazi se rehúsa muy educadamente a brindar información, como un sonido de amenaza para que piense mejor su respuesta; sin embargo, Rachtman se mantiene firme e incluso insulta a los Bastardos cuando el Teniente le pide información por segunda vez; lo cual provoca que Raine llame al Oso Judío para asesinar al Sargento.

Cuando esto ocurre, el Oso Judío no sale inmediatamente del túnel, sino que se acerca lentamente golpeando su bate contra las paredes demorando hasta el último instante su aparición e indicando su amenazante cercanía únicamente mediante el sonido de su bate. De esta manera se genera expectativa por la aparición visual de este personaje enigmático quien es conocido únicamente entre los nazis por las huellas de su brutalidad en los cadáveres que deja tras de sí.

Una vez que el Oso Judío finalmente sale del túnel, se escuchan los aplausos de sus compañeros, lo cual enaltece su figura aún más, como si se tratara de alguien a quien admiran. Estos aplausos y celebraciones continúan cuando Donowitz comienza a golpear al Sargento Rachtman, acentuando sonoramente el carácter deportivo y de entretenimiento que tiene este acontecimiento para los Bastardos.

Los sonidos de los golpes son fuertes y rápidos, en concordancia con la imagen que se ve; así, se puede oír el sonido del palo de madera chocando fuertemente contra el cuerpo, e incluso se puede percibir el sonido de algunos huesos rotos. Mientras la golpiza continúa, los planos que se ven corresponden a los rostros de los Bastardos celebrando la situación y a los rostros asustados de los dos soldados alemanes que presencian todo. De esta manera, es el sonido de los golpes contra el cuerpo y las hurras de los Bastardos el indicador de la duración y la brutalidad de esta golpiza, en lugar de la imagen del cuerpo del Sargento siendo masacrado.

Finalmente, el sonido de las risas de los Bastardos en el momento en que el soldado Butz delata a otra patrulla alemana, enfatiza el hecho de que en ningún momento mostró resistencia, ya que se burlan del miedo que siente y que lo hace colaborar tan rápidamente. Estas risas también estuvieron presentes en ciertos momentos de la conversación con Rachtman pero por motivos diferentes, ya que surgen para celebrar alguna frase de Aldo Raine o para burlarse de la indignación y la osadía que muestra el

Sargento nazi ante su interlocutor y ante el resto de Bastardos. De esta manera, el sonido de las risas aparece en momentos determinados de ambas conversaciones, pero con la finalidad de resaltar aspectos diferentes: por un lado la valentía y el orgullo propio de Rachtman; y por otro, la cobardía de Butz.

4.1.2.3.2. Sonido extradiegético

La música es el único elemento que compone el sonido extradiegético de esta escena y está presente desde el inicio acompañando el primer plano del cadáver nazi; la música que se escucha en estas primeras imágenes de la escena se titula *White lightning*, cuya autoría le pertenece al compositor Charles Bernstein quien la creó para la película de acción del mismo nombre en 1973; por ende, al igual que la música de la primera secuencia, tampoco es una canción compuesta especialmente para *Inglourious Basterds*, sino que se trata de una composición reutilizada por Tarantino para establecer el tono dramático de la escena.

Esta primera intervención musical es muy breve y consiste en una composición de percusión de congas y castañuelas que proviene desde la escena anterior del encuentro entre Hitler y el soldado Butz, como un conector musical que une el inicio del relato de Butz con el inicio de los hechos ocurridos en su relato, la emboscada. Esta música se escucha a un nivel bajo y se corta a los pocos segundos, mezclándose con la risa y el sonido de los cuchillos de los Bastardos cortando la cabellera. Estableciendo de esta manera breve el contexto emocional de esta escena, de la violencia como espectáculo.

Luego de escuchar brevemente el sonido ambiental junto con el de los cadáveres siendo despojados de sus pertenencias, cabelleras incluidas, comienza la segunda intervención musical de esta escena en los planos generales que suceden al primero. La música que se escucha es una sucesión de silbidos muy agudos y fuertes que tienen de fondo muy suave el sonido de un violín; estos silbidos luego se mezclan con una percusión que suena solo por instantes cortos.

Este sonido musical combinado con el leve sonido de las aves, acompaña los planos generales que dan inicio a la escena como presentación del escenario, tal y como se utilizaba la música en los planos generales de los ambientes agrestes de los western, o incluso en las recordadas versiones de los western animados de los Looney Tunes, en

donde la música calmada y aguda, combinada con el sonido ambiental, era típica para establecer un escenario natural que abría la escena.

Esta especie de introducción musical termina para que proceda la segunda parte de la canción, en donde los silbidos dejan de ser los protagónicos para darle paso a la melodía lenta de dos guitarras, una que hace el punteo principal y otra que acompaña con un punteo constante y apremiante de fondo.

Esta pieza musical, al igual que en la primera secuencia, también le corresponde a Ennio Morricone, quien la compuso para el spaghetti western de 1968 *Il Mercenario*. Su reutilización para musicalizar este momento de la película acentúa el hecho de que se trata de una escena de tipo western, en donde se hará justicia de manera personal y violenta; además de poseer otras características propias de este género como armas, naturaleza ruda y diurna, propicia para representar la violencia de una manera más franca y abierta; énfasis en los valores de la hombría, la valentía, el honor y el culto a la fuerza y la habilidad física (León Frías, 1990, p.74).

En efecto, parte de estas características, como la valentía y el honor, se muestran en el personaje de Werner Rachtman, cuya aparición acompaña esta pieza musical de Morricone, la cual, como se indicó líneas más arriba, se inicia con los planos generales que muestran el lugar dominado por los Bastardos, para establecer el escenario visual y musicalmente, pero luego esta canción se vuelve más personalizada al identificarse con el Sargento Rachtman, ya que precisamente el cambio musical surge cuando éste es llamado para conversar con Aldo Raine; así pues, en este momento se sustituyen los silbidos por el sonido de la guitarra con una melodía que mezcla musicalmente la Escala Mayor con la Escala Pentatónica, dos de las escalas más comunes en la música de los westerns.

De esta manera, la melodía de la guitarra se inicia cuando el Sargento camina al encuentro de Aldo Raine, esto se muestra en ralentí, lo cual hace que su caminata se sienta más larga. La música, combinada con el efecto del ralentí mientras Rachtman camina mirando a los Bastardos armados a su alrededor, sin salida alguna, genera la sensación de que el personaje se dirige hacia su fusilamiento; representa un momento de preparación para afrontar una muerte inevitable, sin miedo, más bien con dignidad. Esto

se reafirma cuando al final de su caminata, con el pecho henchido, se presenta formalmente ante su enemigo como el Sargento Werner Rachtman, llevándose la mano a la cabeza, momento en el cual culmina la música y comienza el diálogo.

Luego de unos segundos de iniciado el diálogo, interviene en la escena una pieza musical que da inicio al desarrollo de la secuencia que explica quién es el alemán Hugo Stiglitz y cómo llegó a ser parte de los Bastardos; esto corresponde a otra secuencia que interrumpe momentáneamente la escena de la emboscada, pero su inicio musical sucede aún en esta última, cuando se muestra un plano congelado de Stiglitz en el que aparece su nombre en la pantalla junto con la música, que comienza con una estridente guitarra eléctrica que expresa la rudeza de este personaje, y por consiguiente, la de los Bastardos.

En el clímax de la escena, cuando Rachtman se niega tajantemente a colaborar con los Bastardos, y Donowitz es llamado para asesinarlo, se produce el cuarto momento musicalizado, que inicia justo después de que Donowitz golpea su bate contra la pared del túnel, como marcando el ritmo para que empiece la canción.

Esta pieza musical se titula *The Surrender* y también fue compuesta por Ennio Morricone para una escena de duelo bastante tensa y larga del western *The big Gundown* (1967); en *Inglourious Basterds* esta composición musical se ha empleado para construir un momento similar al original, ya que enfatiza la expectativa que genera la aparición del misterioso y violento Oso Judío y su enfrentamiento con Rachtman.

Esta pieza musical inicia con el sonido suave de un instrumento de viento sobre el que rápidamente se acoplan como contrapunto algunas notas repetitivas de piano que puntualizan una sensación de amenaza, esto pronto se combina con el rasgueo de guitarra y a medida que la canción va progresando y los planos de Rachtman y los del túnel se van cerrando, empieza a sonar un coro muy suave y leve que va incrementando su volumen a medida que el Oso Judío se acerca.

De esta manera, la combinación entre una serie de planos cada vez más cerrados y la angustiante música acentúan la tensión del momento y el misterio por el encuentro entre los dos personajes; finalmente, cuando el Oso Judío sale del oscuro túnel, la canción que había estado incrementando en intensidad, llega a su punto máximo con la

intervención de unas fuertes trompetas que hacen de la salida de Donowitz una salida triunfal, engrandeciendo su figura, junto con los aplausos de sus compañeros.

Esta música continúa mientras el Oso Judío se acerca a su víctima y conversan brevemente, acentuando aún más la espera por el espectáculo violento que todos saben que realizará. Finalmente, la música concluye abruptamente con el primer golpe que Donowitz le propina al Sargento nazi, culminando así, bruscamente al igual que el golpe, su función de generar expectativa y acentuar la tensión, cediendo su emotivo protagonismo sonoro a los sonidos más rotundos y reales de la brutal golpiza que acaba con el clímax de la escena.

Esta pieza musical, al mismo tiempo que genera expectativa y engrandece la figura del Oso Judío, sirve también para demostrar el valor del Sargento Rachtman, quien a pesar del angustiante y violento encuentro que está a punto de tener, se mantiene erguido y firme esperando a su verdugo; sin decir una sola palabra, la música que acompaña su mirada expresa la emoción de este personaje. Dossanowski reconoce este empleo de la música en las películas de Tarantino afirmando lo siguiente:

Las películas de Tarantino no obstante se centran en un intenso paisaje emocional de violación, victimización y venganza. Sin embargo, tal y como los héroes de los Western de Leone, los personajes de Tarantino no discuten de inversiones emocionales o estados afectivos de la mente. Más bien, la música tiende a hablar por ellos [...] En cada caso, la música funciona no simplemente como una indicación, intensificación o transmisor de emoción, sino que se convierte en emoción misma. Es decir, pone de relieve una carga emocional de momentos de suspenso que congelan, anticipan y dan forma a la acción y, al hacerlo, se crea un espacio afectivo que no resultaría de otro modo (2012, p.66).

Finalmente, el último momento musical ocurre al final de la escena, luego de que Butz le da a Aldo Raine la información que le pidió. La música empieza a sonar desde la escena del despacho de Hitler que se intercala con esta última parte, en ella Hitler le ordena a Butz que no cuente nada de lo sucedido a otras patrullas alemanas, en ese momento inicia la pieza musical que abrió la escena, es decir *White lightning*, la misma que prosigue hasta el final de la escena de la emboscada.

Esta música empieza muy levemente con el sonido de un silbato muy agudo y gradualmente va incrementando su volumen con el sonido de las congas y el punteo de

una guitarra, es una pieza musical con un tempo constante y calmado que vuelve para representar lo mismo del inicio, ya que continúa siendo el bosque dominado por los Bastardos y los nazis asesinados, han ocurrido acciones entre el inicio y el final, pero la situación se mantiene, por ello la música del inicio y del final redondea la situación, se fusiona con el juego de los Bastardos, y al igual que al inicio de la escena, presenta a los Bastardos manipulando la cabeza de un alemán, sin embargo, éste no está muerto, y el plano tampoco es tan explícito, la música repetida interviene indicando que ha ocurrido un cambio pero la situación sigue siendo la misma, y así da fin a la escena.

Es así que a lo largo de la escena la música se va haciendo más presente, puesto que empieza levemente por unos pocos segundos, para acompañar y establecer el escenario; pero a medida que la escena avanza, la música va cobrando protagonismo para volverse parte de las acciones centrales que se desarrollan, complementando, enfatizando, e incluso siendo la información emotiva de la violencia que se representa en esta escena.

4.1.2.4. Parámetros de edición

4.1.2.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos

Esta escena, al igual que la primera, mantiene un ritmo pausado, sobre todo al inicio, en el que se muestra el ambiente y se establece el escenario. Poco después de iniciada la escena, se observa el primer ralenti de toda la película, que se emplea para resaltar la corta caminata del Sargento Rachtman hacia el Teniente Aldo Raine, alargando cinematográficamente lo que en la vida real tendría una duración más corta. Este recurso permite observar más detenidamente la firmeza y solemnidad del Sargento quien no se amilana ante sus verdugos, definiéndolo desde esta primera aparición como un personaje valiente.

Al poco tiempo de iniciada la conversación entre estos dos personajes, Rachtman reconoce entre los Bastardos al ex soldado nazi Hugo Stiglitz, cuya imagen se congela en la pantalla por unos segundos para dar inicio a la secuencia que muestra su historia en el ejército alemán; este congelamiento de la imagen que se produce en el plano de Stiglitz lo resalta como protagonista de la secuencia que procede, además de otorgarle un estatus de importancia y rudeza en el grupo de los Bastardos.

Durante la conversación, los dos planos conjunto que muestran de perfil a Aldo Raine y Werner Rachtman sentados frente a frente, son los de mayor duración en comparación al resto de planos que se emplea para registrar la conversación. Esto permite restablecer la posición de ambos con respecto al otro y a su escenario; pero también, permite observar la situación como si se tratara de una negociación entre ambos; así pues, el primer plano conjunto tiene una duración de veinte segundos y muestra a Raine indicándole a Rachtman que su negocio consiste en asesinar nazis, pero le otorga la decisión de morir o seguir con vida si es que decide colaborar con ellos; mientras que el segundo plano conjunto dura treinta y tres segundos y en él, Aldo le pide por segunda y última vez a Rachtman que le dé información sobre otra patrulla alemana o de lo contrario, morirá a manos del Oso Judío.

De esta manera, la combinación y duración de este plano durante la conversación permite ver esta especie de negociación que se asemeja a la conversación entre Landa y LaPadite en el primer capítulo de la película; registrada de forma similar, esta vez es un hombre alemán quien se encuentra acorralado frente a su interlocutor, un soldado americano que le solicita colaboración; en cada una de las dos escenas, los victimarios emplean la intimidación para obtener resultados que beneficien a sus intereses, y sobre todo, los de la bandera que defienden; la cual justifica sus crueles actos; sin embargo las respuestas de sus víctimas son distintas, lo cual no evita que de igual manera ocurra un desenlace violento.

En este momento de la conversación, en que Raine está a la espera de la respuesta de Rachtman, la expectativa se refuerza con el silencio breve que precede a su respuesta, lo cual a su vez se percibe gracias a la edición que incluye un plano medio de Raine en silencio observando al Sargento, acentuando la sensación de espera. Este plano pudo haberse omitido para mostrar directamente la contundente respuesta de Rachtman, pero su inclusión acentúa y alarga un momento decisivo en la escena, en el que se define si el Sargento vivirá o no.



Figura 55. Diálogo final entre Raine y Rachtman cuyos últimos planos en silencio acentúan la expectativa por la respuesta del nazi (Inglourious Basterds, 2009).

La respuesta negativa del Sargento Rachtman desencadena la salida del Oso Judío del túnel, la cual, como se ha mencionado antes, no es instantánea, sino que demora algunos segundos y, mediante los planos que combina la edición extiende largamente este momento generando más expectativa y tensión por la aparición de este personaje y por lo que le espera a Rachtman, cuyo rostro se observa en una sucesión de planos cada vez

más cerrados que se combinan con planos del túnel y también con planos de otros personajes que presencian el momento; esto permite resaltar la valentía y solemnidad del Sargento nazi frente a su fatal destino, y también acentuar el misterio por el personaje del temible Oso Judío.



Figura 52. Secuencia de planos previos a la aparición del Oso Judío (Inglourious Basterds, 2009).

Estos primeros planos de Rachtman y el túnel se sienten más largos porque internamente no hay movimiento; si bien se produce un cambio en la imagen debido al lento zoom in que se realiza, dentro del mismo plano solo se observa el rostro inmutable del Sargento y, por otro lado, el oscuro túnel; manteniéndose una baja intensidad visual por la falta de movimiento, pero logrando una gran intensidad emocional por la duración y combinación de estos planos que alargan el momento de tensión.

Por otro lado, la decisión de incluir, no solo en este momento, sino desde poco después de iniciado el diálogo, el rostro del soldado Butz, único sobreviviente de la emboscada, le va otorgando cierta relevancia a su personaje, a quien además siempre se ve angustiado, anticipando mediante la inclusión de su primer plano en ciertos momentos de la conversación, que no tiene la misma fortaleza que muestra Rachtman y por ello, podría ceder ante los Bastardos.

Luego de esto, ocurre el asesinato del Sargento nazi a manos del Oso Judío, el cual agiliza en un primer momento el ritmo de la edición para mostrar los frenéticos golpes que recibe mediante planos muy cortos y con bastante movimiento, los golpes a medida que prosiguen se muestran en un plano general, al que le suceden planos de reacciones de los demás.

Esto hace menos explícita la acción, ya que los planos que se han seleccionado para montar este momento violento, corresponden a imágenes en donde se percibe el asesinato, con gran ayuda del aspecto sonoro también, más no se percibe directamente el cuerpo masacrado de la víctima, lo cual nos permite seguir apreciando este momento de violencia brutal.

Una vez que el Sargento es asesinado, el soldado Butz es llamado a conversar con Aldo Raine. El breve diálogo que se produce entre ellos es visual y rítmicamente bastante distinto al que se produjo con Rachtman, ya que Butz colabora automáticamente con los Bastardos. Esta nula resistencia de su parte se enfatiza con el momento más ágil de la edición en toda la escena, ya que a lo largo de las preguntas y respuestas que intercambian, con Wicki como traductor, no se produce ningún corte entre planos, sino que se muestra un solo plano que cambia constantemente de encuadre por medio de un rápido y corto movimiento de cámara que va y viene por los rostros de los personajes.

Si bien esta ejecución de la cámara corresponde al área de fotografía, su manejo en la edición destaca el ritmo acelerado en esta parte final de la escena en que se han terminado los rodeos y todo se desarrolla con más premura, sin tiempo que perder.

Finalmente, al igual que como ocurrió con el Sargento Rachtman, la violencia ejercida en contra de Butz tampoco se monta de manera explícita, ya que nunca se ve su cara cortada, sino que se muestra en un único plano a través del rostro de sus victimarios y del arma que emplearon para realizarle el corte en la frente, dando por finalizada esta escena.

4.1.2.4.2. Tipo de montaje

Al igual que en la primera secuencia analizada, esta escena también posee un tipo de montaje continuo que no altera el proseguir del espacio y del tiempo; sin embargo, esta escena se alterna en determinados momentos con otras dos escenas distintas. La primera de ellas, no rompe la continuidad del relato, ya que en ella aparecen Hitler y el soldado Butz, quien le narra al primero lo sucedido con su patrulla, lo cual abre camino para el desarrollo de la escena de la emboscada; asimismo la escena del despacho de Hitler vuelve a aparecer hacia el final de los sucesos de la emboscada para alternar las preguntas de Hitler con las indicaciones de Aldo hacia Butz acerca de lo que ocurrirá y de las explicaciones que tiene que darle a Hitler; rompiendo brevemente la unidad del espacio y del tiempo, pero complementando el relato.

La segunda escena que se intercala con la de la emboscada es la secuencia que presenta a Hugo Stiglitz, único miembro alemán de los Bastardos, a pesar de que esta secuencia interrumpe momentáneamente el relato, esto no ocurre de manera abrupta, ya que en la escena de la emboscada se menciona a este personaje para de cierta manera hacer una introducción de la secuencia que viene, incluso su imagen se congela y la aparición de su nombre escrito con un resaltante color amarillo ocupa un gran tamaño en la pantalla, como si se tratara de un sub-capítulo dentro de la división por capítulos que Tarantino emplea para contar su historia. Cuando esta secuencia concluye, la escena de la emboscada prosigue con risas de los Bastardos que dan por finalizada la secuencia de Stiglitz y continúa con el diálogo entre Rachtman y Raine, como si nunca se hubiera interrumpido, generando la sensación de continuidad.

Por otro lado, el último encuadre de la escena del despacho de Hitler, en el que se muestra la frente de Butz con una gran cicatriz en forma de esvástica, funciona a manera de elipsis, ya que permite omitir el momento en que el soldado es sometido y se pasa directamente a un plano de la emboscada en donde esta acción se acaba de cometer y solo queda ver los rostros del perpetrador, Raine, con cuchillo en mano, y de Donowitz que muestra su admiración por el corte realizado.

Asimismo, otro recurso que altera el tiempo que una acción tendría en la vida real es el ralentí que se emplea al inicio de la escena, mientras el Sargento Rachtman camina. Estos recursos de edición se emplean para prescindir o, por el contrario, enfatizar momentos determinados de la historia por la importancia que tienen en ella.

No obstante estos recursos o las escenas que se alternan con la de la emboscada, se trata de una edición invisible que procura la continuidad y naturalidad de las acciones, salvo en el título grande con el nombre de Hugo Stiglitz que aparece encima de este personaje para resaltar el inicio de otra secuencia, el resto de planos y encuadres se fusionan manteniendo el record de acción que permite observar esta escena sin sobresaltos visuales.

4.1.3. Tercera Secuencia: “Capítulo 5: La venganza de la cara gigante”

Este episodio final de la película se inicia en el cine de Shosanna, cuya nueva identidad es Emanuelle Mimieux. Su cine, Le Gamaar, está lleno de invitados nazis que no sospechan que Shosanna es en verdad una sobreviviente judía, y se encuentran allí para asistir al estreno de la última película de Goebbels, protagonizada por el soldado alemán Fredrick Zoller, quien muestra un interés romántico por Shosanna.

Para esta ocasión, Shosanna elabora su venganza, para la cual ha preparado su propia versión de la película con la ayuda de su novio Marcel, que consiste en interrumpir la película original en el momento específico en que el personaje de Zoller hace la pregunta “¿Quién quiere enviarle un mensaje a Alemania?”, en ese instante, aparece en la pantalla el rostro de Shosanna exclamando “Yo quiero enviarle un mensaje a Alemania, que todos ustedes van a morir” y mientras este rostro comienza a dar carcajadas, Marcel, ubicado detrás de la pantalla del cine, inicia un incendio.

Cuando Shosanna se encuentra en el cuarto de proyección esperando que llegue el momento del incendio, es interrumpida por Fredrick Zoller, a quien le dispara para no ser descubierta, pero en un momento de compasión por él, se descuida y Zoller, moribundo, la acribilla, quedando ambos muertos.

Mientras tanto, Donowitz y Omar, dos de los Bastardos que lograron entrar al cine haciéndose pasar por camarógrafos italianos, preparan su ataque, el cual se lleva a cabo segundos después de empezada la edición de Shosanna. Ambos matan a Goebbels y a Hitler, y continúan disparando a los asistentes de la sala quienes se encuentran atrapados y aterrados por el intempestivo incendio. Todo termina cuando los explosivos de los Bastardos se activan y el cine explota.

Si bien este último capítulo de la película es largo e incluye varias situaciones y escenarios, analizaremos la secuencia que se inicia con el ambiente de la sala de cine, el cual aparece por primera vez cuando Donowitz y Omar ingresan y se ubican en sus asientos. Esto marca el inicio del análisis porque a partir de ese momento se desencadenan las acciones de los Bastardos y de Shosanna que conducirán a la muerte de los alemanes.

Esta secuencia que se inicia en la sala de cine involucra además otros ambientes contiguos como algunos pasadizos, el salón de recepción y el cuarto de proyección; y se interrumpe en dos ocasiones con una escena de conversación entre Hans Landa y Aldo Raine en un bar vacío, que no forma parte del análisis debido a que se trata de una escena secundaria que si bien está ligada a los hechos que ocurren en el cine, se desvincula del aquí y el ahora de la secuencia del cine que se desarrolla de manera independiente.

4.1.3.1. Parámetros de la dirección de arte

4.1.3.1.1. El espacio o ambiente

El desarrollo de esta secuencia se lleva a cabo en un espacio cerrado: el cine, por lo que se puede hablar de un espacio completamente delimitado, que se divide en varios ambientes que se muestran a lo largo de la secuencia; estos ambientes corresponden al salón de recepción, el cuarto de proyección, pasadizos fuera de la sala de cine, y la sala

de cine que a su vez se subdivide en las butacas para el público en general, el palco donde se ubican Goebbels y Hitler, y el ambiente detrás de la pantalla en donde se ubica Marcel para iniciar el incendio.

Sin embargo, las acciones centrales se desarrollan principalmente en dos de estos espacios: el cuarto de proyección y la sala de cine, ambos vendrían a ser espacios complementarios que se crean a través de la relación de continuidad entre las escenas, los espacios complementarios “necesitan la relación de otros espacios para configurar la narración y descripción de las acciones que ocurren en el desarrollo de la obra audiovisual” (Gómez, 2001, p.135); así pues, sabemos que lo que Shosanna observa atenta desde el cuarto de proyección es la sala de cine, porque luego de verla a ella, vemos por continuidad la sala de cine y luego volvemos a ella.

El cuarto de proyección es una habitación pequeña y oscura con puerta y paredes grises y piso rojo. En este espacio se aprecian dos grandes proyectores listos para mostrar la película alemana, estantes con varios carretes de película, algunos muebles y mesas de madera, un sillón viejo marrón entre otras cosas que hacen lucir el cuarto como un espacio real, con un desorden cotidiano que le otorga credibilidad y expresa la funcionalidad de este ambiente.



Figuras 53 y 54. Cuarto de proyección en Inglourious Basterds (2009).

El escenario complementario de este lugar, la sala de cine, es por el contrario un espacio bastante amplio y prolijo, tiene paredes grises pero el ambiente es predominantemente rojo ya que tanto las butacas, como las banderolas que decoran el lugar son de este color. Precisamente, por tratarse de una celebración alemana, la sala de cine está decorada con grandes banderolas nazis con la esvástica en medio que cuelgan de las distintas columnas del lugar, además de grandes emblemas nacionales de color dorado en las partes altas de la sala, mostrando así la importancia de la presencia visible de estos emblemas y decorativos para ensalzar el orgullo nazi.



Figura 55. Sala de cine en Inglourious Basterds (2009).

El cine además cuenta con palcos en la parte superior en donde se ubican los invitados más importantes como Hitler y Goebbels. Estos palcos mantienen la misma decoración nazi por fuera, y solo se muestra el palco de Goebbels por dentro una vez iniciada la película, por lo que solo se aprecia un lugar reducido y oscuro, con cuatro asientos que ocupan además de él y Hitler, la intérprete y amante de Goebbels, Francesca Mondino, y el soldado actor Fredrick Zoller.

Asimismo, un tercer espacio que se muestra de la sala de cine es la parte posterior a la pantalla, un ambiente oscuro y reducido que, según las escobas y trapeadores que se observan, no sirve más que para un depósito de limpieza en el que se ha colocado una gran mesa repleta de cintas de nitrato altamente inflamables para incendiar el lugar.



Figura 56. Ambiente detrás de la pantalla de cine (Inglourious Basterds, 2009).

Por otro lado, los pasadizos que se muestran son estrechos, grises y con escasos elementos decorativos; desembocan en el salón de recepción, el cual es un espacio de dos niveles amplio e iluminado, con las paredes del segundo nivel rojas, y las del primero grises. En un primer momento, el salón aparece ocupado en su totalidad por los

invitados del estreno, y luego, cuando ya todos están dentro, se puede apreciar el espacio vacío; en ambos casos, resaltan los elementos decorativos del lugar; al igual que al interior de la sala de cine, todo el espacio está decorado con grandes banderolas rojas, el símbolo de la esvástica, y el águila del emblema nacional, además de algunos afiches de la película donde aparece Fredrick Zoller, y algunas lámparas que ornamentan e iluminan el lugar.



Figura 57. Salón de recepción del cine (Inglourious Basterds, 2009).

Es así que los dos amplios espacios por los que circulan los alemanes para el estreno son espacios notoriamente poblados; es decir, predomina un ambiente recargado de personajes y elementos decorativos, ya que se trata de una festividad del gobierno nazi, en donde se exalta de forma muy ostentosa la película de Goebbels que destaca el patriotismo de Zoller y el orgullo y supuesta supremacía nazi; sin embargo, es un espacio dominado por los judíos, por lo que el ambiente muestra esta gran concentración de poderío nazi sólo para ser finalmente destrozado; en otras palabras, el espacio físicamente nazi está controlado por la fuerza judía.

Estos aspectos que describen el espacio de la secuencia del cine son útiles para clarificar la interpretación de lo que allí sucede en cuanto a violencia se refiere: el cine es un lugar cerrado, dominado por los judíos en detrimento de los nazis, cargado de elementos que dificultan el libre movimiento de los personajes; es decir, los alemanes, quienes a simple vista dominan el lugar por estar éste reforzando su poderío a través del evento y el decorado, en realidad están atrapados en una trampa sin salida.

La representación visual del espacio nos muestra el encierro que impide a los alemanes escapar de su fatal destino, relacionando de esta manera la estética del lugar con la

violencia que allí ocurre. Es así que podemos apreciar la representación de este espacio como un instrumento enunciativo que indica la transformación de las víctimas en victimarios, por medio de un escenario inicialmente aliado y asociado a los alemanes que se convierte casi literalmente en su infierno, invirtiendo su situación de dominio a dominados, y finalmente víctimas de la venganza judía.

4.1.3.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes

En esta secuencia, tanto los personajes alemanes como judíos están vestidos de gala acorde a la celebración que los reúne. Por un lado, hablaremos de los personajes del bando alemán de mayor relevancia en el escenario; es decir, los cuatro ocupantes del único palco que se muestra durante la proyección de la película: Francesca Mondino, Joseph Goebbels, Adolph Hitler, y Fredrick Zoller.

Francesca Mondino, la intérprete francesa y amante de Goebbels, es el personaje que más destaca por su atuendo llamativo, ya que lleva un vestido largo sesgado (cosido a partir de la caída de la tela) de tela brillante negra con dorado, con plumas en la parte posterior y hacia los costados, guantes negros, un llamativo collar de oro, y un gran turbante en la cabeza que hace que resalte aún más entre los invitados.



Figura 58. Vestuario estrafalario de Francesca Mondino (Inglourious Basterds, 2009).

Este tipo de vestuario trata de contrastar con la idea preconcebida que se tiene sobre la forma de vestir en época de guerra, resaltando, de manera extravagante pero realista, la elegancia que se mantenía en este periodo de la historia para este tipo de ocasión. Del mismo modo que esta historia se diferencia de otras de la misma temática por la ucronía del final, también se diferencia de manera visual a través del vestuario ya que se crea

una visión propia distinta a lo que se espera ver. Al respecto, Anna Sheppard, diseñadora de vestuario de esta película, afirma lo siguiente:

Yo no diría que los vestuarios son estilizados como tales, simplemente son tal vez más extravagantes. Muchas películas anteriores sobre la Segunda Guerra Mundial han traído abajo los trajes en lugar de hacerlos más elegantes o de aspectos costosos, pero yo tuve la suerte de diseñar trajes para [...] un gran estreno en París con todos vestidos de gala, lo que significó que pude ser más creativa. Después de todo, cada época tiene rebeldes y aquellos con estilo personal, así que considero que mis trajes en esta película son menos cliché que tal vez otros que he hecho [para películas] en el mismo periodo (Lavery, 2009).

De esta manera, el vestuario de Francesca resalta la elegancia de este evento alemán, pero también la extravagancia de su personalidad y estilo personal, y por extensión, la extravagancia y humor particular de esta secuencia final en la que todos los personajes se han puesto sus mejores trajes para terminar muertos y de una manera violenta.

Por otro lado, Joseph Goebbels está vestido con una chaqueta cruzada color mostaza que deja ver su camisa blanca y corbata negra, además del pin de la esvástica en su pecho, y la banda roja con este símbolo en el brazo, siendo coherente su vestuario con el verdadero traje con que Goebbels fue retratado en algunas ocasiones oficiales.



Figura 59. Retrato oficial de Joseph Goebbels (David Irving, 1995).



Figura 60. Goebbels y Hitler en secuencia del cine de *Inglourious Basterds* (2009).

De esta manera, el vestuario y apariencia física de este personaje sigue siendo fiel a la realidad histórica a pesar de la ridiculización humorística que se hace de su personalidad, estableciendo así un punto medio entre la caricaturización y la realidad. Algo similar sucede con el personaje de Hitler, que lleva una vestimenta similar a la de Goebbels, siendo las únicas diferencias que su blazer no es cruzado y tiene bolsillos grandes en ambos lados del pecho, en donde además del pin de la esvástica, se puede observar una Cruz de Hierro.

Así pues, la formalidad de sus trajes resalta por contraste la poca seriedad e inteligencia que se percibe en las acciones de estos personajes que representan la cúpula del gobierno nazi, a diferencia de otros personajes alemanes más astutos y honorables como Landa o Rachtman, enfatizando a manera de burla la poca capacidad intelectual de estas cabezas de gobierno a pesar de la formalidad de sus apariencias.

Por otro lado, el cuarto personaje que ocupa el palco y que tiene mayor protagonismo en esta secuencia, Fredrick Zoller, tiene un uniforme oficial o *Waffenrock* de chaqueta blanca de ocho botones, designado especialmente para los miembros de la élite del Regimiento de Infantería *Großdeutschland*, el cual se diferencia de otros uniformes alemanes por los parches plateados alargados de su cuello, de 13 centímetros de longitud; los puños de modelo francés de las mangas con tres parches plateados separados entre sí; las hombreras negras del uniforme con un monograma blanco con las letras GD entrelazadas; y por último, una banda negra en la parte inferior del brazo derecho que lleva bordado con hilo de aluminio y plata la inscripción ‘*Grossdeutschland*’ (Davis, 1999, p.153).



Figura 66. Uniforme de Fredrick Zoller.

Además, se puede apreciar en su chaqueta diferentes distintivos que muestran sus méritos como soldado, tales como el cordón de francotirador, al lado del emblema nacional en su pecho, bajo el hombro derecho, cuyo broche es una especie de escudo de plata con espadas cruzadas y en la parte superior el emblema nacional. La presencia de este cordón de francotirador es de esperarse en este personaje, ya que todo el reconocimiento que gira en torno a él, y el motivo de la película de Goebbels y por ende, el motivo por el que todos están reunidos en el cine, radica en la hazaña de guerra de Zoller quien fue capaz de matar a más de trescientos hombres desde una torre de francotirador sin ayuda alguna. Por ello, la presencia de este cordón como parte de sus condecoraciones concuerda con las acciones del personaje y es un signo visual que resalta su historial violento y peligroso, a pesar de lo apacible que se muestra.



Fig. 62. Cordón de francotirador e Insignia de Oberschütze.
(Recio & González, 2002).



Fig. 63. Medalla de Frente Oriental y Medalla por 4 años de servicio e en la Wehrmacht (Rodríguez, 2012)

Otros elementos que destacan en su uniforme, en el lado izquierdo, son el Distintivo de Asalto de Infantería, el mismo broche que lucía el Sargento Werner Rachtman; por encima de éste se observan tres medallas, la primera de ellas corresponde a la Cruz de

Hierro; la del medio es la Medalla del Frente Oriental (Eastern Front Medal o Winterschlacht im Osten) que reconoce a todos los alemanes que combatieron contra el enemigo bolchevique durante el invierno de 1941 a 1942 (Rodríguez, 2012, p.244); y la tercera es la medalla por cuatro años de servicio en la Wehrmacht o Fuerzas Armadas, en cuya cinta azul se ubica un pequeño emblema nacional de plata, y en la medalla redonda se aprecia un águila con la esvástica rodeada de la inscripción 'Treue Dienste in der Wehrmacht' (Idem, p.253) que quiere decir 'Fiel Servicio en las Fuerzas Armadas'; por encima de estas medallas, debajo del cuello, se aprecia la Cruz de Caballero. Por último, en la parte superior del brazo izquierdo se aprecia una insignia que indica que Fredrick Zoller tiene el rango de Oberschütze, o soldado mayor, que consiste en una estrella blanca con forma de rombo bordada en una base circular negra.

La elección de todas estas condecoraciones para el vestuario de este personaje son indicadores visuales, elementos formales de la dirección de arte, que hacen sobresalir las hazañas bélicas del personaje y dan luces del tipo de soldado que es, fiel al gobierno y al ejército alemán, lo cual, además de mostrar un historial violento sin necesidad de ver sus combates, representa visualmente a través de la estética de su vestuario el problema o la enorme brecha que lo aleja de Shosanna y que hace imposible que su interés por ella sea correspondido, materializando así la idea de que todo aquello que es causa de orgullo para él, es motivo de rechazo para ella.

Por otro lado se encuentran los personajes del bando judío presentes durante la proyección de la película y artífices directos de la muerte de los nazis, ellos son los personajes de Shosanna y su novio Marcel; y los Bastardos Donny Donowitz y Omar Ulmer. Marcel, el único de este grupo que no es judío pero al ser un afrodescendiente también es sujeto del menosprecio de los alemanes y de la sociedad de la época, aunque en menor medida que el caso de los judíos; es además, y justamente por esta razón, el único personaje presente en el cine que no ha sido invitado a formar parte del estreno a pesar de ser el proyeccionista del cine, y cuya presencia es desconocida por todos los alemanes, prácticamente de la misma manera que es ignorado en la vida cotidiana por las personas blancas.

Aprovechando esta situación, y además por tener una relación sentimental con Shosanna, Marcel es quien recorre la sala de cine para trabar las puertas, e incluso está

presente en toda la proyección al frente mismo de los invitados, detrás de la pantalla que todos observan, sin ser visto por ninguno de ellos.

Esta “invisibilidad” se refleja en su ropa, pues es el único personaje que no está vestido elegante; sino que lleva una camisa blanca gastada de mangas recogidas, que con la iluminación cobra un tono azulino grisáceo; y un pantalón marrón, reflejando así a través de la vestimenta la diferencia social que existe entre este personaje y el resto, lo cual permite que, al no tener el color de piel ni la ropa igual a los demás, no sea notorio para ellos, y sea esta segregación racial y social de los alemanes la clave para derrotarlos. Marcel además tiene un cigarrillo que fuma tranquilamente detrás de la pantalla del cine antes de arrojarlo sobre las cintas de nitrato para causar el incendio, comprometiéndose de manera más personal con la venganza de Shosanna.

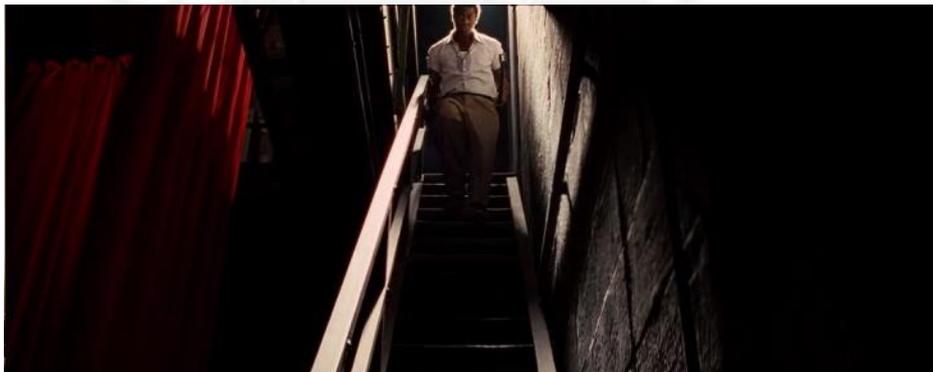


Figura 64. Vestuario de Marcel en *Inglourious Basterds* (2009).

Shosanna por su parte sí está vestida de gala, lleva un vestido rojo largo y un sombrero negro pequeño que deja caer una delicada redecilla sobre su rostro; el maquillaje de sus labios, mejillas y uñas también es rojo, y por último, como complemento de su vestuario, tiene una pequeña cartera negra brillante con líneas rojas en donde deposita su arma, una pistola. Anna Sheppard, encargada de su traje, explica la importancia del vestuario de Shosanna en esta secuencia:

El vestido rojo de Melanie [actriz que encarna a Shosanna] fue una segunda opción. Originalmente, yo diseñé un vestido negro corto para ella, que a Quentin le gustó mucho, pero lo convencí para cambiar de idea. Pensé que en el vestido negro su personaje desaparecería debido a que ella es muy pequeña. Como era el último día de vida de su personaje, no quería que desapareciera entre la multitud de las personas ataviadas con hermosos vestidos de noche mientras que para ellos sus otros trajes tenían una apariencia

mucho más masculina. Quería que ella luzca hermosa y muy femenina, de ahí el vestido rojo con una forma muy seductora (Laverty, 2009).

De esta manera, todos los accesorios que forman parte de su vestuario hacen que Shosanna destaque entre la multitud y que tenga una apariencia más femenina y seductora, a diferencia de su apariencia en las escenas anteriores; esto permite visualizar la seguridad que ella siente en ese momento, en que por primera vez tiene el dominio de la situación y que logrará cobrar venganza, invirtiendo su situación de víctima a valiente heroína.



Figura 65. Vestuario de Shosanna en *Inglourious Basterds* (2009).

Finalmente, Omar y Donowitz, los dos únicos Bastardos que logran entrar a la sala de cine, están vestidos con esmoquín y guantes blancos, la única diferencia entre ellos es el color de la corbata de moño, la de Omar es negra y la de Donny es blanca, lo que le permite a este último hacerse pasar por un mozo con solo quitarse el saco hacia el final de la secuencia y así acercarse y matar a la seguridad de Hitler. Además de eso, ambos tienen atados en sus piernas cartuchos de dinamita que causarán la explosión final.



Figura 66. Trajes de Omar Ulmer y Donny Donowitz en *Inglourious Basterds* (2009).

Para ambos, estos trajes elegantes les sirven de camuflaje entre los alemanes quienes, al igual que en el caso de Marcel, no notan que un par de judíos están sentados entre ellos, pero en este caso, ocurre porque los Bastardos han acudido disfrazados acorde a la celebración y son vistos como dos invitados más. Estos trajes elegantes de Omar y Donowitz son vistos como disfraces en ellos porque se diferencian rotundamente de sus aspectos en las escenas anteriores y se disocian de la actitud ruda de ambos, lo cual genera humor al observar a estos dos personajes rudos y torpes, tratar de disimular con formalidad y cordialidad su identidad ante las personas que ellos desprecian.

Es así que las distintas caracterizaciones que se muestran en esta secuencia elaboran visual y estéticamente las personalidades y estilos de cada personaje y plantean sus intenciones en la secuencia, ya sea la de lucirse, en el caso de los alemanes; o vengarse violentamente en el caso de los judíos, complementando con coherencia la narrativa de la historia.

4.1.3.1.3. El color

Según Rafael Gómez Alonso, “la composición cromática de las obras audiovisuales es una de las claves principales en el entramado de la configuración estética” (2001, p.139), esto se debe a que el color expresa cualidades significativas en la representación visual de una situación. Por ello, la paleta de color de una película, al igual que los planos y encuadres, constituye una elección razonada por parte del realizador para expresar y revestir su mensaje de manera visual.

En esta secuencia predominan los colores relacionados a los nazis: el negro y el rojo, que se pueden apreciar principalmente en las banderolas que decoran el lugar con la esvástica negra en medio. Así pues, la combinación cromática de la secuencia de venganza en el cine es armónica; es decir, la paleta de colores está compuesta por tonos afines, en donde predominan los colores cálidos, siendo el rojo el más notorio.

Este color está presente desde el inicio de este último episodio de la película, cuando Shosanna, con un vestido rojo se está preparando para la noche de gala como si se preparara para la guerra: actitud determinada, presencia del arma en su indumentaria, y maquillaje de líneas rojas en sus mejillas a manera de soldado.

Luego, pasamos a los otros ambientes del cine en donde también se aprecian numerosos elementos de este color. Así, tenemos como elementos rojos los siguientes: vestido y maquillaje de Shosanna, paredes del salón de recepción, banderas nazis, cortinas de la sala de cine, piso del cuarto de proyección, y sangre.

De esta manera se desarrolla de la mano lo semántico con lo enunciativo puesto que los elementos narrativos de la historia se unifican con el uso gráfico del color; la sangre como elemento formal tiene además una carga significativa que expresa la ejecución de la venganza judía a través de la muerte de los nazis.

El rojo es un color primario de gran fuerza y peso en pantalla; el hecho de que Shosanna esté representada con este color en la secuencia final, color con el que no se la había relacionado en momentos anteriores de la película, simboliza la fuerza en ella, el cambio de víctima a victimaria y la pasión por su venganza. El color rojo le otorga más protagonismo y acción, por primera vez es ella quien tiene el dominio de lo que ocurre.

Podemos ver que Shosanna posee en su indumentaria el mismo color que las banderas nazis, el rojo y el negro, lo cual implica un cambio de sentido de esos colores: ya no representan el poderío nazi, sino el poder tomado por los judíos; una muestra de irreverencia ante el nazismo antisemita.

Así pues, las banderas rojas que decoran el cine enfatizan la predominancia de este color y se combinan con las banderas nazis que cuelgan en las paredes, a esto se añade las llamas de fuego del final, que terminan por generar un ambiente cromático cálido, que representa también a Shosanna; es decir, representa la venganza y el derramamiento de sangre que esto conlleva; justamente, éste es el último elemento plástico de color rojo de la secuencia, y el más ligado explícitamente a la violencia.

La sangre es de una tonalidad opaca, en comparación con los otros elementos rojos, resalta por encima del vestido de Shosanna cuando ella está cubierta de sangre, y resalta en los cuerpos y trajes de los personajes que reciben disparos. Es así que con la sangre, el color rojo termina por simbolizar la venganza, la violencia, y la muerte; y el cine se vuelve un ambiente de lucha que termina tiñendo el lugar con el derramamiento de sangre.

De esta manera, estéticamente se designa un color en la secuencia que está relacionado directamente con la ejecución de la violencia; el color rojo inicialmente hace visible el dominio alemán, pero finalmente la situación se invierte y se asocia a los personajes que ejecutan la venganza: los judíos.

Otro color primario que se aprecia en esta secuencia, aunque de manera más sutil, es el azul, que se asocia directamente al proceso mecánico del cine, ya que este color aparece como la luz que refleja el proyector en funcionamiento; también se asocia a la pantalla de cine, ya que las imágenes que allí se proyectan, si bien son en blanco y negro, tienen una marcada tonalidad azulina en los grises, lo cual resalta dentro del cine rojo; siendo esto favorable para resaltar el rostro gigante de Shosanna que se proyecta al final.



Figuras 67 y 68. Color azul del proyector y de la pantalla de cine (Inglourious Basterds, 2009).

De esta manera, la paleta cromática de esta secuencia se muestra en apariencia relacionada a la celebración y orgullo de los alemanes; sin embargo, en el desarrollo de la secuencia se manifiesta la alteración de esta situación al asociarse los colores predominantes rojo, negro y azul, con la venganza judía, especialmente con Shosanna, quien además de aparecer vestida de rojo y negro, se asocia con el color azul al ser quien proyecta la película, y finalmente, por la aparición de su rostro azul gigante por encima de todos los invitados aterrorizados.

4.1.3.2. Parámetros de la dirección de fotografía

4.1.3.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre

Las acciones de esta secuencia se desarrollan dentro de un escenario cerrado que se subdivide en ambientes más pequeños, por lo que se puede hablar de espacios totalmente delimitados y complementarios, en el que la cobertura de los planos es vital para entender esta delimitación; es por ello que se emplea principalmente una

combinación de planos cerrados con planos abiertos y cenitales para comprender la disposición de los personajes y objetos en el espacio.

Es así que la secuencia en el cine ha sido registrada por una gramática audiovisual en la que predominan los planos cerrados como planos detalles, primeros planos y planos bustos; combinados con planos más abiertos y generales útiles para reubicarnos en la situación, en los que la cámara elabora movimientos que acompañen a los personajes o que permitan revelar información.

Esto sucede desde la primera aparición de la sala de cine que da inicio a la secuencia analizada, la cual se registra con un plano general que acompaña el ingreso de Omar y Donowitz y que se eleva por medio de un traveling ascendente o vertical mostrando toda la sala; a esto le prosiguen planos más cerrados como un plano medio de ambos mirando a su alrededor mientras avanzan, que se intercala con planos conjuntos contrapicados de los palcos en donde se encuentran Goebbels y Martin Bormann, dos de sus objetivos más importantes; y por último, un plano conjunto más que muestra la fila de generales alemanes que están sentados alrededor de los asientos de los Bastardos y luego un plano medio de ellos avanzando torpemente entre la fila, generando comicidad, ya que muestra la disimulada cortesía e incluso timidez de Donny y Omar frente a la gran concentración de altos mandos alemanes en ese lugar, y la emoción contenida que tienen al lograr estar allí.

Inmediatamente después de esta escena, observamos el segundo escenario en donde se desarrolla parte de las acciones más importantes, el cuarto de proyección, que en esta primera presentación está registrado mayormente en planos conjuntos, que muestran el desplazamiento de Marcel y Shosanna mientras repasan su plan. El hecho de que los dos personajes se desplacen dentro de este escenario y que la cámara lo registre con este tipo de planos y con ligeros paneos que siguen el movimiento de los personajes, permite apreciar en su totalidad las dimensiones de este espacio; así, se percibe un cuarto pequeño y familiar para ellos; solo al final se muestra un plano medio de Shosanna que, al ser el único plano cercano, enfatiza la frialdad y seguridad con que Shosanna pronuncia las palabras “burn it down”, confirmándole a Marcel que incendie el cine cuando ella le dé la señal.

Luego volvemos a la sala de cine, pero esta vez en un único plano cerrado con un movimiento de cámara concreto y firme, que nos muestra a Donny y Omar sentados en sus asientos en un plano medio que baja por medio de un *till down* hasta sus pantorrillas, en donde se detiene y, por medio de un efecto de edición, aparece una circunferencia que deja ver lo que se encuentra al interior de sus pantalones: la pierna de cada uno lleva atados varios cartuchos de dinamita. Esta imagen, que involucra elementos o acciones que corresponden a una situación dramática y violenta, hace más lúdica la situación, ya que se representa con un lenguaje visual similar al de los comics o los dibujos animados; y además evidencia una función más participativa y determinante de la cámara en el desarrollo de la historia:

En el estreno de *Stolz der Nation*, dos de los Bastardos, Donny y Omar, haciéndose pasar por miembros italianos del grupo de Bridget von Hammersmark, están sentados en medio de una fila de butacas. La cámara se mueve hacia abajo por sus cuerpos hasta las piernas; luego una imagen redonda dentro de la imagen aparece sobre la toma, mostrando los explosivos atados en los tobillos de ambos hombres. La imagen interna emergente añade una arbitrariedad adicional al movimiento de la cámara que ya es (al igual que el movimiento de cámara que revela por primera vez a los Dreyfus escondidos bajo las tablas del suelo) marcado por la intervención arbitraria del director en el manejo de la información narrativa. La imagen emergente pertenece a una serie de dispositivos especializados que las películas utilizan para revelar la información directamente a la audiencia, fuera del circuito del mundo narrativo y sin usar los pretextos o excusas disponibles allí. Los dos movimientos de cámara hacia abajo que acabamos de discutir pertenecen al margen exterior del rango, donde se combina con el circuito de la narrativa: los movimientos de cámara, aunque marcados como una dirección concreta ya que parecen decir “Ahora mira aquí”, o “Pero lo que esta gente no sabe es...” se mantiene dentro del espacio diegético [...] (Dassanowsky, 2012, p.46).

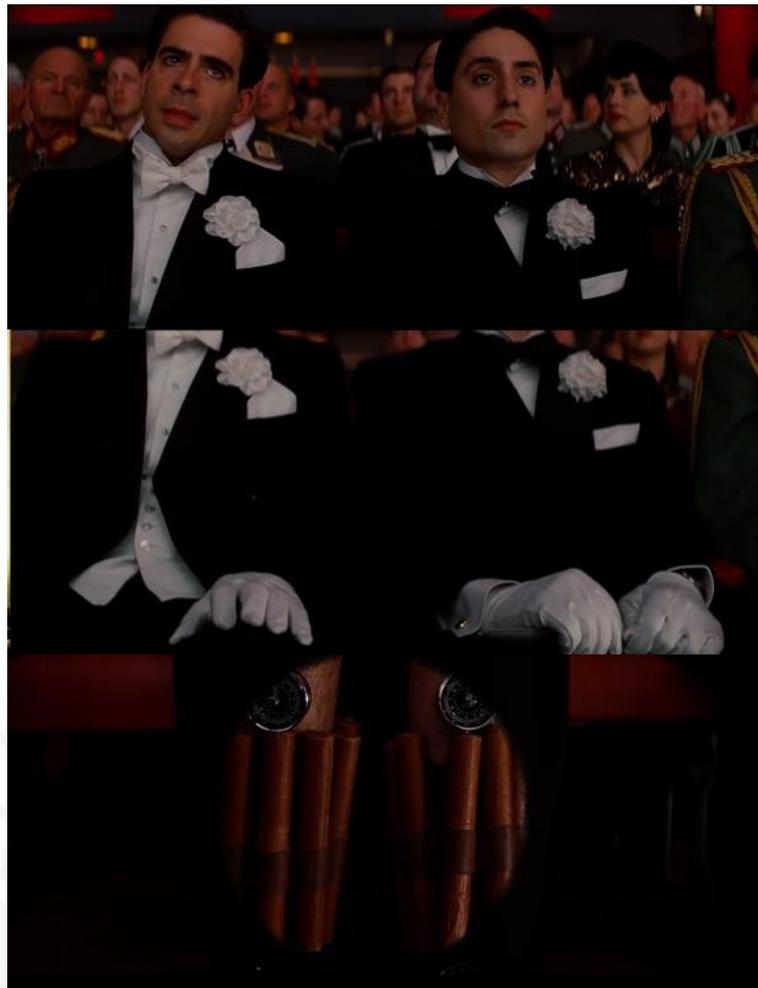


Figura 69. Movimiento de cámara till down que revela la dinamita.

En efecto, en ciertos momentos claves de la película, la cámara cumple una función reveladora que complementa la narrativa de la historia, pero a la vez, es independiente de ésta, y se conecta directamente con la audiencia, mostrando información que el resto de los personajes no percibe. Luego de que esta breve información es revelada al público, se suceden una serie de primeros planos de Shosanna, Marcel, Goebbels, y Zoller, desde el cuarto de proyección y el palco respectivamente, que se intercalan con planos generales de la sala de cine con la película proyectada; todos observan atentos desde sus lugares, Goebbels incluso complacido, sin embargo, se aprecia cierta consternación en el rostro de Zoller al observarse en la pantalla disparando a diestra y siniestra.

Luego del plano de este último personaje, vemos a Donowitz caminando en dirección opuesta a la pantalla, es el único de los personajes en el cine que no mira la película, e

incluso se va de la sala; la cámara lo registra en un plano medio con un movimiento de traveling back que lo sigue de frente mientras él camina con prisa, para luego aparecer en el vestíbulo por donde sube las escaleras, y finalmente se detiene en el pasillo ubicado fuera del palco de Hitler, en donde hay dos guardias.

En este punto, se muestra un primer plano de Donowitz observando fijamente detrás de un muro, luego el contraplano en el que se abre la puerta y aparece Hitler pidiéndole goma de mascar a sus guardias, y se retoma al rostro de Donowitz esta vez emocionado al ver a su principal objetivo; esta emoción se acentúa por medio de un zoom in que ejecuta la cámara; lo mira con cierta malicia en su expresión y se va del encuadre con un movimiento rápido.

A continuación, se muestra un plano conjunto de perfil de la fila de butacas en la que Omar está sentado. Al encuadre entra corriendo Donowitz y se detiene súbitamente en la fila para llamar a su compañero, haciendo que todos los nazis sentados allí volteen a observarlo hasta que Omar, concentrado en la película, finalmente lo escucha y desde su asiento le hace un gesto para saber qué es lo quiere, Donowitz continúa llamándolo para que se acerque, y Omar, en un primer plano, le indica que no es un buen momento y le señala la pantalla de cine, pero ante la insistencia de Donny, Omar se levanta fastidiado, avanza torpemente entre la fila, incluso se cae al suelo, y finalmente sale con prisa de la sala junto a Donowitz.

Estos planos realzan la comicidad de la interacción que se da entre ellos en este momento, en el cual es obvio el objetivo que tienen y la urgencia para ejecutar su plan a la perfección; sin embargo, Omar se da el lujo de distraerse con la película, mostrándose irónicamente como un asesino inocente y torpe, mientras que en estos planos también se aprecian los rostros de los alemanes alrededor mirando de una lado a otro las señas entre ambos como si fueran espectadores de sus poco disimulados intentos de comunicación.



Fig. 70. Secuencia de planos de la salida de Omar y Donowitz del auditorio (Inglourious Basterds, 2009).

La cámara los sigue en el vestíbulo que cruzan y suben rápidamente hasta que desaparecen por un pasadizo, luego vemos un plano medio de Marcel y Shosanna despidiéndose con un largo beso en el cuarto de proyección; en ese momento, el rol de Marcel en esta secuencia entra en acción y lo vemos descender por el mismo vestíbulo por el que los Bastardos acababan de subir en el plano anterior, llega hasta la puerta trasera de la sala de cine en donde observa al público mirando atento la pantalla, y luego se intercalan primeros planos y planos detalles de Shosanna y Marcel; ella, en el cuarto de proyección, colocando la nueva cinta de la película en el segundo proyector; y él, afuera del auditorio, colocando los seguros y trabando las puertas para que nadie pueda salir, lo cual, al registrarse en planos detalles, le da relevancia a estas acciones y a este momento como primer paso para la venganza de Shosanna.

Finalmente, Marcel ingresa por primera vez al oscuro ambiente detrás de la pantalla en donde esperará la señal de Shosanna para incendiar el cine, lo cual es registrado por la cámara en movimiento que se aleja y se eleva ligeramente cuando Marcel se ubica

detrás de la pila de cintas de nitrato que hay sobre una mesa detrás de la pantalla, mostrando así la cantidad de cintas, y por ende, la peligrosidad que esto representa. De esta forma se marca al mismo tiempo el inicio de las acciones concretas de Donny y Omar por un lado; y de Marcel y Shosanna por otro, para asesinar a los nazis; y termina el breve tiempo de tranquilidad de éstos en el cine.

Luego, se muestran primeros planos de la pantalla de cine en los que muchos hombres caen muertos por los disparos de Fredrick Zoller, éstos se intercalan con primeros planos de Zoller notablemente incómodo, y de Hitler y Goebbels, quienes se muestra sonrientes al ver la película, lo cual es aprovechado por Zoller para conseguir que Goebbels le conceda el permiso para retirarse momentáneamente de la sala. Zoller sale del palco y avanza por los pasadizos en busca de Shosanna, y mientras él camina, vemos primeros planos y planos detalles de Shosanna manejando los proyectores, empieza a correr la nueva cinta, la cual se ve en la sala de cine, en donde luego vemos a Marcel fumando con la gran pila de cintas de nitrato delante de él. Finalmente, Fredrick llega al cuarto de proyección y sus golpes en la puerta sorprenden a Shosanna. Al mostrar con estos planos las acciones paralelas de estos tres personajes, se crea tensión por saber si Shosanna será descubierta.

A partir de este momento, en el cuarto de proyección la acción se desarrolla con un gran número de planos y contraplanos cerrados y de corta duración que permiten incidir en las acciones y capacidad expresiva de los rostros. A través de los primeros planos se aprecia la expectativa de Shosanna mientras espera el momento de su venganza: Mira la sala, y mira la película constantemente en planos cerrados. Esto es más evidente al llegar Fredrick Zoller a la habitación, ya que desde el momento en que Shosanna voltea a mirar la puerta sorprendida y se acerca a abrirle sin dejarlo entrar, se da entre ellos una tensa conversación registrada en planos bustos, desde que él intenta convencerla cordialmente de que lo deje pasar, hasta que pierde la paciencia y entra a la fuerza, exigiéndole respeto a Shosanna, mostrando por primera vez la agresividad de su personaje.

Ante esto, Shosanna lo distrae pidiéndole que cierre la puerta y una vez que él se voltea, ella se mueve rápido para lograr dispararle: Vemos a Shosanna en plano medio mirando a Zoller, se voltea y vemos el detalle de su cartera, la misma donde había guardado una

pistola al inicio del episodio, volvemos a un plano medio de ella ya con la pistola, le dispara tres veces a Zoller, a quien vemos en un plano entero de espaldas recibiendo los disparos y cayendo al piso.







Figura 77. Sucesión de planos y contraplanos cerrados que registran la conversación entre Shosanna y Fredrick (Inglourious Basterds, 2009).

La sucesión de estos encuadres cerrados, además de destacar la emotividad de los rostros y expresiones, dan la sensación de rapidez y apuro en las acciones. Sería muy diferente si toda esta escena estuviera representada por unos pocos planos abiertos, perdería agilidad y la espontaneidad que posee la acción. Sin los planos detalles y primero planos, muchos aspectos pasarían desapercibidos, como la cartera de Shosanna, la cual deja de ser vista como una simple cartera, y cobra el estatus de su contenido; es decir, ya no es una cartera, es la depositaria del arma; por lo tanto, equivaldría al arma misma. Esto establece una clara relación icónica al tomar al continente (cartera) por el contenido (pistola), lo cual representa una figura metonímica, pues se establece este criterio de relación entre dos imágenes (Gómez, 2001, p.175).

Luego Shosanna mira la sala de cine para asegurarse de que nadie se percató de lo sucedido, voltea y mira a Zoller, vuelve a mirar la sala y vemos los planos de la película proyectada, donde Zoller aparece como un afligido soldado, volvemos al rostro de Shoshanna, quien vuelve a mirar a Zoller, su rostro muestra cierto interés y compasión al verlo aparentemente muerto, siente pena. En lo que prosigue de la escena, comienzan a emplearse planos más abiertos para reubicarnos en el espacio, que se intercalan al

inicio con los planos de la película proyectada en la sala de cine que Shosanna observa a través de la ventana.

Al tratarse de un cuarto de dimensiones pequeñas, se opta por un plano amplio cenital, o picado perfecto, que se combina con los planos de Shosanna y Zoller, y que permite ver las figuras de los cuerpos de ambos personajes, primero cuando Shosanna se acerca a Fredrick; y luego, cuando éste le dispara y ella cae al piso. Es así que la escena finaliza con los dos cuerpos inertes ubicados a ambos lados del encuadre, balanceándolo.





Figura 72. Sucesión de planos que muestran la muerte de Shosanna (Inglourious Basterds, 2009).

En este momento de violencia concreta, el plano cenital, que es el último de la escena del cuarto de proyección, cumple la función de estetizar la violencia al generar una visión romántica de ambas muertes. Los amantes que no pudieron concretar su romance por la incompatibilidad social e histórica de sus mundos y, por ende, el inevitable rechazo de uno de ellos (Shosanna), son unidos por el mismo trágico desenlace: se asesinan mutuamente y así terminan estando físicamente juntos.

Por otro lado, al igual que en toda la secuencia, la profundidad de campo es moderada en esta escena, ya que se aprecian con cierta nitidez todos los elementos del encuadre, salvo por el plano en que Fredrick le da el disparo final a Shosanna, ya que el punto de enfoque se centra únicamente en la pistola por unos segundos, acentuando el último y certero intento de él de acabar de forma violenta con su victimaria, y remarcando al mismo tiempo el último instante de vida de ambos.

Luego de esta escena, prosigue una serie de planos cerrados con paneos cortos y precisos que muestran a Omar y Donowitz preparándose en el baño para entrar al palco de Hitler. Mientras Omar busca rápidamente unas copas entre los papeles del tacho de basura, Donny transforma su traje en el de un mozo, ambos sacan cuchillos, colocan unos pequeños dispositivos en sus manos para disparar balas al tacto, sirven champaña, y Donowitz sale del baño en dirección al palco. Los movimientos y la cobertura de estos planos expresan visualmente la premura de los personajes y acompaña la sensación de preparación y de cuenta regresiva para el gran momento de la venganza.

Cuando Donowitz se coloca frente a uno de los dos guardias de seguridad de la puerta del palco, le ofrece champaña y aprovecha su distracción para dispararle en la cabeza; entonces Omar sale corriendo de su escondite y le dispara rápidamente al segundo guardia. Los planos del asesinato de estos dos hombres son planos americanos que registran de forma muy rápida la muerte de ambos; el primero desaparece del encuadre al caer al piso luego de recibir el disparo; y el segundo es visto por atrás, puesto que Omar lo ataca por la espalda, y luego por delante, cuando cae al suelo y desaparece rápidamente del encuadre, dejando a los dos Bastardos solos, con dos grandes manchas de sangre en la pared que remplazan como una huella la presencia y ubicación de los dos guardias ahora muertos.

Luego de este doble asesinato en el pasillo, volvemos a la sala de cine por medio de un plano general que muestra a la audiencia aplaudiendo las hazañas de Fredrick Zoller en la pantalla, quien dispara siempre de frente y hacia abajo como si le disparara directamente a la audiencia, luego se muestra un primer plano de Hitler riendo y un plano conjunto felicitando a Goebbels por la película, por lo que éste empieza a llorar de felicidad, y se aprecia a Francesca atrás, felicitándolo, haciendo aún más ridícula la situación y los personajes encuadrados.

Después de estas imágenes, prosiguen dos planos largos que corresponde a un plano detalle de la cinta corriendo en el proyector, y un plano conjunto cenital que muestra el cuarto de proyección con Shosanna y Fredrick tirados en el suelo, lo cual recuerda que si bien ella está muerta, su plan continúa y la película sigue proyectándose, acentuando la tensión por las acciones que pueden comenzar en cualquier momento y que los alemanes ignoran.

Así, volvemos a los planos de la pantalla de cine, en el último de ellos, Fredrick Zoller en un primer plano frontal a su audiencia pregunta “¿Quién quiere enviar un mensaje a Alemania?”, en ese momento, comienza la edición de Shosanna a manera de respuesta a la pregunta de Zoller, no solamente porque responde con su mensaje propio, sino también porque para ello, emplea el mismo encuadre de Zoller: su rostro aparece en un primer plano contrapicado bastante similar al del soldado, dirigiéndose al público del cine, informándoles que morirán.

Ante esto, se muestran los rostros de enojo y desconcierto de Goebbels y Hitler, que se intercalan con el rostro gigante de Shosanna en la pantalla indicándole a Marcel que incendie el cine, a lo que prosigue un primer plano del rostro de Marcel embelesado con la imagen de Shosanna, y la caída de su cigarrillo que se observa en un plano detalle hasta que llega a las cintas de nitrato. Los planos cerrados de Marcel, su cigarrillo, y las cintas de nitrato, hacen énfasis en los segundos previos al inicio del caos, detallan el instante del incendio prácticamente saboreando junto a Marcel sus últimos momentos de vida y la realización de la venganza de Shosanna.

Luego comienza el incendio, quemando la pantalla con el rostro de Shosanna que ríe; un movimiento de cámara que se acerca resalta el asombro y miedo en el rostro de Hitler,

algunos planos generales muestran a los invitados moviéndose asustados sobre sus butacas, mientras que arriba, Hitler y Goebbels se preparan para huir, pero son interrumpidos por Omar y Donowitz que entran intempestivamente al palco y disparan a sus ocupantes, a quienes se ve en planos americanos recibiendo los balazos y cayendo al piso; mientras que abajo el incendio continúa y se extiende, y los planos generales en movimiento muestran la desesperación de los invitados que corren hacia las puertas pero no pueden salir; la cámara se eleva hacia el palco y vemos a los dos Bastardos disparando a los invitados, que se desploman al recibir las balas.







Figura 73. Planos que muestran la venganza judía en el cine (Inglourious Basterds, 2009).

Esto prosigue mostrando planos medios de los Bastardos, y varios planos generales de la sala de cine incendiándose desde diferentes perspectivas, en las que se ve también el rostro de Shosanna deformado entre las llamas de fuego riéndose a carcajadas. Estos planos reflejan el caos que se vive en ese momento, y también la determinación y

concentración de los Bastardos, en especial de Donowitz cuyo rostro implacable incrementa su intensidad cuando vuelve a dispararle directamente al cuerpo inerte de Hitler, el cual se ve en un plano medio de ángulo picado, lleno de agujeros de bala en todo el cuerpo y en el rostro; esto permite apreciar el odio y la violencia de Donowitz en su rostro y ese odio se proyecta en el plano del cuerpo de Hitler, quien recibe disparos incesantemente, deformando su cara.

Luego, se aprecian tres planos detalles que muestran los cartuchos de dinamita en el momento que explotan, lo que conlleva a un plano general de la fachada del cine explosionando por completo e incluso una persona sale volando por una ventana, lo cual genera un último momento de comicidad para la culminación de esta secuencia dramática y violenta en la que todos los personajes mueren.

Por otro lado, la proporción de los objetos y cuerpos es natural durante la primera parte de la secuencia de la venganza; es decir, todos los elementos de los encuadres tienen dimensiones proporcionales entre sí y cumplen con reglas de tercios que componen el encuadre ordenando los objetos de manera equilibrada. La desproporción se genera en la sala de cine al aparecer el rostro de Shoshanna con dimensiones que abarcan casi toda la pantalla, como si su rostro vengador escapara del encuadre. Además de verse imponente, es atemorizante para los espectadores del cine a quienes toma por sorpresa.

Este mismo rostro se ve luego de iniciado el incendio de manera etérea, deformado por el humo y halos de luz por donde se proyecta, generando la sensación de omnipotencia y tenebrosidad al ser desproporcionadamente más grande que el resto de elementos de la sala de cine, ocupa el tercio del medio del encuadre y, como se ha mencionado antes, posee tonalidades azulinas dentro de un ambiente de colores cálidos, por lo que el rostro gigante se convierte en el punto fuerte de la imagen, creando un contraste notorio entre los demás elementos de la sala de cine.



Figura 74. Rostro de Shosanna proyectado en la pantalla de cine (Inglourious Basterds, 2009).

Así pues, la elección y combinación de estos planos representan una parte importante de la estética audiovisual en tanto que han sido pensados, elaborados y ejecutados para transmitir mensajes y sensaciones acordes a la historia de esta secuencia, la cual representa la consumación de la venganza judía: por un lado la venganza de Shosanna en contra de los nazis por haber asesinado a su familia, y por otro, la venganza de los Bastardos, que buscan vengarse en nombre de todos los judíos. Al término de esta secuencia los personajes judíos mueren en el cine, pero antes logran ejecutar su venganza.

4.1.3.2.2. Iluminación y peso visual

La iluminación en esta secuencia en general es cálida y proviene de fuentes artificiales, pero se diferencia según cada escenario; ya que la iluminación de los espacios transitorios, como los pasadizos y el vestíbulo se mantiene en clave alta; es decir, no hay mucho contraste entre luces y sombras, ya que todo el espacio es moderadamente luminoso; mientras que los espacios en donde se desarrolla la acción, que corresponden al cuarto de proyección y la sala de cine mantienen una iluminación en clave baja, consecuente con la realidad, ya que en las salas de cine predomina la oscuridad, siendo la única fuente de luz la pantalla.

Por su parte, en el cuarto de proyección predomina una iluminación back y cenital que ilumina a los personajes a contraluz destacándolos del fondo, el cual se mantiene más oscuro, pero no llega a desaparecer. Si bien la luz principal es amarilla haciendo que el ambiente oscuro mantenga una tonalidad cálida, se aprecia en algunos planos una luz azul que proviene del proyector y que, además de indicar de manera realista el funcionamiento de la maquinaria del cine, sirve como una iluminación secundaria para ciertos planos que por lo general se relacionan a Shosanna, acentuando la importancia del cine, tanto la manipulación del espacio como del material cinematográfico, para la venganza de Shosanna.



Figura 75. Back light y luz cenital en iluminación del cuarto de proyección (Inglourious Basterds, 2009).



Figura 76. Luz azul del proyector en el cuarto de proyección (Inglourious Basterds, 2009).

Asimismo, cuando Fredrick Zoller aparece en este escenario, los planos cenitales evidencian los puntos de luz que iluminan tanto a él como a Shosanna; de esta manera, cuando ambos mueren, se puede apreciar que a cada uno le corresponde un punto de luz en la ubicación en la que se encuentran, destacando ambas formas en el espacio, la forma vertical de Shosanna a la izquierda, y la forma horizontal, perpendicular de Zoller a la derecha.



Figura 77. Puntos de luz sobre los cuerpos de Shosanna y Zoller (Inglourious Basterds, 2009).

Por otra parte, la sala de cine se mantiene muy oscura toda la primera mitad, iluminando los rostros de los invitados con la luz irregular que proviene de la pantalla; sin embargo, en la sala se percibe también en algunos planos los halos de luz azul del proyector que emergen desde la parte superior del fondo del escenario, iluminando el otro extremo del auditorio más alejado de la pantalla. Este halo azul también aparece en algunos planos cerrados del palco, lo cual genera una luz de fondo para el rostro de los personajes, evitando que éstos se pierdan en la oscuridad del cine, marcando a su vez la presencia constante de Shosanna quien controla todo desde los proyectores.



Figura 78. Luz azul en la sala de cine (Inglourious Basterds, 2009).



Figura 79. Luz azul de fondo en el palco (Inglourious Basterds, 2009).

Del mismo modo, la parte del auditorio que corresponde al ambiente detrás de la pantalla en donde se encuentra oculto Marcel, mantiene esta iluminación en clave baja, pero en este espacio predomina la luz azul, ya que la única fuente de luz que ilumina el lugar es la gran pantalla frente a Marcel, que mantiene siempre imágenes en blanco y negro con tonalidades azules, lo cual es suficiente para iluminar y delinear la figura de Marcel, las cintas de nitrato, y el cigarrillo que arroja para comenzar el incendio, el cual

es destacado con el humo que desprende gracias al fondo negro que concentra toda la iluminación en el cigarrillo, enfatizando su importancia en el incendio.



Fig. 80. Iluminación en clave baja que destaca al cigarrillo (Inglourious Basterds, 2009).

Por último, la iluminación dentro de la sala de cine varía drásticamente una vez que se inicia el incendio ya que todo el ambiente se ilumina con las llamas de fuego que mantienen una iluminación bastante cálida en donde predomina una luz amarilla y roja que genera la sensación de sofocamiento en el lugar, y que se combina con la omnipresente luz azul del rostro de Shosanna.

En esta última parte, la sala de cine se convierte en un festival de luz y fuego, utilizándose de esta manera la iluminación como un instrumento enunciativo para resaltar la encarnizada violencia que ocurre en este escenario, cubriendo el caos de luz.



Figura 88. Iluminación provocada por el incendio en la sala de cine (Inglourious Basterds, 2009).

4.1.3.3. Parámetros del sonido

4.1.3.3.1. Sonido diegético

El sonido de las acciones de los personajes o de los elementos presentes en la secuencia, remarcan de manera realista y también emotiva los escenarios que se presentan y las situaciones que allí suceden. Así, por ejemplo, dentro de la sala de cine predomina el sonido con eco de la película, lo cual genera la atmósfera del escenario; también se escuchan las risas y celebraciones de los alemanes ante las hazañas de Fredrick Zoller en la pantalla, que, a manera interpretativa, podemos decir que se asemejan a las celebraciones de los Bastardos ante la matanza del Sargento Rachtman a manos del Oso Judío en la escena anteriormente analizada; hecho que además fue comparado por Aldo Raine con un espectáculo cinematográfico.

Es así que mientras los Bastardos alientan a su héroe al asesinar nazis y disfrutan el espectáculo porque es lo más cercano a ver una película; los alemanes celebran a su propio héroe en un auditorio cuando éste asesina a sus enemigos americanos; los primeros de forma más rudimentaria y explícita; y los segundos con una elegante gala de por medio; pero revelando a través del sonido de sus celebraciones, a cada bando igual de violento que su opuesto.

Por otro lado, en el momento en que se muestran los cartuchos de dinamita atados a las piernas de Omar y Donnowitz, el sonido de las manecillas del reloj de los explosivos efectúa la misma función extra-narrativa de la cámara, que comentamos líneas más arriba, ya que tanto visual como sonoramente se revela al público una información que el resto de los personajes desconoce y que se ha dado a conocer por medio de un movimiento de la cámara independiente de las acciones de los personajes; por ello, el sonido interviene de la misma manera en esta revelación al accionarse junto con la aparición de la imagen de los explosivos, no antes ni después, a pesar de que las manecillas del reloj siempre están corriendo.

Para completar la atmósfera del auditorio, el volumen de los pocos diálogos que hay entre algunos personajes es de un nivel bajo, como naturalmente se percibiría en una conversación en una sala de cine, por lo que cualquier elevación de la voz o ruido que no provenga de la película proyectada o de las celebraciones de los espectadores, llama

la atención de los demás, como los llamados de Donowitz a Omar en las butacas, y la posterior caída de éste, la cual se vuelve estrepitosa y cómica no solo porque ocurre en medio de los generales alemanes, sino también por el ruido que provoca y que llama la atención de los invitados, contrariamente a los torpes intentos de ambos de pasar desapercibidos por la naturaleza y la importancia de su misión.

Asimismo, cabe mencionar que la totalidad de planos que se muestran en la película alemana *Stolz der Nation* corresponden al personaje de Zoller disparando y asesinando a sus enemigos desde una torre, por consiguiente, el sonido que proviene de esta película corresponde a una mezcla atronadora de casquillos y abundantes disparos que resaltan la violencia y las habilidades bélicas de Zoller.

Estos sonidos se acentúan en los planos del rostro de Fredrick en el palco haciendo notoria su aparente perturbación al verse a sí mismo como un asesino (este hecho se percibe únicamente por el sonido de los balazos, ya que nunca se ve a los ocupantes del palco y la película que están viendo en un mismo plano), lo cual usa de excusa para retirarse de la sala.

Por otro lado, cuando Marcel comienza a trabar las puertas del auditorio se percibe cada sonido de las llaves y pestillos que coloca, enfatizando sonoramente un detalle simple pero importante para la muerte de los alemanes: el encierro; dando así el primer paso para la ejecución de la venganza de Shosanna.

Estos planos de Marcel se intercalan con planos de Shosanna en el cuarto de proyección; este ambiente, mantiene un constante sonido de la película corriendo en el proyector, lo cual, además de generar la sensación de realidad, enfatiza la relación del cine y su manipulación con Shosanna y su venganza personal e histórica.

Esto se evidencia con el manejo indistinto de la presencia de este elemento sonoro en distintos momentos en este escenario. Por ejemplo, cuando Shosanna y Fredrick conversan, el sonido del proyector se escucha en un segundo plano junto con el sonido más alejado de los disparos de la película en la sala de cine, sin interrumpir el sonido de la conversación. Luego, cuando Shosanna le dispara a Zoller, el sonido de sus disparos se confunde con la bulla y los fuertes balazos de la sala de cine, mientras que el sonido del proyector se mantiene en un segundo plano sonoro que va desapareciendo

lentamente para dar paso al sonido de los quejidos de Zoller en el suelo, y la música que va ganando presencia.

Así pues, en el momento en que Fredrick le dispara a Shosanna solo se escucha el sonido de la música y de sus disparos; incluso con el último y mortal disparo, recién se escucha el grito final de Shosanna, mientras que el primero no se escuchó, manteniendo el peso dramático solamente en la música; junto con el grito, vuelve progresivamente el sonido del proyector, pero se mantiene en un segundo plano sonoro muy bajo, a comparación de la música. Por último, en el momento previo a la aparición del rostro de Shosanna en la pantalla de cine, se muestran los dos últimos planos del cuarto de proyección en la secuencia, con los dos cuerpos inertes de Shosanna y Fredrick, en donde se percibe el fuerte sonido del proyector, resaltando así, al ser este sonido la única actividad que se percibe en este escenario, que la película aún sigue corriendo y que la venganza de Shosanna cada vez está más cerca de realizarse.

Por otra parte, cuando Donowitz disfrazado de mozo sale del baño en el que se oculta y se acerca a los guardias que cuidan el palco de Hitler, se escuchan las celebraciones que provienen de los espectadores en la sala de cine, lo cual llama la atención porque consideramos que este momento se asemeja a las celebraciones de sus compañeros con su primera aparición saliendo del túnel para asesinar a Rachtman; irónicamente, esta vez su aparición ante los guardias de seguridad a quienes está a punto de asesinar es casualmente “celebrada” por los alemanes dentro del cine. Luego de esto, los guardias son asesinados sin que nadie dentro del palco se percate de ello porque los fuertes sonidos de los disparos de la película proyectada impiden escuchar lo que ocurre al exterior.

Una vez que aparece el rostro de Shosanna en la pantalla, su voz resuena con eco en toda la sala, destacando el sonido de su risa macabra por encima de los gritos de los invitados, estableciendo sonoramente la omnipresencia de Shosanna y la derrota de los alemanes. Luego, con el inicio del tiroteo por parte de los Bastardos, predomina el sonido de los disparos, que se mezclan con los gritos de las personas, las llamas de fuego quemando todo, algunas estructuras que se caen, y la risa de Shosanna; generando sonoramente la sensación de caos y violencia.

Finalmente, en medio de todo el caos, se escucha las manecillas del reloj de la dinamita que llevan los Bastardos en las piernas, a lo cual prosigue cuatro momentos sonoros de la explosión, los tres primeros corresponden a cada cartucho de dinamita que explota, y el último corresponde a la gran explosión de todo el cine vista desde afuera, resaltando la magnitud de la fulminante explosión.

4.1.3.3.2. Sonido extradiegético

A diferencia de las secuencias anteriores, el sonido extradiegético de esta secuencia está compuesto, además de la música, por un efecto sonoro que acompaña la caída del cigarrillo de Marcel que da inicio al incendio. El sonido que se percibe en ese momento es una especie de respiración profunda, viento y cenizas consumiéndose, que acompaña el movimiento en cámara lenta del cigarro, de manera que, exagerando el sonido de este objeto al caer, se acentúa la importancia de este momento que da inicio al caos del incendio.

Por otro lado, la música está presente desde el momento que inicia la secuencia analizada, con la aparición de la sala de cine; así, mientras Donny y Omar ingresan por primera vez al auditorio, se escucha la canción setentera de rock *The Devil's Rumble* de David Allan & The Arrows, que consiste en notas de una guitarra eléctrica fuerte y ruidosa acompañada de sonidos puntuales de percusión que se repiten y que mantienen un ritmo rápido.

El hecho de que esta canción acompañe el ingreso de los Bastardos al cine, genera la sensación de rudeza que se asocia a ellos, a pesar de que estén elegantemente disfrazados para camuflarse con el resto; y también podemos inferir que acentúa el suspenso y la tensión al ver a estos dos personajes allí, en el corazón de la cúpula nazi, exaltando el nerviosismo, la impaciencia y la emoción contenida que se refleja en el rostro de los personajes al estar rodeados de sus más grandes enemigos y tener que permanecer calmados entre ellos.

Por lo tanto, esta pieza musical se asocia de manera estrecha a la personalidad y las emociones de los personajes de Donny y Omar en ese momento de entusiasmo y expectativa; y concluye de golpe junto con la imagen al cambiar de escena, sugiriendo así que, en efecto, el momento musical solo corresponde a los Bastardos y su ingreso a

la sala de cine; y la escena que sigue es la otra parte de la historia, la de Shosanna, que no tiene relación con la experiencia de Donny y Omar en el auditorio, remarcando la separación de los momentos de estas dos historias paralelas a través de los cortes musicales.

Luego, cuando Donowitz sale del auditorio por primera vez, lo acompaña sonoramente el extracto final de la canción *What I'd said* versionada por la banda setentera de blues y rock "Rare Earth". Esta parte de la canción que se escucha es una composición de percusión de instrumentos como un cencerro o campana de bongo, pandereta y un tambor, que mantienen un ritmo rápido. Esta canción se interrumpe súbitamente cuando el rostro de Donowitz desaparece del encuadre, como si al irse él, desapareciera la fuente de la canción, y se cambia la escena para regresar al interior de la sala de cine, en donde Donowitz trata de llamar disimuladamente a Omar para que salgan juntos de la sala.

Una vez que ambos salen juntos y se desplazan por el vestíbulo, la canción reaparece y continúa cuando el plano cambia y vemos la escena de Marcel y Shosanna despidiéndose y luego a Marcel desplazándose para trabar las puertas del auditorio. Esta canción con su ritmo acelerado, que entra en momentos precisos como en el desplazamiento de los personajes, y la despedida, establece un escenario de preparativos, coordinaciones previas a la ejecución de un plan, y también señala la premura de los personajes ocultos, que deben llevar a cabo sus acciones sin ser vistos por los demás.

En consecuencia, notamos que la canción se detiene súbitamente cuando Donowitz ingresa nuevamente a la sala en busca de Omar, porque en ese ambiente todo sigue con normalidad, sin ninguna sospecha de lo que ocurre afuera, en el vestíbulo, en los pasillos o en el cuarto de proyección, que es donde los preparativos se vienen dando; el ambiente del cine es un espacio ajeno a eso, y por esa razón, la música solo se escucha cuando los personajes circulan libremente afuera.

Además, esta canción es la primera que une musicalmente las acciones paralelas de los Bastardos y de Marcel y Shosanna, ya que en ese momento todos ellos se preparan para ejecutar su plan; es decir, empiezan a actuar de manera similar y con el mismo fin:

vengarse de los nazis. Finalmente, cuando la canción desaparece ya no lo hace por medio de un corte abrupto, sino que se esfuma mezclándose con el sonido de la película proyectada en la sala de cine, cuando Marcel abre la puerta trasera para cerciorarse por última vez que todos están sentados en sus butacas sin la mayor sospecha de lo que les espera. Así, podemos interpretar que la canción ingresa a la sala de cine brevemente porque ahora este ambiente se ha vuelto parte de los preparativos y, aunque aún no ocurre nada que alerte a los invitados, ya es tangible la amenaza sobre ellos en ese lugar.

Seguidamente, cuando Marcel termina de trabar la última puerta, resuena una canción de sonido fuerte llamada *Zulus*, compuesta por Elmer Bernstein para la película de guerra *Zulu Dawn* de 1979. Ésta, es una composición de violines y contundentes trombones, a los que luego se suman bombos, percusión y xilófono; que, como su origen indica, genera una sensación de situación bélica; el ingreso musical del xilófono a los pocos segundos de iniciada la melodía, se asemejan al redoble de tambores previo al anuncio de alguna nueva información, y suena justamente en el momento en que Marcel ingresa al cuarto detrás de la pantalla y se queda observando lo que tiene frente a él, las cintas de nitrato que finalmente se revelan; asimismo, las notas agudas del final, intensifican la presencia de una amenaza, y agudizan la tensión al aparecer la pila de cintas de nitrato detrás de la pantalla.

Esta angustiante composición musical se interrumpe de golpe cuando la escena se corta, cambiando visual y sonoramente la situación que se vive en el cine hasta este momento para pasar a la escena de conversación entre Hans Landa y Aldo Raine que se desarrolla lejos del cine.

Cuando volvemos al cine, y Fredrick Zoller sale del auditorio en busca de Shosanna, se escucha la canción *Tiger Tank* compuesta por Lalo Schifrin para la película cómica de guerra *Kelly's Heroes* (1970) ambientada también en la Segunda Guerra Mundial. Esta pieza musical consiste en una composición de trombones, contrabajo, bombo, tarola, y pandereta, que va aumentando en intensidad, lo cual hace que incremente la tensión mientras Zoller se dirige al cuarto de proyección y vemos planos de Shosanna manipulando los proyectores y a Marcel fumando su cigarrillo detrás de la pantalla.

La canción termina con una nota larga y aguda que se corta cuando Shosanna abre la puerta y Fredrick comienza a hablarle, como si la música cediera su presencia sonora al inicio y desarrollo del diálogo una vez que cumplió su función de incrementar la tensión. Además, respecto a la canción, cabe observar que otra vez se trata de una reutilización que esta vez pertenece a una película bélica y cómica, por lo que su elección establece aspectos en común que se asignan inmediatamente a *Inglourious Basterds*, como la situación bélica, la época de la historia, y también, aunque no se pueda catalogar como comedia, determinadas situaciones dosificadas de humor que dan un matiz propio a la violencia de toda la película. De esta manera, con los antecedentes de esta composición, se establece un escenario nuevo que se apropia de la canción, renovando su función y generando un nuevo sentido en esta película.

Una vez que la conversación entre ellos termina debido a que Shosanna le dispara a Fredrick, comienza a escucharse la canción *Un Amico* en el momento en que ella empieza a compadecerse del soldado. Esta composición musical es de la autoría de Ennio Morricone para la película policial italiana *Revolver* (1973), y tiene un sonido melancólico que mezcla notas de guitarra con violines, flauta, hacia la mitad entra una batería, viola, cello y bajo.

Esta canción fue creada para la atmósfera de un momento bastante emotivo en la película original que implicaba la trágica muerte de un personaje, de manera que acompañaba empáticamente la situación. En *Inglourious Basterds*, esta canción se desarrolla en el momento en que Shosanna se acerca a consolar al moribundo Zoller cuyo cuerpo yace tendido de espaldas en el piso; sin embargo, éste se voltea y le dispara cuatro veces, quedando ambos muertos.

Así pues, este momento, al igual que en la película original, es bastante conmovedor al inicio pues muestra la compasión de Shosanna y el dolor físico de Zoller, pero luego se torna violento al mostrar la brusca muerte de Shosanna junto a su víctima y la vez victimario; por lo tanto la música acompaña de manera anempática esta situación, a diferencia de la película original, ya que es una canción melódica, lenta y melancólica que contrasta con la imagen de intensa violencia que vemos.

De esta manera, podemos inferir que este contraste entre la música conmovedora y la escena de violencia le otorga una nueva intensidad a las acciones que vemos, y construye, junto al ralentí de la imagen, una prolongación del tiempo que nos permite apreciar la magnitud de la inesperada muerte de Shosanna en ese momento, y que además, en concordancia con el plano cenital final de ambos, aporta una visión romántica, estetizada, de este momento en que el pretendiente y su amada se asesinan mutuamente. Robert von Dassanowsky aporta lo siguiente sobre la edición de la música en relación con su función narrativa y emotiva:

[...] la importancia de la edición, la duración, la entrada y el cierre de las intervenciones musicales –la estructura en general es lo que importa en lugar de solamente las características musicales o la interacción con la imagen. No es de extrañar entonces que notemos que muchas de las principales secuencias narrativa y emocionalmente cargadas de *Inglourious Basterds* utilizan composiciones de Morricone en formas que expanden, demoran o ralentizan el ritmo de la acción: la llegada del coche a la granja de LaPadite, el descubrimiento de Landa de la familia de Shosanna, la rendición en cámara lenta del oficial alemán ante los Bastardos, y la muerte de Shosanna. Mientras que solo dos de estas escenas implican slow motion real (la muerte de Shosanna y la entrega del oficial), todas ellas crean una sensación de tiempo dilatado (2012, p.62).

Por todo lo antes mencionado, podemos concluir que se trata de una canción que genera una atmósfera afectiva conmovedora para un momento que, de otra manera, sería sangriento y cruel; es decir, la canción aporta en gran medida a la estetización de este momento violento al hacerlo sensorial y emocionalmente atractivo.

La canción termina abruptamente cuando se corta la escena porque solo está ligada a las acciones que acaban de suceder, y marca la diferencia con la escena de los Bastardos que prosigue, que si bien suceden en paralelo en un ambiente cercano, no están involucrados con lo que sucede en el cuarto de proyección; este corte también implica que las acciones en esta secuencia final deben seguir su ritmo a pesar de la muerte de una de las protagonistas.

Poco después de este momento, se escucha la última canción que forma parte del sonido extradiegético de la secuencia, y que tiene la duración más corta, tan solo cuatro segundos en los que se escucha el inicio de la canción *Eastern Condors* compuesta por

Ting Yat Chung para la película de acción hongkonesa de 1987 del mismo nombre. Se trata de una composición a base de las cuerdas de un bajo con ritmo rápido.

Esta pieza musical comienza cuando Omar sale corriendo de su escondite para matar al segundo guardia de seguridad del palco luego que Donowitz mató al primero, y concluye una vez que le dispara a su objetivo; por lo tanto, esta canción se inicia y se termina con un disparo al igual que el breve desplazamiento que hace Omar corriendo y que se ve en ralentí.

De esta manera, esta canción aporta a la prolongación del tiempo de esta acción breve, resaltando el último momento decisivo para que ambos puedan ejecutar su plan, ya que si Omar no es lo suficientemente rápido, él y Donny podrían morir a manos del guardia de seguridad; por lo que la música resalta la importancia de esta aparente simple acción.

Por lo tanto, podemos afirmar que la música en *Inglourious Basterds* “opera no como intervenciones aisladas, sino como momentos elevados de intensidad, momentos durante los cuales la música domina hasta la exclusión de todo lo demás” (Dassanosky, 2012, p.61), y de esta manera intensifica tanto el aspecto narrativo como afectivo de la historia, perfilando la apariencia de la película.

En este sentido, también podemos afirmar que desde la apariencia misma del relato; es decir, desde el aspecto discursivo o enunciativo, el manejo de la música también forma parte de la temática de violencia al ser interrumpida abruptamente en casi todas sus intervenciones; como hemos observado, la música no desaparece gradualmente en la mayoría de los casos, sino que se corta de golpe, rompiendo la atmósfera sonora de la situación que visionamos y trasladándonos rápidamente a otra diferente, sin tiempo para asimilar el final de una escena. De esta manera, por medio de la música se crea una figura discursiva de violencia en concordancia con el tono narrativo de la película.

4.1.3.4. Parámetros de edición

4.1.3.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos

Esta secuencia mantiene un ritmo acelerado constante que combina planos de corta duración con movimiento externo y también interno, esta sensación de rapidez en la edición es necesaria porque debe unificar más de tres escenarios en simultáneo, todos

dentro del cine; además, representa desde la construcción del discurso, la premura de las acciones que se tienen planificadas para esta noche de cine alemán, generando emoción y tensión por el desenlace, ya que se involucra al espectador que conoce ambos planes y posee cierta información que los personajes desconocen, como la identidad y los planes de venganza de Shosanna, y los cartuchos de dinamita en las piernas de Donny y Omar, que se revelan gracias al trabajo de la cámara y la edición.

Por otro lado, poco después de iniciada la función, cuando Marcel y Shosanna inician las actividades que concretarán su venganza, se intercalan planos detalles de ambos, el primero, trabando las puertas; y la segunda, colocando la cinta en el proyector; esta edición intercalada que muestra ambas situaciones en paralelo generan la idea de preparación, el inicio del fin, momento en el cual cada uno cumple su rol para la ejecución de la venganza como un trabajo en equipo.





Figura 82. Montaje que intercala las acciones de Marcel y Shosanna (Inglourious Basterds, 2009).

Poco después de esto, Zoller sale de su palco en dirección al cuarto de proyección, y su caminata hacia este lugar se combina con planos de Marcel y de Shosanna, cada uno en los ambientes desde los cuales accionará su venganza. Podemos notar que la combinación de estos planos de las acciones que se desarrollan en simultáneo, acentúan la tensión del momento, ya que no sabemos si Shosanna logrará cumplir su propósito o si será interrumpida y descubierta por Zoller; además la mezcla de estos planos también nos recuerda que Marcel se encuentra lejos de Shosanna, sin imaginar lo que ocurre en otros espacios del cine, por lo que no podría ayudarla frente a cualquier amenaza que se le presente.

De esta manera, se relacionan las acciones de estos tres personajes que ignoran sus intenciones entre sí: Marcel y Shosanna, concentrados en sus acciones, ignoran que Zoller se dirige hacia el cuarto de proyección en busca de una acercamiento con Shosanna; mientras que, por otro lado, Zoller camina tranquilo al encuentro de ésta, sin sospechar los planes de ella, y mucho menos, que luego de este encuentro, morirá.





Fig. 83. Montaje que intercala acciones de Zoller, Marcel y Shosanna (Inglourious Basterds, 2009).

Estas articulaciones que realiza la edición es una manera discursiva de indicar lo que sucede en dos situaciones o más sin necesidad de mostrarlo narrativamente; es decir, la construcción formal de la película refleja el aquí y el ahora de varias situaciones dando a entender que suceden en simultáneo y de esta manera, se puede crear o acentuar sensaciones como la tensión, el suspenso, la intriga, etc:

En estas articulaciones posibles entre un aquí y un allá, al que a su vez pronto se llamará para que se convierta en un aquí, reside buena parte del potencial narrativo del cine. Efectivamente, en ellas se pone en juego la facultad del filme para acceder a diversos tipos de <<proposiciones narrativas>> que, de no ser así, habrían seguido desconocidas. La existencia de buen número de articulaciones *temporales* esenciales para la narratividad cinematográfica también se debe a ellas. ¿Cómo explicar cinematográficamente un <<mientras tanto...>> sin recurrir a la palabra (en voz *over* o mediante un rótulo) si no se puede proceder, icónicamente, a una situación del *aquí* [...] por el allá. La pluripuntualidad es, ante todo, una cuestión de espacio, más que de tiempo (Gaudreault & Jost 1995, p.95).

Esto mismo sucede a lo largo de toda la secuencia, pues constantemente se muestran las acciones de los Bastardos en paralelo a las de Shosanna; o las acciones de esta última en el cuarto de proyección en relación al escenario de la sala de cine. Por ello, podemos identificar una función extranarrativa de la edición que permite contar la historia con independencia de las acciones o diálogos de los personajes, al igual que ocurre con determinadas funciones de la cámara y el sonido que ya observamos anteriormente.

Una vez que Zoller y Shosanna se encuentran, las acciones que se desarrollan en el cuarto de proyección, desde el diálogo inicial hasta la muerte de ambos, conforman la escena más larga de toda la secuencia, sin perder el ritmo ágil entre los planos. Así, con cuatro minutos de duración, superando incluso al gran incendio final, ésta es la escena de mayor duración en que se aprecian las acciones en un mismo lugar, sin que la edición corte la imagen por otra situación.

Esto concentra la atención en las acciones de este escenario en que culmina trágicamente la historia de dos personajes importantes, y además, se incluye el uso del ralenti en la muerte de Shosanna que expande aún más temporal y emotivamente este momento para apreciar la magnitud de este acontecimiento sorpresivo, expandiendo el momento de dolor y muerte de este personaje de forma delicada y atractiva.

La ralentización de la muerte de Shosanna anula el aspecto brusco y caótico de este momento y lo reemplaza por una imagen más suave y calmada, lo cual, junto al brillante y emotivo aporte musical, permite disfrutar este momento de violencia al apreciarlo de manera desligada de la realidad, en que hechos como éste no ocurren en cámara lenta o con una melódica canción de fondo, sino de forma más cruda y rápida. Esta representación implica la caricia de la violencia a través del lirismo del slow motion que Stephen Prince mencionaba en su libro *Screening violence* (1999, p.14).

Asimismo, podemos notar que mientras que la muerte de Shosanna es lenta y lírica, la muerte de los alemanes es abrupta. Esto se construye a través de la articulación de planos de corta duración que expresan discursivamente la violencia que ocurre narrativamente, generando así una edición ágil y violenta para mostrar la muerte de los alemanes; ejemplo de ello es la rápida muerte de los guardias de seguridad del palco, y la súbita muerte de los ocupantes de este ambiente, incluyendo a Goebbels y Hitler.

Podemos inferir que esto genera identificación con los protagonistas de la historia, que si bien se muestran como personajes que ejercen la violencia, son vistos con heroicidad, son víctimas que se convierten en victimarios, lo cual legitima su venganza. De esta manera, los acontecimientos importantes en la historia de estos personajes son apreciados con mayor detalle y detenimiento, como la muerte de Shosanna, porque tiene un impacto afectivo mayor para el público ver morir a su heroína, un personaje

empático que puede generar identificación; que ver morir a Goebbels, un personaje que, independientemente de la realidad histórica, se presenta como un enemigo ridículo y repudiable.

En este sentido, podemos observar que en esta secuencia se emplea el recurso del ralentí hasta en cuatro ocasiones, todas relacionadas al bando judío; éstas son: la muerte de Shosanna, el desplazamiento de Omar para asesinar al guardia de seguridad del palco, el cigarrillo de Marcel que es lanzado a las cintas de nitrato, y la imagen de Donny disparando a los invitados desde el palco en la sala de cine; todos momentos claves que muestran tanto el impacto narrativo y afectivo de estos sucesos en la historia.

El desplazamiento de Omar hacia el guardia de seguridad sucede inmediatamente después que Donny asesina al primer guardia; según el plan de ambos, una vez que Donny le dispare a uno de los guardias, Omar tenía que salir corriendo de su escondite rápidamente para asesinar al segundo y no darle tiempo de reaccionar; de lo contrario, ambos podían acabar muertos y su objetivo en el cine nunca se concretaría.

El empleo del ralentí en este momento decisivo le otorga un sentido cómico al esfuerzo de Omar por matar a su enemigo, ya que contrasta irónicamente el veloz desplazamiento de Omar al representarlo con una ralentización de la imagen; no obstante, al manipular el manejo del tiempo y la velocidad, este recurso destaca el impacto en la historia de esta simple acción en la que el tiempo es crucial y en donde ambos se juegan la vida; y también resalta la tenacidad en el rostro de Omar que, debido a la rapidez y determinación de su traslado, no podría apreciarse a velocidad normal.

Luego de esto, vemos los últimos instantes de tranquilidad en el cine, donde los invitados siguen disfrutando de la proyección de la película y la edición nos traslada nuevamente hasta el cuarto de proyección, con dos tomas ligeramente más largas que el promedio de planos estáticos, en ellas vemos la película corriendo en el proyector y luego los cuerpos sin vida de Shosanna y Fredrick, es decir, son planos en los que aparentemente no ocurre nada, pero hacen recordar que la venganza de la primera consiste en el manejo del artefacto cinematográfico, el cual sigue funcionando; por lo que la inclusión de estas dos imágenes anuncia que algo está por suceder; representa una preocupante calma y tranquilidad previa al caos que se desatará en unos segundos.

Efectivamente, luego de ver estos planos, volvemos a la sala de cine en donde Marcel desata el incendio por medio del contacto de su cigarrillo con las inflamables cintas de nitrato. En este momento interviene el tercer ralenti empleado en la secuencia, que muestra la caída de este cigarrillo, enfatizando por medio de este recurso el impacto de esta acción que, a simple vista, sería difícil de apreciar; y prolonga el último instante de tranquilidad en el cine, haciendo más emotivo este momento importante en el que Shosanna, muerta ya, cumple su objetivo gracias a la ayuda de Marcel.

En este momento, empieza el incendio junto con el tiroteo de Donny y Omar. Esta parte final de la secuencia tiene una edición más rápida que muestra varios planos conjuntos y generales de los invitados corriendo desesperados hacia las puertas y el lugar en llamas; esto se intercala con planos cerrados de Donowitz y Omar disparando a diestra y siniestra; incluso se muestra un plano cercano al cuerpo de Hitler lleno de agujeros al que Donny le sigue disparando con ira.

Si bien estos planos son explícitos al mostrar el cadáver de Hitler siendo salvajemente acribillado, la inclusión de ellos es muy rápida, son cuatro planos que en total duran tres segundos dentro de toda esta escena, y hace énfasis, más que en el derramamiento de sangre o la destrucción per se, en la ira y el odio de Donowitz por este enemigo tan repudiable, esto se refleja en su rostro y se proyecta en el cuerpo masacrado de Hitler.



Figura 84. Donowitz acribilla el cuerpo de Hitler (Inglourious Basterds, 2009).

En medio de este momento de caos, se realiza el último ralenti de la secuencia que muestra a Donowitz disparando su arma incesantemente con una expresión

imperturbable en el rostro, como si se tratara de una máquina cumpliendo su función, luego se ve, aún en ralentí, a los alemanes amontonados que reciben sus balazos, como una masa de gente sin rostro. Esto permite observar con detenimiento el odio y el momento de realización de Donowitz, el Oso Judío, quien se encuentra en la cumbre de su propósito al asesinar la mayor cantidad posible de nazis en venganza por todos los judíos masacrados; y muestra a los alemanes como una masa en la que no importa las identidades personales o los rangos que ostenten, ya que terminarán siendo ejecutados de la misma manera, al igual que ellos hicieron con los judíos.

Este montaje de planos genera discursivamente el violento caos que viven los personajes en este momento y la determinación de los Bastardos que no se detienen a pensar cómo es que se ha originado un incendio en la sala de cine, o a quiénes exactamente están asesinando; lo único que importa es acabar con todos; mientras que para los alemanes, todo lo que importa es correr por sus vidas.

Así, esta mezcla de desconcierto, violencia y caos se refuerza con una edición ágil y violenta, que incluye gran variedad de planos y ángulos que muestran la destrucción del cine y que resalta el gran final con la inclusión de los tres estallidos de los cartuchos de dinamita que se dan en simultáneo, pero que gracias a la edición podemos observar por separado, y finalmente, la gran explosión final vista desde afuera del cine que cierra este momento caótico y destructivo, enfatizando la magnitud de este hecho.

4.1.3.4.2. Tipo de Montaje

Esta secuencia tiene un tipo de montaje básicamente continuo que articula las acciones acorde a las unidades de espacio y tiempo que suceden en la sala de cine, el palco, el cuarto de proyección, el ambiente detrás de la pantalla y algunos pasadizos; sin embargo, este tipo de edición se desarrolla junto a un montaje paralelo que articula acciones de diferentes personajes en espacios contiguos que se desarrollan en simultáneo y que al final confluyen.

De esta manera, en lugar de emplear elipsis notorias que supriman algún acontecimiento para avanzar con la historia, se utiliza una intercalación de acciones y espacios que representen un “mientras tanto” que permita desarrollar el relato, dándose una bifurcación temporal: “Algunos relatos audiovisuales se constituyen a través de la

bifurcación temporal, es decir, por medio de distintas historias temporales paralelas o fragmentadas que tiendan a converger en un final común o sigan” (Gómez Alonso, 2001, p.165), esto es lo que sucede con las historias de Shosanna y los Bastardos.

Este tipo de montaje también genera con eficacia la tensión por la sucesión de hechos paralelos que comienzan a desarrollarse y que el espectador percibe, aumentando la expectativa hacia el clímax del incendio y explosión final que concreta las operaciones de venganza de los judíos.

Por otro lado, es necesario señalar el aspecto de la película dentro de la película, o para efectos de esta parte del análisis, el montaje dentro del montaje. Con esto nos referimos a los fragmentos de la película alemana *Stolz der Nation* que vemos proyectados en la pantalla de la sala de cine. Casi la totalidad de estos fragmentos corresponden al soldado Zoller apuntando y disparando a sus enemigos, quienes caen muertos de diferentes maneras en el campo de batalla.

Así pues, la edición de esta película alemana mezcla indistintamente planos de muertes y disparos sin mayor contenido narrativo o dramático, mostrando la abundancia de violencia como el reflejo de la lealtad de Zoller y la heroicidad y fuerza del gobierno nazi; y extrapolando este aspecto, también refleja a manera de burla el discurso fílmico de Goebbels, que radica en la exaltación de una sola acción bélica y violenta en toda su película sin ningún tratamiento audiovisual específico, que más allá de su valor cinematográfico, sirve como un claro medio propagandístico para complacer a su gobierno.

Asimismo, esta edición de *Stolz der Nation* muestra varios planos de Zoller apuntando directamente a la pantalla, como si se dirigiera a los espectadores del cine, estableciendo así un preámbulo de lo que en verdad les espera. Esta edición es interrumpida por la propia edición de Shosanna que, bajos los mismos aspectos técnicos audiovisuales, como el plano y el ángulo de *Stolz der Nation*, intercala el rostro de Fredrick con el de ella, dirigiéndose directa y frontalmente a los espectadores para anunciarles que morirán.

De esta manera, en esta secuencia, la edición deja de ser un aspecto exclusivamente discursivo y formal, para ser también un recurso narrativo que muestre el relato

cinematográfico de Goebbels y Zoller, y por último, es utilizado y manipulado por Shosanna para la ejecución de su venganza.

Finalmente, podemos concluir que en general, la secuencia está construida con una edición invisible, que le otorga naturalidad y realismo a las acciones que se presentan sin hacer evidente la presencia del montaje, salvo por los momentos ralentizados que hacen visibles la intervención de este recurso para generar, por medio de la manipulación del tiempo, una sensación estética o emotiva en los momentos de violencia por encima de la continuidad narrativa.

4.2. Análisis estético de Django Unchained (2012)

Al igual que con *Inglourious Basterds*, presentaremos y analizaremos a continuación los componentes formales que construyen la estética audiovisual de *Django Unchained*, a partir de tres secuencias importantes de la película.

4.2.1. Primera Secuencia: Ejecución de los hermanos Brittle¹⁵

Esta secuencia representa el inicio de la venganza de Django, quien junto al ex dentista King Schultz, el hombre que lo compró, llegan a la plantación de Spencer Bennet, conocido como “Big Daddy”, con la esperanza de encontrar a los hermanos Brittle, a quienes Schultz busca para asesinarlos y poder cobrar la recompensa que el sistema de justicia ofrece por la captura –vivos o muertos– de estos tres criminales, para lo cual necesita la ayuda de Django, a quien presenta como su ayudante, no como un esclavo; ya que él es el único que conoce el rostro de estos tres hermanos debido a que él y su esposa fueron torturados por ellos en el pasado. Una vez que Django los identifica, logra asesinar a dos de ellos, y Schultz mata al tercero, ante el asombro y la molestia de “Big Daddy”, dando fin a la secuencia.

¹⁵ A diferencia de la primera película analizada, *Django Unchained* no está dividida en capítulos, por lo que el título de las secuencias en este análisis no corresponden a un nombre específico otorgado por el director, sino que sirve a manera de descripción para identificar la escena o secuencia escogida para el análisis.

4.2.1.1. Parámetros de la dirección de arte

4.2.1.1.1. El espacio o ambiente

El espacio en esta secuencia, al igual que en la primera secuencia de *Inglourious Basterds*, se trata de un espacio abierto, de día al aire libre. Es un espacio relacionado a la naturaleza, poblado por numerosa vegetación, ya que se trata de una plantación de algodón, en la que se observan frondosos árboles, y también numerosos personajes entre esclavos y familiares de Bennet, quienes son testigos perplejos del actuar de Django.



Figura 85. Plantación de Big Daddy en Django Unchained (2012).

Este espacio aparentemente sereno contrasta con la acción violenta que allí se lleva a cabo y corresponde al inicio de la venganza del protagonista: es en este espacio en donde encuentra a sus antiguos enemigos, los que lo humillaron y atacaron a su esposa en un lugar similar a donde él se encuentra ahora. Esto lo podemos apreciar en las breves imágenes del flashback de Django, en el que se muestra a su esposa siendo castigada a latigazos por los hermanos Brittle en un espacio rodeado de árboles.

Si bien toda la acción se desarrolla en las áreas verdes de esta plantación, alrededor de este espacio se aprecian ambientes artificiales, como casas o establos, de los cuales dos se relacionan con el desarrollo de las acciones: la casa grande del señor Bennet, y el establo de los hermanos Brittle.

La primera aparece al inicio de la escena, y sólo puede apreciarse su fachada, ya que parte de su interior apenas puede verse a través de la puerta abierta. Se trata de una casa blanca de dos pisos, con dos grandes escaleras caracol a cada lado de la fachada; en la parte superior de éstas, se ubica el señor Bennet, quien no baja para recibir a su

inesperada visita, lo cual inferimos que le permite mantenerse en una posición superior a ellos, estableciendo su dominio del lugar y evitando mirar desde abajo a Django sobre su caballo, lo cual le parece a Bennet un atrevimiento inaudito para un esclavo.



Figura 86. Parte delantera de la casa de Big Daddy (Django Unchained, 2012).

El segundo de estos ambientes, el establo, aparece en el momento de los dos primeros asesinatos, y al igual que la casa grande, sólo se aprecia su fachada, que sirve de fondo a algunos planos. En ella se puede ver una ventana por donde dos niños esclavos ven sorprendidos lo que sucede, delante de esta fachada se aprecian también algunos barriles, ladrillos, un espejo, y la carroza donde Roger Brittle se sienta. Estos elementos desordenados le aportan la sensación de cotidianeidad al lugar, e indican que se trata de un espacio de trabajo diario y también de castigo, ya que cercano a este espacio está el gran árbol de tronco grueso en donde atan a una esclava para azotarla justo antes de la llegada de Django.



Figura 87. Establo de los hermanos Brittle (Django Unchained, 2012).

Por ello, podemos notar que esta plantación comienza siendo un espacio dominado por los personajes caucásicos antagónicos, pero al igual que el cine de *Inglourious Basterds*, se convierte rápidamente en el espacio de dominio de Django, en donde somete a sus enemigos, se apropia del lugar y de los elementos de éste, como el látigo y la pistola de los hermanos Brittle de los cuales se apropia para matarlos.

De esta manera, el espacio refuerza el carácter vengativo de las acciones: en una plantación similar Django y su esposa fueron humillados y maltratados físicamente; ahora, en un espacio natural con las mismas condiciones, Django convierte a sus victimarios en víctimas.

4.2.1.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes

En esta secuencia participan numerosos personajes con mayor o menor intervención, por lo que solo nos detendremos en analizar el vestuario de los personajes centrales. Así, comenzaremos describiendo la caracterización de los dos protagonistas de la historia, para luego comentar el vestuario de los personajes blancos que se oponen a ellos; es decir, el Señor Bennet y los hermanos Brittle.

El Dr. Schultz es un ex dentista alemán, dedicado ahora a cazar recompensas, que viste un traje que, exceptuando sus botas y guantes negros, es completamente gris: su sombrero es gris, su chaleco y su corbata son de una textura y tonalidad de gris más oscura que su pantalón y su saco; incluso su barba y largo bigote son de este color. Esto se debe a que la diseñadora de vestuario, Sharen Davis, tenía parametrado trabajar únicamente con tonalidades de gris para el personaje de Schultz (*Un Jour Sans Film*, 2014), por ello, no solamente en esta escena, sino que a lo largo de toda la película podemos apreciar a este personaje con trajes grises de diferentes texturas y tonalidades.



Figura 88. Vestuario de King Schultz en Django Unchained (2012).

De esta manera, podían aplicarse a la caracterización de Schultz infinitas posibilidades de mezclas y variaciones, sin dejar de identificar a este personaje con este único color en la película, lo cual, podemos interpretar que está relacionado a la idea de que Schultz se encuentra en un punto medio respecto a la esclavitud, ya que no está de acuerdo con ella, pero cuando es necesario la utiliza como un recurso a su favor, ya sea para comprar a Django y volverlo su ayudante en el negocio de cazar recompensas, o como tema de posible negocio para tener el interés de personajes como el señor Bennet.

Así pues, al igual que el gris es una tonalidad que se encuentra en medio del blanco y el negro, el Dr. Schultz tiene que vivir en medio de estas dos posturas en una época en que la esclavitud es común para todos, y eso se refleja visualmente en su traje. De este vestuario, Sharen Davis destaca el sombrero de Schultz: “creo que su sombrero fue nuestro proyecto más largo para el personaje de Christoph, el sombrero perfecto. No queríamos que sea europeo, pero tampoco queríamos que fuera norteamericano, así que nosotros creamos una combinación de sombrero de western y lo hizo ver como el cazador de recompensas que necesitaba ser” (Un Jour Sans Film, 2014), siendo éste un claro ejemplo de la importancia de una pieza aparentemente simple pero concienzudamente elaborada para la estética y el diseño visual de un personaje, y por ende, de la película.

Asimismo, la apariencia del Dr. Schultz la complementa su pequeño carruaje de madera, jalado por su caballo marrón Fritz, que hace una reverencia cada vez que lo presenta, extrapolando al animal la cordialidad y educación de su dueño. Esta carroza tiene en la parte superior una gran muela de adorno apoyada sobre un resorte que además de indicar materialmente el hecho de que Schultz fue un dentista años atrás, le

otorga a la imagen un sentido humorístico que es coherente con las dosis de humor que contiene la parte narrativa en distintos momentos de la historia.



Figura 89. Carruaje de King Schultz en Django Unchained (2012).

Además, este elemento puede interpretarse como una metáfora del trabajo de Schultz en la actualidad, que consiste en asesinar a criminales blancos para cobrar la recompensa que se ofrece por ellos; es decir, como si se tratara de extraer un diente malo de la boca de alguien, él ahora se dedica a extraer o eliminar malos elementos de la sociedad. De esta manera se relacionan figurativamente ambos trabajos al mismo tiempo, con un solo símbolo visual.

Por su parte, Django está vestido de una manera muy singular; él lleva un traje azul bastante llamativo en comparación a los trajes de los demás, que genera una visión cómica de su personaje. El consultor de vestuario, Christopher Laverty describe la caracterización de Django en esta secuencia de la siguiente manera:

En uno de los momentos más divertidos de la película, después de darle la libertad a Django, Schultz ofrece comprarle un traje nuevo –lo que él elija. Django selecciona un traje azul de dos piezas con cuello de encaje y pantalones cortos, porque después de años en harapos, esto es lo que él supone que un caballero, o en este caso, un caballero ayudante usaría. Es tentador reírse porque ‘se equivocó’, pero esto no es cierto. En este punto de la historia Django no sabe quién es; ser objeto de bromas por vestir un traje ridículo es parte de su autodescubrimiento [...] (2012).

Así pues, el traje de Django, además de generar visualmente la comicidad que narrativamente está expresada mediante los diálogos, representa un primer paso en la

evolución de este personaje, quien pasa de ser un esclavo maltratado física y moralmente, a ser una persona con decisiones propias.



Figura 90. Vestuario de Django (Django Unchained, 2012).

Además, podemos decir que se trata de un vestuario pararrrealista, ya que tiene una base histórica pero también posee agregados nuevos propuestos por el equipo para intensificar algún aspecto estético y dramático, como el cuello de encaje, que se trata de una “indulgencia artística que suma a la ridiculez intencional de su ‘disfraz’” (Lavery, 2012).

Al respecto, la diseñadora de vestuario, Sharen Davis, indica también que, en efecto, este traje tiene relación con la realidad histórica de la época: “es bastante exacto para un traje de sirviente [valet]. No el color per se, pero este tipo de sirvientes sí se vestían así. No es una copia exacta del traje de ‘Blue Boy’ de Fauntleroy (pintura de Gainsborough), pero hace estallar la pantalla” (Lavery, 2013).

Como ella misma menciona, el traje es una inspiración de la novela infantil *El pequeño Lord de Fauntleroy* que data del año 1885, que por el estilo de vestuario del protagonista está comúnmente relacionada a la pintura de Thomas Gainsborough, *Blue Boy* de 1770.



Figura 99. Pintura The Blue Boy de Thomas Gainsborough.

Así, el vestuario de Django está claramente relacionado al traje de esta pintura, por lo tanto, su aspecto ridículo reside en que este traje se asocia al de un niño, otorgándole a Django un aspecto infantil, que va acorde con la situación emocional en la que este personaje está ubicado en ese momento de la historia; es decir, se encuentra en medio de una transición de esclavo a persona independiente, por lo que podemos decir que prácticamente aún es un niño empezando su autodescubrimiento y evolución personal.

Asimismo, como parte de esta evolución, el vestuario de Django representa el inicio de su educación: “La elección de Django de esta prenda señala su propia fascinación con los inicios de su educación y autorrealización, que luego es descartada por un atuendo más adulto, contemporáneo y racional” (Speck, 2014, p.24); así pues, junto al Dr. Schultz, Django se instruye en el uso de armas y el negocio de caza-recompensas, pero también comienza a educarse, a leer y a expresarse de una manera correcta y astuta, volviéndose un ser más racional como reflejo del hombre al que acompaña.

En consecuencia, este vestuario azul representa esta primera etapa de libertad e ilustración que atraviesa el personaje de Django, y también, por el estilo y el color de su traje, lo destaca visualmente del resto, dándole el protagonismo del que se va apropiando a lo largo de la película.

Por otro lado, el vestuario del Señor Bennet, o “Big Daddy”, es completamente blanco, haciendo juego con el color y la elegancia de su gran casa y con la luminosidad de su

plantación de algodón; unificando y representando todo el escenario en la presencia de Bennet, con lo que queda claro de manera visual que él es quien domina el lugar.



Figura 92. Vestuario de Bennet en Django Unchained (2012).

Así, vemos que él lleva un traje de pantalón, saco y sombrero blancos con un bastón que le da un aire de señor a su apariencia. Al respecto, la vestuarista indica que el atuendo de este personaje está inspirado en el ‘look’ del actor en la serie ochentera *Miami Vice*, ya que Don Johnson, el actor que interpreta a Big Daddy, es el mismo que interpretó a uno de los protagonistas de la serie en mención; por lo que el vestuario nació a partir de la combinación de la apariencia de este personaje televisivo, con la del Coronel Sanders (imagen de Kentucky Fried Chicken) para obtener una versión más atractiva de este último (Un Jour Sans Film, 2014).

Por lo tanto, el aspecto de Big Daddy es una mezcla de modernidad y elegancia clásica, que resalta su figura como propietario del lugar y caracteriza su personalidad ostentosa y alegre; es decir, lo define verdaderamente como un “Big Daddy”, rodeado de esclavas mayormente jóvenes que lo llaman con ese apodo, a quienes trata de manera cariñosa y de las que, según el guión, obtiene grandes ganancias, por lo que no es sorpresa para él que Schultz se presente con la supuesta intención de comprarle una esclava. Es así que el vestuario de este personaje encarna visualmente la actitud atractiva, diferente y graciosa de su apodo.

Por último, los hermanos Brittle están vestidos con trajes mucho menos ostentosos, gastados y sucios. El primero que aparece, Ellis Brittle, lleva un sombrero, pantalón y chaleco marrones; un parche en el ojo y un látigo en la mano; mientras observa sobre un caballo a los esclavos trabajando en la plantación de algodón. Estos elementos le dan

una apariencia ruda, grande y violenta, e indican claramente que es un capataz preparado para agredir a los esclavos que vigila si le parece que hacen incorrectamente su trabajo.



Figura 93. Vestuario de Ellis Brittle en Django Unchained (2012).

El segundo de ellos, John Brittle, viste un pantalón marrón, camisa beige y tirantes, y lleva una Biblia en una mano y un látigo en la otra; además, parte de su ropa está cubierta por algunas hojas de la Biblia, lo cual representa materialmente su fanatismo por estas escrituras, que narrativamente recita antes de azotar a su víctima; así, tanto en la forma como en el contenido, se presenta la crueldad del personaje que se ve a sí mismo como un dios con el poder de castigar justa y necesariamente a una criatura inferior a él para corregir su comportamiento.

Además, la presencia de estas pequeñas hojas blancas en su pecho se transforma al final en una especie de blanco para que Django le dispare justo en el corazón, bañando lentamente sus escrituras con sangre; al igual que él tiñó de violencia este libro sagrado al encomendarse a él para someter sin piedad a los esclavos; es decir, su situación de poder se invirtió y su propia indumentaria sirvió de señalización para apuntarlo con un arma y asesinarlo a quemarropa.



Figura 94. Vestuario de John Brittle en Django Unchained (2012).

El último de ellos, Rogger Brittle, tiene una camisa gris abierta encima de un polo beige, y un pantalón oscuro; además una barba y cabellos largos, y una pistola en la cintura. Es el hermano con el aspecto más desaliñado de los tres, lo cual, podemos inferir, que representa visualmente la torpeza y dejadez de este personaje, que tiene la oportunidad de defenderse si actúa de manera rápida y acertada, pero sus torpes movimientos y pobre manejo del arma, le impide reaccionar acertadamente y deja caer su pistola.



Figura 95. Vestuario de Rogger Brittle en Django Unchained (2012).

Ambas armas de los Brittle, el látigo y la pistola, son apropiados por Django para asesinar a Rogger; aprovechando su torpeza, utiliza el látigo para azotarlo varias veces hasta tumbarlo al suelo, y luego el arma que dispara a su cabeza hasta quedarse sin balas. Es decir, estos elementos se tornan en contra de sus propios dueños, para representar materialmente la ira y sed de venganza de Django, que no se limita a matar de un disparo al menor de los hermanos, sino que descarga toda su violencia en él por medio de las dos armas.

Así pues, podemos concluir que en el área de vestuario, se aprecia un tratamiento realista y parrealista que emplea trajes de la realidad de la época con elementos agregados con fines estéticos y emotivos, como ocurre con el traje de Django y de Big Daddy.

Además, para los personajes centrales de Schultz, Django, y Big Daddy, se ha optado por emplear colores enteros determinados para cada uno de ellos, que son el gris, el azul y el blanco respectivamente, como si se tratara de personajes de caricatura que se identifican con un único estilo y color de ropa; mientras que, por otro lado, los hermanos Brittle tienen vestuarios menos resaltantes, de colores opacos y parecidos entre ellos, lo cual contrasta con la singularidad de los personajes centrales, y los unifica entre ellos como si los tres hermanos fueran una sola persona, lo cual para Schultz y Django es prácticamente así, ya que ambos los ven como un único objetivo, un grupo cruel y criminal, sin diferencias entre sí, que merecen ser asesinados.

4.2.1.1.3. El color

El escenario donde se desarrolla la escena es una plantación que tiende claramente hacia los tonos verdes, marrones y blancos, no sólo por el color de los árboles, los establos y la plantación, sino también por la ropa de los personajes, como los esclavos y los hermanos Brittle, lo cual acompaña la atmósfera de naturaleza del lugar, e indica que estos personajes pertenecen al campo.



Figura 96. Colores verdes, marrones y blancos en la plantación de Big Daddy (Django Unchained, 2012).

Sobre la elección del color para esta escena, la vestuarista Sharen Davis comenta lo siguiente: “La plantación de Big Daddy era más colorida y las mujeres por supuesto se

veían más hermosas y estaban mejor vestidas, incluso las personas en el campo simplemente parecían un poco más felices porque para mí, él era un poco benevolente. Por ello, esa plantación traté de realzarla un poco” (Un Jour Sans Film, 2014). Esto es importante porque indica una relación consecuente entre la elección y combinación de elementos formales como el color, y el aspecto retórico o narrativo de los escenarios y personajes en la historia.

Así, podemos observar, como hemos mencionado anteriormente, la relación unificadora del color blanco con el personaje de Big Daddy y sus propiedades en la plantación de algodón; y la relación connotativa del color gris con el personaje del Dr. Schultz y su posición intermedia sobre la esclavitud, la cual desaprueba pero convive con ella.

Por su parte, Django es el único personaje cuya vestimenta resalta en este ambiente, pues rompe con la armonía cromática al atravesar el campo vestido de azul eléctrico, llamando la atención en el encuadre, ya que los colores brillantes siempre llaman en mayor medida la atención en un encuadre de colores armónicos. Es así que el color interviene en la composición del encuadre jerarquizando la figura de Django al enfatizarla con respecto a los demás elementos.



Figura 97. Color azul eléctrico del vestuario de Django en Django Unchained (2012).

Por último, el color rojo también tiene una carga simbólica en esta secuencia. En este caso, el color rojo únicamente se asocia a la sangre, pues se presenta sólo cuando alguien es herido de bala. Es por ello que el color rojo representa también la venganza y la muerte ejecutada por Django, en contraste con los colores verdes, marrones y blancos de la naturaleza.

Esto se aprecia de manera más precisa con el asesinato del último de los hermanos Brittle, que recibe un disparo en el pecho y su sangre se derrama sobre la plantación de algodón, logrando una imagen metafórica alrededor de la muerte de los antes poderosos personajes blancos: “La sangre salpicada en las plantas de algodón blancas con la ejecución de los hermanos Brittle se convierte en uno de los mayores símbolos visuales de Tarantino en esta película, des-romantizando la visión de la plantación con un melodrama bárbarico y contrarrestándola con símbolos de la revolución de Schultz y Django –y el color rojo del Marxismo y de la sangre, manchando el sistema de la superioridad blanca” (Speck, 2014, p.27).

Así pues, la sangre solo es derramada por las víctimas de su venganza, no por Django ni por nadie más en la escena. De esta manera, con el elemento gráfico del color se estetiza la violencia al representarla con una imagen metafórica bella, en un encuadre e iluminación que resalta la pureza del algodón salpicado de gotas rojas que indican la muerte de un personaje.

Al momento de la ejecución, cuando aparece la sangre, se genera un fuerte contraste entre la paz y la pureza de la naturaleza, y la muerte, enfatizando así el tema de la violencia, pero representado en el quebrantamiento de la naturaleza, más que en el quebrantamiento del cuerpo.



Figura 98. Sangre de Ellis Brittle sobre la plantación de algodón (Django Unchained, 2012).

4.2.1.2. Parámetros de la dirección de fotografía

4.2.1.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre

La secuencia de la ejecución de los Hermanos Brittle ha sido realizada mediante la combinación de planos cerrados, principalmente primeros planos, planos bustos y

planos medios; y planos generales que restablecen el orden y la posición de los elementos en el diagrama de la escena.

Los planos cerrados han sido utilizados en mayor medida con los personajes afrodescendientes, quienes son reivindicados en esta escena. Así pues, al inicio se muestran planos medios de Django que escucha atento el diálogo entre Schultz y Bennet, observando cómo las respuestas astutas del primero hacen cambiar la actitud altanera del segundo, por una actitud más amable hacia ellos.

Este tipo de planos se mantienen cuando Django camina con Betina, la esclava que le muestra el lugar, centrando la atención en sus rostros en lugar de ver todo el ambiente que Betina le está mostrando; de esta manera, los planos representan la poca atención que Django muestra por conocer el lugar, y su interés en verificar si los hermanos Brittle se encuentran en esa plantación, lo cual le pregunta a Betina directamente en un encuadre aberrante que enfatiza la precipitación de Django por ubicarlos ante el desconcierto de Betina.

A continuación prosigue el flashback de Django, que también se muestra con un encuadre aberrante en el que se ve a Django suplicando a John Brittle que no lastime a su esposa; de esta manera, este tipo de encuadre sugiere visualmente que está sucediendo una situación fuera de lo normal y violenta. En este flashback también se emplean numerosos planos cerrados que se centran en los rostros de los hermanos para que el espectador los tenga presentes del mismo modo que Django los recuerda, y poder identificarlos más adelante en la plantación al mismo tiempo que Django los reconoce.

Asimismo, dentro de este flashback también se emplean los primeros planos para mostrar a Broomhilda, la esposa de Django, quien es azotada en la espalda por Ellis Brittle repetidas veces. Este momento de violencia ejercida sobre ella se muestra por medio de estos primeros planos de su rostro; es decir, los latigazos que recibe Broomhilda nunca se aprecian en su espalda, sino que se reflejan en el sufrimiento de su cara, lo cual podemos decir que genera una representación de la violencia más dramática que explícita, enfocándose en la expresión de dolor en su rostro.



Figura 99. Primer plano de Broomhilda siendo azotada.

Luego, en la segunda mitad de la escena, cuando Django encuentra a los hermanos Brittle, se observa en un primer plano el suplicio y terror de Jodie, la esclava a la cual estaban a punto de castigar; con la aparición de Django, otro primer plano de ella se intercala en algunas ocasiones para mostrar su sorpresa ante lo que sucede. Los planos cerrados en Django resaltan la expresión de su rostro, dominado por la furia y el rencor, y los planos cerrados de John y Rogger Brittle resaltan la sorpresa de ambos al verlo y su incapacidad de reaccionar por el asombro de encontrarse victimizados por su antiguo esclavo.

Asimismo, cuando Django se acerca hacia el establo de los Brittle, podemos apreciar que la cámara lo acompaña con *travellings* que acentúan la premura y determinación de sus pasos, mientras que los Brittle se mantienen en planos más estáticos. Podemos interpretar que esto corresponde a la representación visual y enunciativa por medio de la cámara de la vehemencia de Django al ir al encuentro de quienes victimizaron a su esposa para poder cobrar venganza; y por otra parte, a las nulas sospechas de los hermanos de que algo malo está por sucederles, que tienen el control del establo y los esclavos; es decir, el estatismo de sus planos refleja que para ellos, es un día común y corriente, sin sobresaltos.







Figura 100. Serie de planos que muestran la muerte de John Brittle (Django Unchained, 2012).

En esta secuencia de planos también podemos notar que la llegada de Django es resaltada a través de un plano entero contrapicado que se va cerrando por medio de un travelling in que se acerca a él, engrandeciendo su figura ante sus adversarios; de esta manera, podemos decir que este recurso fotográfico presenta a un Django empoderado que no solamente tiene el dominio de la situación frente a sus enemigos, sino que también llega como un héroe para Jodie, a quien salva de ser azotada de un modo en que no pudo salvar a su esposa por encontrarse en una situación inferior ante los Brittle, empequeñecido y arrodillado, y que ahora tiene la oportunidad de invertir.

Por otro lado, dentro de esta secuencia de planos también cabe mencionar el rápido paneo con zoom in que se efectúa para cambiar del plano medio de Roger Brittle al plano conjunto de los niños mirando en la ventana del establo la sorpresiva muerte de John a manos de Django.

Este tipo de movimiento de cámara era muy popular en los spaghetti western, por lo que su aplicación en este momento de duelo es una referencia clara de que esta película pertenece narrativa y audiovisualmente a este género; pero resalta al mismo tiempo aspectos más humorísticos en la representación de la violencia, como la mirada de

sorpresa de estos niños en la ventana, a diferencia de los western clásicos que empleaban el zoom in para resaltar expresiones más rudas en la escena.

Continuando con la escena, en el enfrentamiento con Rogger Brittle se mantiene esta combinación de planos generales que muestran el sometimiento de Rogger y el desplazamiento de los personajes; y planos cerrados que muestran el asombro de los esclavos que observan la situación, así como la ira de Django, y a Rogger tratando de cubrirse de los latigazos, logrando gran intensidad y dinamismo visual en concordancia con la intensidad y vehemencia de la acción.

Sin embargo, el momento preciso de la muerte sucede cuando Django dispara incesantemente al cuerpo de Rogger, como una descarga de ira similar a la de Donny Donowitz con el cuerpo de Hitler en *Inglourious Basterds*. Es en ese momento donde cesan los planos cerrados, y la ejecución se ve desde un plano general que omite el detalle del cuerpo atacado, y sólo presenta, casi a manera de siluetas, la situación y la relación entre los dos personajes: Django de pie a la izquierda del encuadre frente a su adversario caído; es decir, se da una composición que en base a la verticalidad de Django, representa una supremacía de poder sobre su víctima.



Figura 1010. Muerte de Rogger Brittle (Django Unchained, 2012).

Es así que Django en su encuentro con los Brittle se ve poseído por su sed de venganza y emplea la violencia física en contra de sus antiguos enemigos, apelando también a un aspecto clásico del género del western al que Tarantino rinde homenaje: el ojo por ojo y diente por diente; es decir, el hecho de tomar la justicia – o mejor dicho la venganza– por las propias manos mediante encuentros violentos: “Los western se estructuran sobre la dualidad Bien/Mal mediante estereotipos como el bandido, el cuatrero, el pistolero y el buen cowboy, que se sumergen en conflictos por la tierra, por una muerte que ha de

ser vengada, por la protección de una viuda, el robo de ganado, una comunidad amenazada, etc.” (Sánchez, 2002, p.106).

Asimismo, toda la secuencia mantiene escalas de proporciones naturales, pero se emplea en varios planos el ángulo contrapicado, el cual genera una sensación de superioridad del protagonista al aparentar una imagen físicamente engrandecida. Este uso constante de ángulos contrapicados resalta de manera estética el empoderamiento de Django: “Lo que estéticamente ocurre en el asesinato no es la realización del asesinato, sino la realización del asesino. No se trata de la cosa, sino de quien hace la cosa” (Bense, 1973, p.115); podemos decir entonces que esta acción de la muerte destaca lo sublime del placer del asesino al ver realizada su venganza.

Respecto a la afirmación de Bense, y en relación a la estética de la violencia de esta escena, sumaría a la importancia de ‘quien hace la cosa’, el ‘cómo se hace’ ya que vemos a Django asesinando a dos personas, pero la forma en que lo vemos es esencial para entender esta realización del asesino que estetiza la violencia por medio de la placentera reivindicación visual y emocional de un esclavo; así, observamos a un personaje engrandecido, que invierte la situación de sus enemigos dominando su espacio y sus armas, enfatizando más su logro personal e histórico por medio de la violencia, que la forma explícita de la misma.



Figura 102. Ángulos contrapicados que muestran la venganza de Django (Django Unchained, 2012).

Luego de la muerte de Rogger, el Dr. Schultz llega al lugar y con un solo disparo de su escopeta asesina al tercer hermano, Ellis Brittle, quien corría en su caballo por el campo. Su muerte se aprecia en dos planos generales de él recibiendo el balazo, un plano detalle de las plantas de algodón manchadas con su sangre, y un último plano de ángulo bajo, al ras del suelo, que muestra su cuerpo cayendo encima de las plantas, como si se tratase de un gigante vencido que con su tosco cuerpo aplasta las flores. De

esta forma se aprecia la violencia ejercida contra él no únicamente con su cuerpo baleado, sino con la ruptura de la visión poética y tranquila del campo.



Figura 103. Muerte de Ellis Brittle (Django Unchained, 2012).

Por otro lado, en esta secuencia se tiende a centrar a los personajes al medio del encuadre y al tratarse de un espacio abierto se juega con la profundidad de campo ya que podemos observar en los planos abiertos varios elementos en el encuadre, como los árboles, las plantas, y personajes secundarios, pero siempre manteniendo enfocados a los protagonistas de la acción como Schultz y Django, otorgándoles por medio del foco la relevancia visual de estos personajes en la escena.



Figura 104. Profundidad de campo en Django Unchained (2012).

4.2.1.2.2. Iluminación y peso visual

La iluminación de esta escena es de tipo natural y en clave alta, ya que se trata de un espacio natural, abierto y bastante soleado. Asimismo, se trata de una iluminación pareja, sin marcados contrastes entre luz y oscuridad a pesar de la cantidad de árboles que generan espacios de sombras.



Figura 105. Iluminación de la plantación de Bennet en Django Unchained (2012).

Esta iluminación le otorga un aspecto calmado a la plantación y resalta los colores vivos de la naturaleza, de manera que se percibe un lugar tranquilo y seguro, logrando un contraste más fuerte con las acciones violentas que allí se desarrollan y que interrumpen el orden del campo.

Por otro lado, la inserción del flashback en medio de la secuencia se diferencia de este escenario por la temperatura de la luz. Si bien ambas escenas mantienen una iluminación natural, la del flashback es fría, con una tonalidad que tiende claramente a los azules, diferenciándose de la iluminación cálida de la plantación.



Figura 106. Iluminación del flashback en Django Unchained (2012).

Este tipo de iluminación además de diferenciar visualmente ambas escenas que ocurren en espacios similares, indica que el flashback se trata de un tiempo pasado y le otorga un aspecto tétrico al lugar que es concordante con las acciones que allí se llevan a cabo; es decir, esta vez la violencia sí se relaciona visualmente al lugar.

Además, esta iluminación también se relaciona de manera personal y subjetiva a Django, ya que por tratarse de un recuerdo de él, la luz fría lo muestra como un

recuerdo malo y triste, y presenta un lugar hostil y violento, a pesar de las varias características en común con el escenario de la plantación que al tener una iluminación cálida, se ve más alegre y calmado.

4.2.1.3. Parámetros del sonido

4.2.1.3.1. Sonido diegético

Por tratarse de un escenario campestre, el sonido ambiental de esta secuencia cumple un papel importante para transmitir una atmósfera sonora realista que complemente la imagen. Así, desde el inicio hasta el final de la secuencia se puede escuchar el sonido de aves, viento e insectos de manera muy presente, lo cual transmite la sensación de una naturaleza viva, tranquila y pacífica, acorde con la armonía de luz y colores del lugar.

Por otro lado, esta secuencia, a diferencia de las analizadas anteriormente, sí presenta música como parte del sonido diegético. Se trata de una melodía de violín que proviene del interior de la casa en donde se ve a una niña ensayando con una partitura a través de la puerta abierta; la música se mantiene cuando esta imagen cambia y vemos a Django caminando con Betina; es decir, se trata de un sonido on –cuya fuente podemos ver en la imagen- que pasa a ser off porque la fuente del sonido (la niña tocando su violín) desaparece de la imagen pero aún percibimos su presencia sonora que se mantiene de fondo para las imágenes que prosiguen.

Asimismo, esta música de violín que se escucha en off cuando Django y Betina caminan indica la cercanía espacial de la casa con el lugar por el que pasean estos personajes, y aporta una sensación de calma y paz en el lugar. La música deja de escucharse cuando Django le pregunta a Betina si conoce a los hermanos Brittle, lo cual indica que en ese momento de su caminata ya no se encuentran tan cerca a la gran casa de Bennet, y que, al momento de tocar ese tema, la tranquilidad que aportaba la música también desaparece como un preámbulo de las acciones violentas que están por comenzar, lo cual se representa visualmente con un encuadre aberrante, y sonoramente con la desaparición de la música.

Una vez que Django encuentra a los hermanos, el sonido de los latigazos es fundamental para transmitir la fuerza y contundencia de esta arma cuando John se

prepara para azotar a Jodie, y más aún cuando Django azota una y otra vez a Rogger; la presencia sonora de estos latigazos destaca la violencia de este momento y luego cede su lugar al sonido de las armas de fuego cuyos contundentes balazos resuenan en todo el lugar, opacando el sonido de la naturaleza que transmitía un ambiente de calma, indicando así la ruptura de la cotidianidad y la tranquilidad.

Por otro lado, así como el color rojo de la sangre sobre las plantas de algodón representa la violenta y rápida muerte de Ellis Brittle, el sonido de esta sangre salpicada también interviene para resaltar la violencia a través de la transgresión de la naturaleza manchada. El sonido de su caída también forma parte de esta representación formal de la violencia en relación a la naturaleza, al percibirla de manera estruendosa como si se tratase de una gran mole o de un gigante cuyos toscos movimientos aplastan y destruyen partes del hasta entonces immaculado campo, reflejando por medio del sonido de su caída sobre las plantas la fulminante violencia ejercida contra su cuerpo.

Por último, en la parte final de esta secuencia, cuando Big Daddy y sus trabajadores se acercan a Django y Schultz para enfrentarlos, se producen algunas pausas ligeramente prolongadas entre Big Daddy y Schultz que indican el asombro y desconfianza del primero al escuchar las explicaciones del segundo, quien todo el tiempo mantiene la elocuencia y seguridad en sus palabras, hablando en un nivel por encima de los demás para que lo escuchen con claridad. Django por su parte, siempre habla en un nivel más bajo, casi susurrando, lo cual indica su suspicacia y su falta de costumbre de hablar con libertad, por todos los años que debió mostrar sumisión ante sus amos.

Las pausas en esta parte final también acentúan la tensión que solo se siente de parte de Big Daddy hacia los dos protagonistas, y que no se desarrolla gracias a las intervenciones de Schultz que interrumpe astutamente las pausas, con lo cual consigue salir rápidamente de allí antes de que se exalten los ánimos.

4.2.1.3.2. Sonido extradiegético

El sonido extradiegético de esta secuencia está compuesto por tres piezas musicales y también por dos efectos de sonido cortos. El primero de ellos interviene en el zoom in que muestra a los niños sorprendidos en la ventana del establo luego de que Django le dispara a John Brittle. El sonido semejante a una ráfaga de viento rápida y corta marca

sonoramente el movimiento acelerado del zoom, como es costumbre en estos acercamientos intempestivos en el plano, y da la sensación de que la cámara “volara” rápidamente para captar esa imagen que aporta asombro, espontaneidad y comicidad.

El segundo efecto de sonido es aún más corto y corresponde al grave sonido de un bombo en el momento en que Schultz ve a Ellis Brittle corriendo por el campo sobre su caballo. Este sonido destaca el peligro que corre Ellis al ser visto por Django y Schultz, generando con este corto y simple efecto que se mezcla con el sonido del galope de su caballo una atmósfera tétrica a su intento de huida, acentuando la sensación de muerte que pronto llega por medio de un balazo que atraviesa su pecho.

En cuanto a la música, la secuencia inicia con una canción que acompaña el ingreso de Django y Schultz a la plantación de Bennet, se trata de la composición de Luis Bacalov para el western italiano *His name was King* de 1971 (la canción lleva el mismo nombre). Por lo tanto, al igual que en *Inglourious Basterds* también se trata de una composición antigua perteneciente a otra película que ha sido reutilizada para la banda sonora de *Django Unchained* y que evidencia el carácter de western de la misma, haciendo énfasis en sus referencias clásicas.

Asimismo, por el título y la letra de esta canción, podemos apreciar que está relacionada al personaje de King Schultz, cuyo nombre es una referencia obvia al protagonista del mencionado western italiano, quien era también un hábil cazador de recompensas apodado King. Así pues, esta canción describe a este personaje, ya que habla de un hombre llamado King que anda en caballo por el campo cargando un arma que cuando dispara nunca falla, y que busca a un hombre.

De esta manera, la canción *His name was King* que acompaña el ingreso de Django y Schultz a la plantación al inicio de la escena antes de que empiece el diálogo con Big Daddy, describe toda la situación que solo Bennet desconoce, lo cual les da a los protagonistas una ventaja para poder llegar a sus objetivos; así, además de acompañar musicalmente, también indica anticipadamente el dominio y seguridad de ambos en este lugar ajeno pero en una situación familiar, especialmente para Schultz, quien está acostumbrado a actuar frente a hombres como Bennet para no levantar sospechas y atrapar con éxito a los hombres que busca.

La segunda canción de la escena interviene cuando Django ve y reconoce por primera vez a Ellis Brittle, en ese momento se escucha el sonido de un bajo y una pandereta que luego se desarrolla en el flashback de Django. Se trata de la canción de soul *Freedom* de Anthony Hamilton y Elayna Boynton, compuesta para esta película.

El hecho de que esta sea una canción original compuesta para la película, a diferencia de las otras, indica que fue creada especialmente para transmitir una idea o una sensación respecto a este momento particular de la escena. Esto es evidente al escuchar la letra de la canción, que habla de una persona que lucha por su libertad, al igual que Django y su esposa, quienes son castigados por tratar de huir de sus dueños.

Asimismo, el género de la canción también es importante para establecer que la música representa a Django y Broomhilda, pues el soul es un tipo de música asociado culturalmente a la comunidad afrodescendiente. De esta manera, la canción *Freedom* es un agregado musical empático; es decir, opera por asociación al igual que la canción *His name was King*, porque tanto el ritmo como la letra generan un significado que se asocia a la imagen del encuadre, y el hecho de que estas canciones tengan una letra tan reveladora hace este aspecto aún más evidente.

En consecuencia, podemos interpretar que la creación y aplicación de esta canción, desde la selección del género soul hasta la articulación de la letra, genera un momento bastante emotivo junto a la imagen, le añade un sentimiento de lucha que refuerza de forma afectiva el sufrimiento de Broomhilda al ser azotada y la necesidad de estos dos esclavos de huir para poder ser libres, lo cual representa a todos los esclavos que pasaron por esa situación.

Este sentimiento de lucha entre blancos y esclavos se acentúa cuando la canción se interrumpe violentamente por el fuerte sonido de un latigazo que Ellis Brittle lanza en el flashback y que se mezcla con un movimiento de látigo que hace en la plantación de algodón de Bennet, cortando la música de golpe, al igual que sus látigos golpeaban y aplastaban la moral de Django y el cuerpo de Broomhilda; y trayendo a Django de vuelta a la escena del presente.

Luego de esto, Django se dirige rápidamente hacia el establo donde se encuentran John y Rogger Brittle a punto de azotar a una esclava. En este momento interviene la tercera

y última composición musical, llamada *La Corsa* de autoría de Luis Bacalov para el spaghetti western *Django* de 1966, película de Sergio Corbucci que es la referencia más clara de *Django Unchained*, por el uso del nombre de uno de los personajes más emblemáticos de los western, por el empleo de la música de esta película, pero también por la ferocidad de sus personajes y la frialdad de sus villanos, como los hermanos Brittle o Calvin Candie, que aparece más adelante en la película.

Esta pieza musical tiene dos momentos diferenciados, el primero corresponde al sonido de celos en notas graves que dan paso al sonido de violines que aceleran rápidamente incrementando su intensidad hasta volverse cada vez más agudas y acompañan los pasos acelerados y determinados de Django mientras se dirige al establo incrementando la tensión del momento y acentuando su presencia amenazante y vengativa.

Esta melodía de la canción cambia cuando Django llega al establo y llama a John Brittle por su nombre, en ese momento suena una melodía más lenta de trompetas que generan solemnidad en la visión de la imagen de Django, quien es visto por primera vez por John. Esta imagen se aprecia en un plano entero contrapicado con un travelling in que junto a esta música resalta a Django como un héroe, un personaje totalmente increíble e inesperado para los hermanos Brittle que llega para salvar a Jodie de los azotes y sobre todo para cobrar venganza.

Esta composición musical continúa cuando Django le dispara a John y azota a Rogger, incluso se mezcla con los sonidos de los latigazos acentuando la efusividad del momento y asociándose siempre a la visión heroica de Django, que se enfrenta con superioridad a sus adversarios, invirtiendo su posición ante ellos.

De esta manera, la música acentúa la violencia de este momento pero ligada siempre a la realización heroica del asesino, como un momento de placer reivindicatorio personal e histórico tanto para Django como para los espectadores, siendo este placer el que destaca poderosamente el modo de la belleza del asesinato (Bense, 1973, p.109) de personajes que además son villanos repudiables que generan rechazo.

4.2.1.4. Parámetros de edición

4.2.1.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos

Esta secuencia empieza con un ritmo moderado y ligeramente pausado de planos y contraplanos, que es coherente con la calma que transmite el escenario y que se acelera cuando Django encuentra y asesina a los hermanos Brittle. A partir de este momento, también es común el empleo del ralentí para determinados momentos de la acción.

Así, cuando Django llega al establo, Rogger Brittle voltea a mirarlo en un corto ralentí que resalta la inesperada aparición de Django que ellos ni se imaginaban, a lo que inmediatamente procede la muerte de John Brittle, que si bien en términos de edición es menos ágil ya que está articulada a partir de planos y contraplanos fijos de John y Django, también es más directa, lo cual resalta la repentina sorpresa de este acontecimiento y la incredulidad de John que no le permite reaccionar y muere al instante.

Inmediatamente después de esto interviene un segundo ralentí cuando Rogger intenta sacar su arma que se le escapa de las manos y Django se apresura a recoger el látigo que John dejó caer. Al igual que el ralentí de *Inglourious Basterds* cuando Omar corre para matar al guardia de seguridad en la última secuencia, este corto ralentí destaca la importancia de la velocidad en este momento en que una reacción rápida es la diferencia entre la vida y la muerte, puesto que cualquiera que se apodere de un arma primero podría matar al otro, y esto es lo que ocurre cuando Django recoge el látigo.

De esta manera, la ralentización de esta acción permite observar con detenimiento las acciones en simultáneo de ambos personajes, enfatizando la rapidez de Django y la torpeza de Rogger quien parece incapaz de articular el movimiento de sus manos para impedir que se le caiga el arma. Luego de este momento determinante, se desarrolla el punto más álgido de la edición que corresponde a la golpiza y asesinato de Rogger Brittle.

Así pues, la ejecución de Rogger Brittle es la parte más violenta de la secuencia por ser la de mayor duración, mayor cantidad de planos, e involucrar dos tipos de armas distintas – un látigo y un revólver – se desarrolla con gran agilidad al combinar gran

cantidad de planos cerrados de muy corta duración; sin embargo, el tiempo de la situación es alargado por el constante uso del ralenti y también por la cantidad de planos que dan la sensación de alargue de una acción que en la vida real carecería de tanta complejidad.







Figura 107. Muerte de Roger Brittle en Django Unchained (2012).

En total son treinta y un planos que se articulan para mostrar la muerte de Roger Brittle en menos de un minuto (cincuenta y dos segundos), esta cantidad de planos de corta duración generan un ritmo acelerado en la escena, pero además expresan la ira de Django, no generaría el mismo impacto visual y emocional ver la misma acción en una sola toma general. Estos planos representan el descargue de energía violenta por parte de Django en contra de los que golpearon a su esposa, por ello, la edición también es violenta, al cortar constantemente la acción en planos cortos y similares.

Además, la inclusión de los rostros de asombro de los esclavos que presencian esta muerte, le aporta realismo y naturalidad a esta acción, pues resalta el factor sorpresa de la situación, las acciones fluyen ante la ingenua incredulidad de todos quienes nunca habían visto a un hombre negro ajusticiar a un hombre blanco; y en este sentido, la

articulación de estos rostros en la ejecución de Rogger también destaca la brutalidad de su muerte ya que nos indican que semejantes actos de violencia no son comunes para ellos, más allá de los castigos a algunos esclavos que sí son usuales en este escenario.

Luego de esto, la edición vuelve a tener un ritmo menos acelerado y la muerte de Ellis Brittle, al igual que la de John, es más directa e inmediata, por lo que podemos interpretar que ya que él se encuentra corriendo por el campo, es necesario dispararle certeramente antes de que logre huir; además, su ejecución ocurre a manos de Schultz, quien no busca venganza y no tiene motivos para darle una lección a su víctima ni ensañarse con ella, solo busca asesinarlo para poder cobrar la recompensa que pesa sobre su cabeza.

El último plano que registra esta muerte posee un ralenti que permite ver la magnitud del cuerpo de Ellis cayendo de su caballo sobre las plantas de algodón, lo cual acentúa la tosquedad de su muerte que aplasta y corrompe la naturaleza que lo rodea hasta que termina de rodar y vuelve la calma.

Finalmente, cuando Big Daddy y sus trabajadores llegan para pedirle explicaciones a Schultz por todo lo ocurrido, el ritmo pausado del inicio vuelve pero esta vez muestra la tensión entre Schultz y Bennet en lugar de la cordialidad y calma del inicio que el ritmo moderado de la edición ayudaba a transmitir.

4.2.1.4.2. Tipo de montaje

El tipo de montaje de esta secuencia es continuo ya que no altera las unidades de espacio y tiempo y casi no hace uso de elipsis; el único momento en donde se utiliza este recurso es cuando Betina y Django caminan tranquilamente por el jardín y de pronto en otro plano él le pide información sobre los hermanos Brittle. La elipsis en este momento además de ahorrar todo el tiempo del paseo, indica la premura de Django por descubrir el paradero de los hermanos, omitiendo o evitando extender la conversación trivial del paseo por carecer de importancia dramática.

Asimismo, se omite la conversación de Bennet y Schultz dentro de la casa porque la importancia de esta escena radica en las acciones de Django que permiten desarrollar su venganza y lograr que su personaje evolucione, por lo que en toda la escena seguimos

como espectadores las acciones de Django, y no las de Schultz quien está ausente en gran parte de la secuencia.

Por otro lado, si bien el montaje es continuo, la secuencia se interrumpe casi a la mitad por otra escena que representa el doloroso recuerdo de Django con los hermanos Brittle; es decir, se interrumpe momentáneamente las unidades de espacio y tiempo, pero una vez que este flashback termina, volvemos a la secuencia original justo en el momento en que se había cortado, sin ninguna alteración espacio-temporal, por lo que el flashback representa un paréntesis audiovisual y narrativo que no interrumpe el desarrollo lineal de la escena.

Finalmente, podemos hablar de una edición invisible que deja fluir las acciones y los planos sin evidenciar el uso o la presencia del montaje, como saltos en la imagen u otras técnicas que resalten la intervención de esta área; incluso los ralentí que alargan la duración de las acciones cinematográficamente a diferencia de como sucederían en la realidad, se articulan de manera natural en la consecución de planos y acciones por lo que el estilo de la edición invisible se mantiene para lograr una representación de la violencia más realista que espectacular, enfatizando la importancia de la espontaneidad de la sorpresa en esta venganza.

4.2.2. Segunda secuencia: Lucha entre Mandingos

Esta secuencia transcurre en el “Cleopatra Club”, propiedad de Calvin Candie, dueño de la cuarta plantación de algodón más grande de Mississippi, con quien Django y el Dr. Schultz se reúnen para convencerlo de que están interesados en comprarle un esclavo luchador, cuando en realidad les interesa encontrar a Broomhilda, quien saben que ha sido comprada por él.

Esta reunión se lleva a cabo en uno de los salones del club en donde Candie invita a Schultz a presenciar una violenta lucha entre Mandingos que termina con la muerte del perdedor a manos del esclavo de Candie, quien lo alienta en toda la pelea con bastante pasión, a diferencia de Schultz y los demás personajes en el salón que disimulan su desagrado ante lo que presencian.

4.2.2.1. Parámetros de la dirección de arte

4.2.2.1.1. El espacio o ambiente

La escena se desarrolla en la sala “Julio César” del Club Cleopatra, un club bastante lujoso y exclusivo que aparentemente también funciona como burdel para adinerados hombres blancos. Así pues, se trata de un espacio cerrado y amplio con un aspecto elegante y refinado, esto se puede apreciar en el salón en donde se lleva a cabo la lucha y la reunión, el cual tiene todas las paredes cubiertas con papel tapiz de diseño rojo y dorado y lámparas pequeñas de luz amarilla que le dan un aspecto cálido al lugar.

También hay largas cortinas oscuras, candelabros, plantas, pinturas, una mesa de billar, un pequeño bar, muebles de madera y dos sillones grandes ubicados frente a la chimenea en donde Candie y otro personaje observan la lucha entre sus dos esclavos que se desarrolla frente a ellos.



Figura 108. Sala “Julio César” del club de Candie en Django Unchained (2012).

Así pues, se trata de un espacio interior y poblado con mucha presencia de objetos funcionales y decorativos y también de personajes que acompañan a Candie a pesar de no disfrutar la lucha. Este espacio lujoso y elegante contrasta con las violentas acciones que allí se llevan a cabo; ya que espectáculos como las luchas suelen asociarse a lugares más públicos y poco ostentosos, con un ambiente acondicionado para la pelea.

Por ello, el contraste entre la rudeza y brutalidad de esta lucha con el pomposo lugar en el que se desarrolla resalta la personalidad de Candie, un hombre rico, petulante y despiadado, con la potestad de organizar y presenciar luchas privadas en su club y

ordenar a quienes él desee que lo acompañen a presenciar este espectáculo, en lugar de compartir o interactuar con más gente en un escenario con público interesado.

De esta manera, la lujosa sala Julio César en donde se lleva a cabo la pelea representa la exclusividad, riqueza y brutalidad que se asocia al personaje de Calvin Candie, indicando así que este lugar le pertenece y refleja su poder y personalidad.

4.2.2.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes

En esta escena aparecen numerosos personajes en el salón Julio César, todos lucen muy elegantes, desde el barman hasta el abogado de Candie; por ello, en este análisis nos centraremos en el vestuario de los dos protagonistas, el Dr. Schultz y Django; y en el del antagonista que vendría a ser Calvin Candie; asimismo, hablaremos del vestuario y caracterización de los esclavos mandingos por ser quienes intervienen directamente en los actos de violencia en la escena.

Empezamos describiendo el vestuario del Dr. Schultz, quien al igual que en la escena analizada anteriormente, como en el resto de la película, lleva un traje gris bastante parecido al que tenía en la plantación de Big Daddy, pero de un tono más oscuro y una textura diferente ya que tiene un abrigo largo de paño; y también una corbata gruesa de seda atada como un lazo pomposo que le brinda elegancia a su atuendo.



Figura 109. Vestuario de King Schultz en Django Unchained (2012).

Como ya hemos analizado antes, el traje gris de Schultz cumple una función estética y simbólica al resaltar el estilo y elegancia de un caballero como él, y al mismo tiempo su posición intermedia ante la esclavitud, la cual aparentemente apoya, pero secretamente desaprueba. Esta postura es evidente en esta escena en la que Schultz debe disimular

con gran convicción que es un fanático de las luchas de mandingos, pero es evidente para el público su desprecio hacia esta actividad y hacia quienes la promueven, como Calvin Candie.

De esta manera, su vestuario representa lo que su rostro muestra y lo que la historia cuenta: la constante incomodidad de Schultz al encontrarse en el medio de los esclavistas y de los esclavos y tener que convivir con esta situación para sobrevivir dentro de la sociedad de esta época.

Por su parte, Django viste un traje más formal y sobrio comparado al vestuario azul de la escena anterior. Su nuevo traje, que hace visible una evolución y madurez en su personaje, consiste en una chaqueta verde de corduroy, pantalones marrones, y un cinturón con cartuchera con su pistola dentro. El consultor de vestuario, Christopher Laverty describe este vestuario como un uniforme de héroe:

Django adopta lo que se convertirá en su uniforme: un sombrero de ala toscamente hacia arriba y corona plana y chaqueta de corduroy verde perteneciente al vaquero ‘Little Joe’ de la serie de televisión *Bonanza*. Esta chaqueta significa para Django lo mismo que el poncho de Clint Eastwood en los *Spaghetti westerns* de Sergio Leone. Sin ella está interpretando un papel; con ella él es Django: cazador de recompensas, asesino y héroe – le atribuye su personalidad. [...] Django necesita su chaqueta verde y su sombrero al igual que Superman necesita su capa (Laverty, 2012).

Como indica Laverty, el vestuario que identifica a Django por el resto de la película está directamente inspirado en el personaje del actor Michael Landon en *Bonanza*, lo cual fue una disposición de Quentin Tarantino, según la vestuarista Sharen Davis; sin embargo, basándose en esta referencia, ella elaboró para Django una propuesta de vestuario con algunas diferencias, manteniendo la misma chaqueta verde:

Django está en pantalones de terciopelo de algodón, que no es lo que Little Joe usó. Él vestía piel de topo, pero quería que Jamie [el actor que interpreta a Django] tenga un poco más de rock ‘n’ roll. Y no se puede notar realmente en la película, pero él llevaba botas de un rojo profundo. Ellos nunca han tenido botas así en ese entonces. Las botas de vaquero no se hacían así durante este periodo [...] Queríamos que sea más un spaghetti western – más color involucrado. Quentin y yo pensamos que si te fijas en los westerns de Sergio

Leone, él tiene vestuarios de estrellas de rock. Todos los chicos tienen una apariencia cool, incluso fuera del periodo histórico (Laverty, 2013).



Figura 110. Vestuario de Django (Django Unchained, 2012).



Figura 111. Vestuario de Little Joe en Bonanza¹⁶.

Entonces, este atuendo le da un aspecto más rudo a Django en contraste con el aspecto ridículo de su traje azul en la plantación de Big Daddy, y como indica Laverty, le atribuye personalidad a este personaje, una personalidad que al inicio de la película no tenía porque estaba en una etapa de descubrimiento y aprendizaje, y que a estas alturas de la historia ya posee y domina. Se trata de un chico rudo y ‘cool’ que no duda en arremeter en contra de sus oponentes para rescatar a su esposa y poder vivir en libertad; es un antihéroe de western y esa actitud y personalidad se refleja en su apariencia por medio del vestuario.

¹⁶ Fuente de la Figura 111: <https://www.pinterest.com/pin/503629170800241069/>

Por otro lado, el vestuario de Calvin Candie es el más ostentoso de todos los personajes, lleva un traje morado oscuro con un chaleco dorado, a su apariencia la complementa un cigarro con boquilla larga; así, su caracterización completa se identifica con el espacio en donde se encuentra y que posee, se podría decir que visualmente hace juego con el escenario, que también es pomposo y tiene colores similares.



Figura 112. Vestuario de Calvin Candie en *Django Unchained* (2012).

Asimismo, los rasgos que percibimos de su personalidad por medio de sus diálogos y sus acciones, también se perciben formalmente por medio de su ropa al igual que en el caso de Django, así podemos ver que trata de tener una apariencia distinguida con un aire europeo, pero en realidad no es un hombre distinguido ni posee las virtudes o la cultura que intenta aparentar o que aspira a tener; sin embargo, tiene un sentido de la elegancia sin dejar de ser vulgar y audaz al mismo tiempo (Un Jour Sans Film, 2014).

En este sentido, Laverty indica que el personaje de Candie es “el villano extravagante de la moda en la ciudad, su ropa es deliberadamente ostentosa, lo que refleja su personalidad teatral” (2012), en consecuencia, podemos decir que el vestuario de Calvin Candie define su personalidad y logra pintarlo de cuerpo entero; es decir, muestra a un personaje visualmente coherente con sus ideas y actitudes, y además, el vestuario lo relaciona con su entorno, con solo mirarlo podemos identificar que aquel lugar le pertenece y es un reflejo más de su personalidad extravagante y ególatra.

Por último, los personajes que participan directamente de la violenta pelea que reúne a todos, los esclavos llamados Mandingos, solo llevan pantalones beige, el ganador en un tono más claro y el perdedor en uno más oscuro, el resto de sus cuerpos están cubiertos por sudor y sangre, lo cual indica la ferocidad de la pelea. Al final, el ganador Big Fred,

remata a su oponente Luiggi con un martillo que le alcanza Candie, la intervención de este objeto al final de la pelea es un elemento material que remarca la inhumanidad de Candie y la dura y violenta situación a la que están sometidos tanto Big Fred como su contrincante; si bien solo este último muere, ambos son víctimas de la violencia y brutalidad de quienes los obligan a luchar hasta la muerte.



Figura 113. Caracterización de los Mandingos en Django Unchained (2012).

De esta manera, podemos decir que por medio del vestuario se exterioriza y materializa la personalidad de cada personaje: la disimulada desaprobación de Schultz de los actos violentos que presencia y de la esclavitud en general, la rudeza y evolución de Django, la extravagante e infantil personalidad de Candie, e incluso la violencia y maltratos a los que están sometidos los Mandingos, quienes solo son valiosos en tanto que den un buen espectáculo de lucha y muerte, sin importar las condiciones bajo las que tienen que enfrentarse, semidesnudos, agotados y heridos, tienen que matarse violentamente para satisfacer las exigencias de sus dueños.

Así, podemos decir que desde la estética de los vestuarios de los personajes, se logra relacionar a cada uno con su rol en la historia en relación a la violencia: el villano adinerado, las víctimas destinadas a la brutalidad, el héroe empoderado; sirviéndose de la apariencia misma de los personajes para comunicar un mensaje de enfrentamiento.

4.2.2.1.3. El color

El color que predomina en esta escena es sin duda el rojo, ya que se percibe por medio de la relación entre el espacio y la iluminación: las paredes son rojas, algunos muebles también, hay numerosas velas encendidas, al igual que la chimenea, por lo que la

iluminación es cálida, esto establece la atmósfera asfixiante y exaltada de la violenta y apasionada lucha que allí se lleva a cabo.

El diseñador de producción de esta película, J. Michael Riva, expresa la importancia del uso del color para poder transmitir una idea o sensación: “los colores son importantes para mí, son establecedores de los estados de ánimo; verdaderamente vi claramente al personaje de Leonardo [DiCaprio] como el diablo, por eso quería rodearlo de todo el color rojo posible” (Django Unchained, 2012). Así, con el color rojo se establece esta atmósfera violenta en el espacio en función a la presencia y el dominio de Calvin Candie.

Esto se enfatiza aún más con el color rojo de la sangre derramada por los luchadores, la cual se aprecia en sus cuerpos y en el piso. Este elemento gráfico rojo es el que se relaciona de forma más directa con la violencia, ya que es un indicador material de la lucha física y de la crueldad de los esclavistas que no intervienen físicamente en la pelea, pero sí determinan la brutalidad de ésta. Así pues, el color rojo está relacionado a una violencia brutal, que como tal, se hace explícita y visible por medio de la sangre.



Figura 114. Sangre en los cuerpos de los luchadores en Django Unchained (2012).

Asimismo, esta escena presenta en su paleta colores vivos además del rojo, que se observan en los vestuarios de los personajes, como la chaqueta verde de Django, el traje de Candie, o el vestido amarillo y pomposo de Sheba, una esclava que también observa la pelea. Esta elección de los colores va de la mano con las referencias de los westerns de Leone que Tarantino y la vestuarista Sharen Davis tomaron en cuenta, en los que el color era utilizado para resaltar la apariencia de cada personaje.

De esta manera, en esta escena de violencia física y muerte, podemos apreciar que el color juega un papel importante en la representación de las personalidades y acciones de cada personaje por medio de una paleta de colores cálida que enfatiza el color rojo como componente enunciativo o formal de la ferocidad de la violencia.

4.2.2.2. Parámetros de la dirección de fotografía

4.2.2.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre

La escena de la lucha comienza con planos abiertos, como planos enteros y planos conjuntos, y luego se desarrolla con planos más cerrados, como planos medios y primeros planos. Así, cuando Django y Schultz ingresan al salón Julio César, los vemos en un plano entero que se intercala con un contraplano general de Candie y su invitado observando la lucha mientras que le pregunta a Schultz la razón de su interés por estas peleas, sin voltear a mirarlo.

Podemos interpretar que esto señala la lejanía emocional de Candie con los dos protagonistas en ese momento, la cautela con la que se dirige a ellos para tratar de descifrar sus intenciones y motivos, ya que ni siquiera voltea a saludarlos, marcando una distancia que se percibe visualmente por medio de los planos abiertos.

Esta situación cambia narrativa y enunciativamente cuando Schultz logra captar el interés de Candie diciéndole que las peleas entre mandingos le parecen muy divertidas, algo con lo que Candie se puede identificar, y así éste lo invita a sentarse con él, establece una cercanía física que se visualiza con planos más cerrados que señalan un involucramiento entre los personajes.



Figura 115. Planos iniciales del encuentro entre Schultz y Candie (Django Unchained, 2012).

Este cambio de distanciamiento a interés queda claramente representado por el rápido zoom in de la cámara al rostro de Candie, como el zoom in de la escena anterior, este recurso remarca el género del western al que pertenece esta película, pero sobre todo enfatiza el preciso momento en que el astuto Schultz establece una conexión con Candie que le permite acercarse física y emocionalmente a él y dar inicio a su plan.

Luego de esto, los planos cerrados continúan para mostrar la pelea entre los dos esclavos, además son planos con movimientos de cámara que siguen a los agitados luchadores mientras caen al piso, ruedan, y se levantan. Para registrar muchos de estos planos se hace uso de ángulos bajos, al ras del suelo, debido a que gran parte de la pelea se desarrolla con los luchadores tirados en el piso, y este ángulo permite ver la magnitud

de sus caídas y acentúa la rapidez y dificultad de sus movimientos, nos introduce en la pelea, así no la apreciamos desde afuera o desde arriba, sino desde la perspectiva en que la pelea se desarrolla.

Estos ángulos y movimientos permiten también plantear enunciativamente la impetuosidad y violencia de la pelea, generan la experiencia caótica de esta situación; por ejemplo, hay un movimiento de till down y till up seguidos que sigue al cuerpo de Luiggi siendo levantado y lanzado al suelo dos veces seguidas; este movimiento que va y vuelve de manera rápida y que se detiene de forma contundente al mismo tiempo que el cuerpo cae, enfatiza la magnitud del golpe.



Figura 116. Movimiento de cámara que sigue la caída del luchador (Django Unchained, 2012).

De esta manera, observamos en la construcción de la imagen movimientos cortos, rápidos y desordenados que acentúan la dureza de los golpes, y que junto con el contenido de la imagen forman la experiencia violenta para el espectador.

Durante esta pelea también vemos planos cerrados de los personajes que alientan a los mandingos, como Candie, que es el más efusivo; su abogado, y su oponente; y también el rostro incómodo de Schultz; estos planos reflejan la violencia de la pelea sin necesidad de mostrar los golpes todo el tiempo.

Asimismo, los planos conjunto de estos personajes de espaldas muestran que están dispuestos en el espacio como si se tratara de una pelea de gallos o de perros clandestina. Los sillones ubicados frente a la chimenea no indican necesariamente que se trata de un espacio de lucha, pero la distribución de los personajes en este espacio, en una posición físicamente superior alrededor de los luchadores, y la forma de cubrir esta situación con los planos establecen el ambiente de lucha inhumana en donde los mandingos son vistos por sus esclavistas como animales de pelea.



Figura 117. Personajes alentando la pelea de mandingos (Django Unchained, 2012).

Cabe mencionar también que probablemente el momento más violento de toda la pelea, que implica la victoria de Big Fred sobre Luigi cuando el primero le destroza los ojos al segundo, está representado con los caramelos en el piso que la sirvienta deja caer intempestivamente por la impresión que le causó semejante acto de violencia.



Figura 118. Caramelos tirados al piso en el momento más álgido de la pelea (Django Unchained).

Esto permite apreciar la magnitud de esta acción sin necesidad de ver el rostro de Luigi siendo lacerado por las manos de Big Fred; además indica el grado de violencia de esta lucha que es disfrutada por Calvin Candie pero que no es normal para el resto de personas y resulta bastante desagradable.

De esta manera, no vemos de manera explícita el momento preciso en que Luigi pierde los ojos pero podemos percibir y sentir la violencia de este acto que acaba de ocurrir por la reacción de la sirvienta y los pequeños caramelos redondos, que en su mayoría son rojos, el color que se asocia directamente a la violencia de esta escena, desperdigados en el suelo.

Algo parecido sucede cuando Big Fred tiene que darle el golpe final a Luigi con el martillo. Esta acción se ve en un plano cerrado de ángulo bajo en el que se ven los pies de Luigi y la espalda de Big Fred encima de él, dándole el golpe final en la cabeza (que nunca se ve), lo que provoca que los pies de Luigi dejen de moverse, indicando así que ha muerto.



Figura 119. Muerte de Luigi en Django Unchained (2012).

Es así que este plano permite apreciar la violenta muerte de Luiggi sin necesidad de ver el golpe que recibe en la cabeza con un martillo; además, este encuadre se asemeja a las imágenes de los cadáveres en la morgue que suelen representarse con los pies del difunto echado en una camilla, relacionando así al personaje de Luigi con la idea de la muerte en lugar de ver el golpe que provoca su fallecimiento o su rostro maltratado.

Por último, es importante señalar que el juego de enfoques y desenfocos durante la pelea cumple un papel importante para jugar con lo que se muestra y no se muestra de esta lucha, es decir, con la explicitud de la violencia. Si bien en ciertos momentos podemos ver con nitidez a los luchadores; en varias partes de la pelea observamos a Big Fred y Luigi desenfocados mientras que el foco se mantiene en los espectadores de la pelea, un ejemplo de esto sucede cuando Big Fred le rompe el brazo a su oponente, esta acción aparece en primer término del encuadre pero desenfocada, y lo que realmente se aprecia en foco es el rostro de Americo, el amo de Luigi, mortificado por lo que acaban de hacerle a su luchador.



Fig. 120. Americo morificado (en foco) por lesión de Luigi (fuera de foco) en Django Unchained (2012).

Entonces, podemos determinar que si bien esta escena es una de las más brutales de la película, lo que en verdad podemos percibir es una sensación de violencia, más que la visión de la violencia física en sí, la cual se transmite a partir de la construcción enunciativa de estas acciones, mediante el empleo de planos en movimiento, ángulos bajos y normales, juegos de enfoques y desenfocados, que permiten apreciar la magnitud de la pelea, a pesar de que en gran medida no se ve de manera explícita la misma, sino que se juega con encuadres de los luchadores y encuadres de los espectadores de la pelea.

Una vez más, podemos decir que la estetización de la violencia no consiste en ocultarla, sino en cómo se muestra, la violencia de esta escena está representada de manera que nos permite apreciarla como parte de una experiencia estética, hay un asombro ante el enfrentamiento y un alivio cuando éste termina, tenemos la sensación de haber presenciado un acto horrible cuando en verdad sólo hemos visto en gran parte composiciones y encuadres que juegan con lo que se muestra y con lo que se oculta para generar esta experiencia.

4.2.2.2.2. Iluminación y peso visual

El tipo de iluminación de esta escena es artificial y aparentemente proviene de las numerosas lámparas y candelabros que contienen velas encendidas ubicadas alrededor de toda la habitación y que desprenden una luz amarilla.



Figura 1212. Iluminación en la sala Julio César del club de Candie (Django Unchained, 2012).

Así, este tipo de iluminación junto con el decorado genera un ambiente cálido y enérgico, asimilable a la personalidad de Calvin Candie, el propietario; y compone también un escenario sofocante e infernal que si bien aparenta ser un lugar lleno de comodidades y lujos, es además un espacio de violencia, de muerte como espectáculo, lo cual es del agrado de Candie, pero no del resto de personajes.

De igual manera, la iluminación del lugar por medio del fuego se relaciona también a los mandingos y a su feroz pelea, ya que resalta sus cuerpos cubiertos de sudor y sangre, los hace brillar exaltando su esfuerzo por medio del resplandor de su piel, y acompaña las pasiones encendidas que genera esta pelea tanto en los luchadores como en sus esclavistas.

Por último, la cantidad de lámparas ubicadas en varios puntos de las paredes permite tener una iluminación pareja, sin mayores contrastes entre luces y sombras, lo cual permite apreciar todas las dimensiones de este espacio.

4.2.2.3. Parámetros del sonido

4.2.2.3.1. Sonido diegético

El sonido que proviene de la propia narración de esta escena es el elemento sonoro más importante de la misma, ya que sin valerse de otros recursos, como los musicales, transmite todas las emociones vinculadas a esta escena, siendo la principal la violencia. Así, desde que Django y Schultz ingresan al salón se puede oír el sonido de los golpes y quejidos entre los Mandingos a pesar de que recién los vemos en el contraplano siguiente.

Este sonido de golpes y quejidos se convierte prácticamente en el sonido ambiental de esta escena y es uno de los recursos audiovisuales más importantes para generar y transmitir la atmósfera de violencia del escenario, ya que en numerosos planos como el primero de Schultz y Django, no se ve la pelea en sí, sino que se ven planos de quienes la alientan, por ende, en estos planos la lucha solo puede ser percibida sonoramente, y esto es lo que permite la continuidad y realismo de la pelea.

De esta manera puede escucharse a lo largo de toda la pelea el sonido de los fuertes puños, los cuerpos chocando contra el piso de madera, los huesos rompiéndose, los gritos de ambos luchadores y por último, los ojos de Luigi siendo aplastados. Estos sonidos acentúan la brutalidad de la violencia de esta escena, podemos ver los golpes y las caídas, pero el momento preciso del brazo y los ojos siendo destrozados se nos hace un momento de extrema violencia porque lo escuchamos, no lo percibimos visualmente, pero sabemos exactamente lo que ha pasado.

En consecuencia, podemos decir que a través del sonido, se nos construye como espectadores una imagen mental de la violencia, más no una imagen física. Por medio de la mezcla y el manejo de los recursos audiovisuales, el realizador de la película junto con las cabezas de cada área técnica y estética del film, han podido crear una idea, una sensación y una visión de la ferocidad de esta lucha, que se siente fuerte y explícita sin necesidad de mostrar todo directamente, sino jugando con lo que se transmite visual y sonoramente.

Por lo tanto el sonido de estos golpes no solo aportan realismo y son coherentes con lo que se ve, sino que en cierta medida construyen lo que “se ve” y representan la brutalidad que se necesita transmitir de este espectáculo, una brutalidad que más que hablar de los luchadores, habla de los esclavistas, que organizan estos espectáculos violentos únicamente para su propio placer, a costa de la vida de sus esclavos, haciéndolos así más repudiables para el público que se identifica entonces con la situación y la necesidad de venganza de Django.

Asimismo, durante la pelea se escuchan los fuertes gritos y órdenes de Calvin Candie, mientras que el resto de personajes mantiene un nivel más bajo y moderado durante la pelea, incluso Django y Schultz no emiten palabras durante ésta porque tratan de

disimular su desagrado; por contraste, la voz de Candie resalta más, indicando que es el dueño del lugar y puede gritar y ordenar lo que quiera, además resalta su personalidad prepotente y apasionada por la lucha.

A esto se suman el sonido de las bolas de billar, el fuego de la chimenea y las bebidas que sirve el barman para complementar la atmósfera sonora de la sala, cada acción o detalle está minuciosamente sonorizado, incluso se puede oír el cuero de los guantes de Django cuando éste agarra su vaso, o el sonido de su cigarro siendo encendido; de esta manera se crea una atmósfera realista y compleja propia del lugar en el que se encuentran.

Cuando termina la pelea, los gritos de los luchadores y de los esclavistas desaparecen al mismo tiempo, notándose un silencio que contrasta fuertemente con el ruido anterior que deja oír con mayor presencia el resto de sonidos de la sala. Así se produce un contraste entre la bulla inicial y la calma post-pelea, que indica la muerte de uno de los luchadores y genera un momento de sosiego y liberación de tensión para el espectador luego de un momento tan violento como el que acaba de observar, este instante narrativo y enunciativo lo ayuda a reponerse para continuar con la historia.

4.2.2.3.2. Sonido extradiegético

Esta es la primera escena de nuestro análisis que no presenta música de manera extradiegética ni diegética. Podemos inferir que la falta de música para la construcción formal y estética de esta escena radica en la naturaleza de la misma. Si bien todas las escenas seleccionadas tienen un contenido violento, ésta en particular no comparte elementos como la realización de la venganza, aspectos cómicos, o la exaltación de la figura del héroe como en otras secuencias; por el contrario, esta escena es más cruda, habla de una situación brutal que describe y caracteriza a los villanos de esta historia, que si bien son personajes ficticios, están ubicados en un periodo de la historia real, un periodo cruel lleno de abusos en contra de personas afrodescendientes.

Entonces, las acciones que se llevan a cabo transmiten esta naturalidad brutal y real en la escena, sin la necesidad de emplear música para intensificar este momento, bastante exaltado ya con los sonidos diegéticos; ni para suavizarlo, porque iría en contra de la

ferocidad que se quiere transmitir; y por ello son los golpes y los gritos los protagonistas sonoros de esta escena.

No obstante, podemos percibir un efecto sonoro extradiegético en toda la escena, se trata del efecto que acompaña el zoom in hacia el rostro de Calvin Candie; como en otras ocasiones, este movimiento rápido del lente de la cámara se efectúa junto con un sonido similar a una ráfaga de viento corta y precisa, que acentúa el zoom in y con esto, enfatiza también el momento que el zoom in simboliza, en este caso, el cambio de atención e interacción de Candie hacia Schultz, es el momento en que el primero establece un interés y cercanía con el segundo y permite que la escena se siga desarrollando.

4.2.2.4. Parámetros de edición

4.2.2.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos

Los planos iniciales de esta escena tienen un ritmo bastante moderado, pero en cuanto comenzamos a ver los planos correspondientes a la pelea, el ritmo se acelera notoriamente, construyendo por medio de la edición una pelea caótica y agitada acorde con la narrativa.

Estos planos de la pelea se articulan con planos más largos de las personas que la observan o que están en el lugar, balanceando la intensidad de las acciones de lucha, como el plano de Django que fuma tranquilamente como si no le sorprendiera la pelea, lo cual es coherente con la imagen fría e intrigante que planea tener ante Candie.











Figura 122. Secuencia de planos que muestran la lucha de mandingos (Django Unchained, 2012).

Como vemos, a lo largo de la pelea podemos apreciar los golpes entre los Mandingos y sus cuerpos ensangrentados, pero los momentos más violentos, como las acciones que provocan concretamente la muerte de Luigi, son omitidos con desenfoces o con el uso de planos que muestran a los espectadores de la lucha; esto permite transmitir la brutalidad de esta práctica con recursos formales, como los planos, movimientos de

cámara, y una edición rápida, sin tener que recurrir a elementos gráficos explícitos de la lucha para no traumatizar a la audiencia, según el propio Tarantino:

Hay dos tipos de violencia en este film, eso no siempre ha sido el caso en mis otras películas. En esta tenemos que lidiar con la verdadera brutalidad de la esclavitud, quería tomar a la audiencia del siglo XXI y llevarla al centro de Mississippi en el sur antes de la guerra y hacerlos ver que esto es América, esto era América en ese entonces, tienes que verlo de esa forma. Yo me contuve un poco porque francamente yo puedo tolerarlo más, pero lo vimos con audiencias y la lucha de mandingos era aún peor en la edición original [...] y me di cuenta de que traumático a la audiencia demasiado como para que puedan seguir mirando el resto de la manera en que yo lo necesitaba. Así que en realidad lo contuve un poco en cuanto a eso concierne. Pero esa violencia es muy aleccionadora, y luego tienes la violencia catártica de la película y esa es la situación donde juegas con una y con otra, quería tener esa frustración y ese dolor, quería que la audiencia necesite que Django tenga una retribución, que necesite encargarse de estos tipos a fin de tener una experiencia satisfactoria (Black Tree TV, 2012).

Como se indica en la cita anterior, la violencia que se muestra en esta película, al igual que en *Inglourious Basterds*, corresponde a la violencia ejercida por los victimarios y también por las víctimas que invierten la situación y logran una justa retribución por medio de la muerte de sus adversarios. Por ello, es necesario diferenciar estos dos tipos de violencia para lograr una identificación con el protagonista-víctima y celebrar sus acciones violentas, y por otro lado, despreciar a los antagonistas ejecutores de una violencia abusiva y brutal.

De esta manera, la pelea entre mandingos muestra esta brutalidad de parte de los villanos de la historia, y al mismo tiempo intenta retratar con fidelidad y realismo la crueldad que se vivió en esa época histórica para que la audiencia esté del lado del protagonista y entienda la necesidad de volver víctimas a los victimarios y victimarios a las víctimas; sin embargo, esta temática de esclavitud de por sí ya es demasiado dura, más aún con una lucha a muerte entre esclavos, por ello es necesario recurrir a los elementos formales audiovisuales para construir una escena que transmita la sensación de ferocidad y violencia brutal con una estética que no ahonde en lo explícito, sino en una sensación de lo explícito.

Así podemos ver en el transcurso de la pelea el rostro de desagrado de Schultz, planos de Candie eufórico y su adversario Americo, hacia el final de la pelea también podemos ver primeros planos de personajes que están presentes en el lugar pero no intervienen en la pelea, como el Barman, Sheba y el guardaespaldas de Candie, cuyos rostros expresan su desaprobación o resignación ante lo que ven, sin poder hacer nada al respecto, lo cual también es un indicador de la ferocidad de la lucha y sobre todo de la brutalidad y poder de Candie, pues con la inclusión de estos planos se señala que para el común de las personas esta lucha no es normal, pero para Candie es incluso divertida.

Al final de esta pelea, podemos apreciar un ritmo más lento, con planos más largos que acentúan la calma después del salvajismo, es un momento que baja la intensidad y permite recuperarnos de las atrocidades de la lucha por medio de una edición más pausada, con planos estáticos y más largos.

En resumen, podemos determinar que la edición rápida y ágil de la pelea es un instrumento enunciativo para acentuar la magnitud de la violencia pero al mismo tiempo permite no apreciarla con detenimiento; sino de manera caótica, para poder sentir las acciones violentas, más allá de verlas; y así como genera el caos también genera la calma final cuando termina el sufrimiento de ambos luchadores.

4.2.2.4.2. Tipo de montaje

Esta escena presenta una edición continua, sin alteraciones del espacio o del tiempo y sin elipsis; es decir, se pueden apreciar todas las acciones que ocurren en la sala Julio César tal cual como ocurrirían en la realidad, sin acelerar, ralentizar u omitir ningún momento espacio-temporal.

Lo que se omite en cambio, como se ha venido mencionando, son algunos momentos precisos de la pelea, justamente los más violentos, pero en su lugar se articulan planos diferentes de los otros personajes y el escenario, sin intercalar con acciones paralelas en otro lugar o en otro momento, por lo que la edición nos mantiene encerrados en este ambiente todo el tiempo que dura la lucha, sin poder salir de allí como el resto de personajes que tienen que presenciarla, colocando al espectador en el mismo lugar de Django y Schultz.

Esto ayuda a generar la idea del sofocamiento que tanto el espacio como la iluminación sugieren, y también permite identificarnos con la indignación y las acciones de los protagonistas quienes muestran una violencia reivindicatoria, en lugar de la violencia brutal y abusiva de los antagonistas, la cual, por medio de la lucha de mandingos, estamos obligados a ver de principio a fin sin interrupciones o salidas.

Finalmente, podemos decir también que se trata de una edición invisible, que no deja ver los cortes entre plano y plano al espectador, sino que se ve de manera fluida, como si espectador estuviera en ese espacio viendo todo lo que ocurre, por lo que los únicos sobresaltos que percibe son los de la misma pelea, y no por mecanismos de la edición.

4.2.3. Tercera secuencia: Muerte en Candieland

Esta secuencia muestra la mayor cantidad de muertes en toda la película y se desarrolla en Candieland, en donde Calvin Candie logra vender a Broomhilda por doce mil dólares al Dr. Schultz luego que descubre que el ex dentista y Django intentaban engañarlo para llevarse a Broomhilda por un precio mucho más bajo con la promesa de que volverían para comprar un esclavo mandingo por doce mil dólares.

Esta situación en la que Candie se luce como ganador molesta bastante a Schultz, quien finalmente le dispara provocándole la muerte, luego de que Candie amenazara con matar a Broomhilda si intentaban irse sin que Schultz estreche su mano, a manera de humillación. Esto provoca una feroz balacera en la que Schultz es asesinado y Django extermina con gran habilidad a varios empleados de Candie.

Sin embargo, Steven, el esclavo amo de llaves de Candie, logra que Django se rinda al amenazarlo con asesinar a Broomhilda, quien se encuentra en su poder. De esta manera se da final a la sangrienta balacera y a la secuencia.

4.2.3.1. Parámetros de la dirección de arte

4.2.3.1.1. El espacio o ambiente

Se pueden apreciar tres ambientes cerrados que se relacionan entre sí en el desarrollo de esta secuencia. El primero corresponde a un salón grande que en su interior tiene

muebles de madera, pinturas, numerosas velas y candelabros, largas cortinas, y algunas alfombras que permiten apreciar un ambiente bastante amplio y lujoso.



Figura 123. Salón, primer ambiente de la secuencia (Django Unchained, 2012).

Este primer ambiente se trata de un espacio poblado ya que cuenta con mucha presencia de objetos y personajes; también presenta un espacio complementario, la biblioteca, que corresponde al segundo ambiente de esta secuencia y el cual se conecta con el primero por medio de una puerta que Schultz abre y que permite apreciar ambos espacios de manera continua.

Así, la biblioteca a donde Schultz y Candie ingresan es un ambiente más pequeño que mantiene un decorado similar al primero por la iluminación y los muebles de madera, también se aprecian sillones de cuero y bastantes libros ordenados en un gran mueble que ocupa casi toda la pared.



Figura 124. Biblioteca, segundo ambiente de la secuencia (Django Unchained, 2012).

Estos dos espacios complementarios cargados de elementos se asocian claramente a la ostentosa personalidad de Calvin Candie quien siempre trata de mostrarse como una persona culta y elegante, a pesar de su evidente falta de erudición. Así, vemos una

biblioteca abastecida de libros y un globo terráqueo grande sobre los cuales podemos interpretar que muestran visiblemente las aspiraciones de Candie; de esta manera, la presencia de estos elementos indica la riqueza material de Candie pero su carencia de cultura.

Esto queda claro cuando Schultz le habla a Candie sobre *Los Tres Mosqueteros*, evidenciando que este último desconoce la obra de Alexandre Dumas. En este sentido, podemos inferir que lo que Candie se esfuerza por demostrar y presumir es justamente aquello de lo que carece y más bien, este es un lugar que sería más acorde a la personalidad culta de Schultz, quien observa atentamente los libros como si se trataran de elementos familiares, y quien finalmente mata a Candie en este lugar, sin importar que se trata de su propia casa.

Como hemos mencionado, estos dos espacios se relacionan entre sí y los personajes distribuidos en ellos pueden observar lo que ocurre tanto en uno como en otro espacio. Es así que la primera mitad de esta secuencia, que es más pausada aunque igualmente tensa, se desarrolla en estos dos ambientes, y el hecho de que se trata de espacios diferentes pero conectados le permite a Schultz disparar a Candie cuando se encuentra frente a él sin que nadie lo detenga, pero también le impide escapar o que su acción pase inadvertida, ya que todos los personajes pueden verlo.



Figura 125. Relación espacial entre la Biblioteca y el Salón (Django Unchained, 2012).

El tercer espacio en el que se desarrolla la segunda mitad de esta secuencia corresponde al vestíbulo, en donde se desencadena un feroz tiroteo entre Django y varios de los empleados de Candieland. Este vestíbulo es un ambiente amplio, con paredes amarillas,

puertas blancas, piso de madera, escaleras, y algunos pasillos que sirven de escondite para Django.



Figura 126. Vestíbulo, tercer ambiente de la secuencia (Django Unchained, 2012).

Este último espacio representa un lugar de violencia y muerte ya que se producen cerca de veinte asesinatos que tiñen al lugar de sangre, contrastando las paredes claras con el color rojo de la sangre que mancha casi todos los rincones del lugar. Es así que este mundo ordinario se afecta con la llegada del héroe, convirtiéndolo en un lugar bélico, en un entorno de enfrentamiento y contingencia (González, 2007, p.34), como ocurre en la mayoría de westerns.

De esta manera, la habilidad de Django se impone en este ambiente dominado por sus enemigos que a pesar de conocer el lugar no pueden evitar que Django se desplace en él y lo convierta en su trinchera, con las paredes y el piso cubiertos de sangre como visible indicador de su superioridad con las armas y su agilidad a pesar de que sus contrincantes lo superen en cantidad y conozcan el espacio.

La elegancia y belleza de este espacio muestra de forma estetizada el ambiente de violencia puesto que nos ubica en un lugar lujoso y ameno, no se muestran lugares oscuros y escabrosos que enfatizan a personajes tenebrosos y retorcidos, como en la mayoría de producciones gore, donde se exalta la violencia desde el decorado por medio de ambientes que por lo general son claustrofóbicos y llenos de elementos sangrientos y sádicos.

4.2.3.1.2. Vestuario y caracterización de los personajes

En esta secuencia, como en las anteriores, intervienen numerosos personajes en mayor o menor medida, por ello, nos centraremos en el análisis de los personajes centrales en esta parte de la historia, los cuales vienen a ser King Schultz, Django, Calvin Candie, y los esclavos Broomhilda y Stephen.

Por un lado, Schultz y Django llevan los mismos trajes de la escena anterior, ya que esta secuencia corresponde al día siguiente del primer encuentro entre ellos dos y Candie. Así, podemos observar a Schultz con su característico traje gris, y a Django con su chaqueta verde y pantalones marrones, los cuales hemos descrito y analizado anteriormente.

Sin embargo, cabe mencionar un elemento importante del vestuario de Schultz que aparece en esta secuencia: su pistola escondida debajo de la manga. Esta pequeña arma camuflada en su vestuario le permite asesinar a Candie de un solo disparo y de manera inesperada; además, este artilugio nos habla de la personalidad astuta y precavida de Schultz, quien todo el tiempo se mantuvo armado, y tenía, casi de manera literal, un as bajo la manga, a pesar que sus adversarios pensaban que lo habían despojado de todas sus armas; y solo empleó su pistola escondida en el momento que él consideró necesario, aunque ese acto fuera su sentencia de muerte.



Figura 127. Pistola de Schultz escondida debajo de su manga (Django Unchained, 2012).

Asimismo, es importante señalar que cuando Django finalmente se entrega para evitar que asesinen a Broomhilda se quita su chaqueta verde y la arroja al suelo, por lo cual podemos interpretar que este momento de rendición es también un momento de

desprendimiento de su ‘uniforme’ de héroe. A pesar de que su acto es heroico (sacrificarse en lugar de su amada), es la primera vez que Django se encuentra en desventaja, por lo que la chaqueta verde que definía su imagen de pistolero victorioso, cual capa de superhéroe, es despojada en este momento en que aparentemente es derrotado.

Por otro lado, el traje de Candie sí es diferente a la escena anterior aunque mantiene el mismo estilo; así pues, podemos ver que lleva un conjunto marrón oscuro, un chaleco dorado y una rosa blanca en el pecho. Este vestuario lo hace lucir elegantemente caricaturizado, podemos notar que es un hombre que se preocupa por su apariencia pero su estilo lo hace ver como un niño rico mimado, que es justamente lo que se desprende de sus diálogos.



Figura 128. Vestuario de Calvin Candie (Django Unchained, 2012).

Esta imagen caricaturizada sería una constante para todos los personajes blancos de la historia, exceptuando a Schultz, según lo indica Oliver Speck:

Los otros personajes blancos en la película – Calvin Candie, sus lacayos, los hermanos Brittle [...] – son retratados como caricaturas. Cada uno de estos personajes es “o bien hilarantemente estúpido o bien sádicamente depravado” y el público no tiene más remedio que “odiar al personaje brutal y cretino; porque son obviamente crueles y depravados fuera de cualquier redención, está bien matarlos a todos.” La audiencia no tiene ningún incentivo para identificarse con estos personajes – de hecho el cineasta no deja al público otra opción que identificarse con Schultz. La evolución de su personaje es más atractiva para un público blanco contemporáneo que es menos propenso a identificarse con un malvado esclavizador unidimensional y más propenso a imaginarse a sí mismo con una moralidad conflictiva y finalmente libertadora (2014, p.263).

De esta manera, la estética del vestuario de los personajes se asocia directamente a la personalidad de cada uno de ellos y a las sensaciones que deben transmitir a la audiencia para su aprobación o desaprobación, y con ello, contribuir a la identificación con los personajes centrales; por ello podemos ver a un Calvin Candie caricaturizado, al igual que el personaje de Big Daddy; y a un King Schultz cuya ambigüedad respecto a la esclavitud se materializa en el color de su traje, un intermedio entre el blanco y el negro.

Asimismo, podemos ver como parte de la caracterización de Candie que tiene una mano vendada en esta escena, lo cual corresponde a la herida que se hizo en la escena anterior cuando discutía con Schultz y Django. La venda aquí es un recordatorio de esa discusión y es coherente con la continuidad de los acontecimientos, pero también es un indicador de la vehemencia de este personaje al tratar de ganar en cualquier situación y sacar provecho de ella.

Igualmente es importante señalar que la rosa blanca que lleva Candie en el pecho, finalmente también se vuelve en su contra, al igual que el espacio que termina siendo manipulado por Schultz y Django, ya que este distintivo en su pecho sirve a manera de blanco para que Schultz le apunte directo al corazón y lo mate con un certero disparo, tiñendo de sangre su impecable vestuario y dejando como perdedor a Candie, para quien todo esto se trataba de un juego o una lucha más de la que él se proclamaba orgullosamente ganador.

Por otro lado, los esclavos Broomhilda y Stephen están vestidos con su uniforme de sirvientes negro y blanco. Broomhilda está con el cabello recogido y arreglado y con un vestido negro largo, ceñido a la cintura y con cuello alto blanco. Esto le da una apariencia prolija y sobria, y destaca sus atributos, lo cual es coherente con el lujoso estilo de vida en Candieland en donde además, un negocio importante es la prostitución, por lo que es de esperarse que Candie quiera que sus esclavas luzcan bien frente a sus invitados.



Figura 129. Vestuario de Broomhilda (Django Unchained, 2012).

Al respecto, el consultor de vestuario, Christopher Laverty, indica lo siguiente: “Todos los personajes centrales se pueden interpretar por lo que llevan puesto. Broomhilda Von Shaft (Kerry Washington) es como la mayoría de mujeres sin recursos durante el periodo previo a la Guerra Civil. Por supuesto Broomhilda es una esclava, pero eso no implica necesariamente que sus prendas sean trapos. La ropa de trabajo en este caso equivale a un uniforme tradicional de mucama o vestimenta ‘para la casa’ (es decir, para entretenimiento)” (2012).

Por lo tanto, el vestuario de Broomhilda es adecuado para la época y para su posición social, y también le brinda feminidad, una apariencia más delicada y estilizada acorde con su situación de damisela en peligro a quien Django debe proteger y rescatar, quedando ambos como los prototipos de héroe y su amada en una aventura western.

Por último, el personaje de Stephen lleva pantalones y chaleco negro con una camisa blanca; a su apariencia la complementa su cabello blanco a los lados de su cabeza y un bastón en el que se apoya para caminar; su aspecto está referenciado en el guión como si se tratara de un personaje de Charles Dickens (Laverty, 2013).



Figura 130. Vestuario de Stephen (Django Unchained, 2012).

La apariencia de Stephen nos indica que se trata de un esclavo bastante antiguo en Candieland, por lo que es la persona de confianza de Calvin, y por ende, tiene atribuciones para mandar sobre los otros esclavos y de cierto modo dirigir parte de Candieland con la astucia que posee.

En una escena anterior de la película, notamos que Django indica que es bastante bajo ser ‘el negro de la casa grande’ en alusión a personajes como Stephen, un amo de llaves de confianza para la gente blanca. Al ver a Stephen podemos entender a lo que Django se refiere, ya que se trata de un hombre con lealtad a sus amos, en detrimento de los esclavos; y a pesar que su vestuario sea también un uniforme de servidumbre, esto solo acentúa para Django y para el resto de personajes, la traición de Stephen a su propia comunidad para complacer a su amo blanco.

Su apariencia le da un estatus dentro del resto de esclavos, quienes le temen, y también representa su filiación con Candie, ya que se trata del esclavo que lo crió. Es así que, como indicaba Laverty, todos los personajes centrales pueden ser interpretados a partir de lo que visten; sus apariencias son un reflejo material de sus personalidades y su posición en la historia.

4.2.3.1.3. El color

En esta secuencia predominan los colores oscuros durante la primera mitad, como el marrón que se aprecia en el decorado del ambiente, ya que son numerosos los muebles de madera; asimismo se aprecia una elección de colores sobrios en los vestuarios y paredes grises del salón y de la biblioteca.

Sin embargo, también es notoria la presencia de elementos blancos que realzan el lugar, como las cortinas, las velas, e incluso la rosa blanca del traje de Candie, la cual contrasta con el color rojo de la sangre al momento que Schultz le dispara. Si su traje fuera completamente oscuro, la sangre que evidencia el certero disparo de Schultz y la consecuente muerte de Candie no se distinguiría.



Figura 1313. Sangre sobre el vestuario de Candie (Django Unchained, 2012).

A partir de este momento, el rojo se vuelve el color protagonista de la secuencia, siendo un recurso plástico que se asocia directamente a la violencia y a la muerte, ya que tiñe todo el lugar como resultado de la balacera que se produce entre Django y el resto de personajes.

Así, vemos que el vestíbulo, cubierto de colores claros como el blanco y amarillo, termina completamente impregnado del color rojo de la sangre de los contrincantes de Django, convirtiéndose en la escena más sangrienta de la película, y volviendo este espacio casero y cotidiano en un lugar de contingencia y muerte.



Figura 132. Color rojo que tiñe el escenario (Django Unchained, 2012).

De esta manera, el color en esta secuencia exalta la violencia que ejecutan los personajes; específicamente la selección de los colores claros como el blanco y el amarillo en los espacios o elementos de esta secuencia, tienen la función de resaltar la violencia por medio de la contaminación cromática abrupta por la sangre salpicada que tiñe todo de rojo por encima del resto de colores.

4.2.3.2. Parámetros de la dirección de fotografía

4.2.3.2.1. Escala, forma y proporción en la composición del encuadre

Esta secuencia empieza con una predominancia de planos detalles y planos cerrados, y el empleo de un fluido movimiento de cámara, lo cual muestra delicada y minuciosamente lo que hace cada uno de los personajes centrales mientras esperan que se concrete el trato para liberar a Broomhilda.

Así, vemos que Candie firma muy cuidadosamente los papeles de venta de su esclava, mientras que Schultz espera bastante pensativo en su asiento, y Broomhilda y Django se mantienen a la expectativa con cada movimiento de Candie.

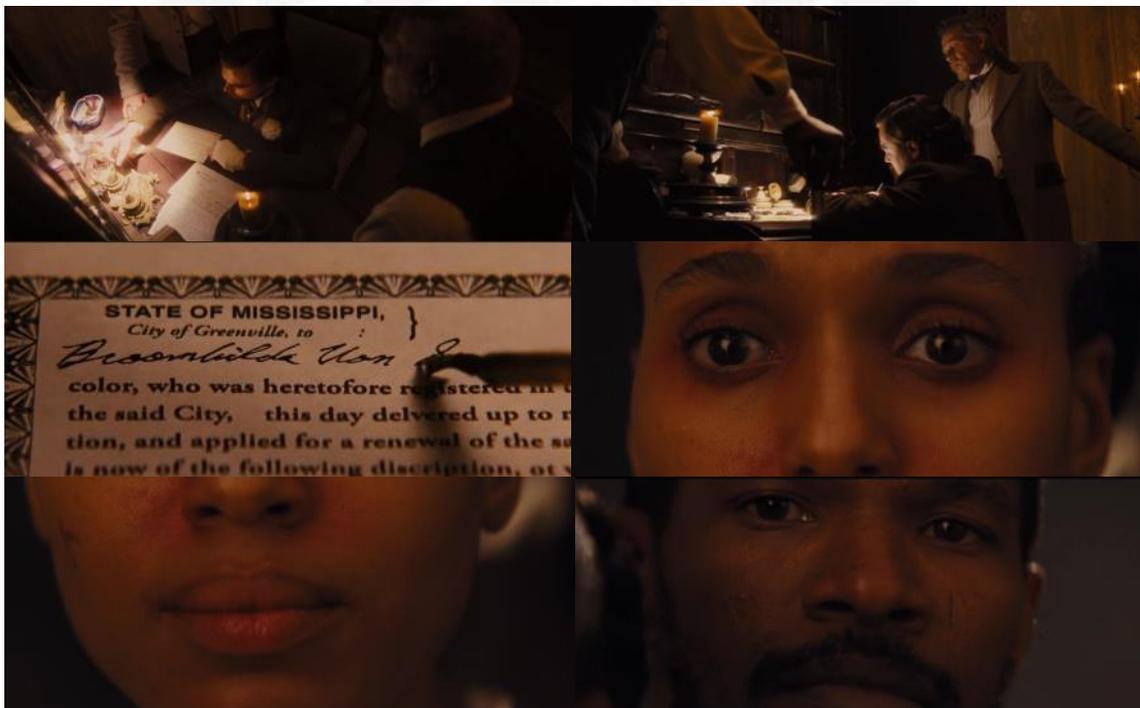




Figura 133. Planos cerrados que muestran el inicio de la secuencia (Django Unchained, 2012).

Estos planos permiten representar la tensión del ambiente a pesar de la aparente calma que transmite el suave movimiento de cámara, y de manera diegética, los silencios y la música tranquila del arpa; generando un escenario contradictorio que se identifica muy bien con la franqueable tranquilidad de este momento en el que tanto el público como los personajes son conscientes de la tensión existente, la cual se incrementa con la inacción de los personajes, manteniéndose el público y los personajes en un estado de alerta.

Esto se interrumpe abruptamente cuando Schultz ingresa a la biblioteca haciendo caso omiso a las prohibiciones de Stephen, y Candie lo sigue para conversar con él. A partir de este momento son más frecuentes los planos medios y planos conjuntos, que continúan con un suave movimiento de cámara que sigue el desplazamiento de los personajes.

Cuando inicia la conversación entre ambos, vemos un plano americano de Schultz que se mantiene de espaldas mientras Candie se sienta y le habla. Schultz ni siquiera voltea a mirarlo y se mantiene en su posición, estableciendo una lejanía no solo espacial entre ellos, sino también moral. Es una distancia o lejanía similar a la de su primer encuentro, en el que Schultz empleó su astucia para llamar la atención de Candie mientras él

observaba la lucha de mandingos; pero en esta ocasión, Candie no tiene la capacidad para lograr un acercamiento con su interlocutor, a pesar de sus intentos de cordialidad.

Este distanciamiento se acentúa con el uso de ángulos contrapicados en los planos medios de Schultz cuando este por fin voltea a mirar a Candie, remarcando así una superioridad intelectual y moral del primero cuando le habla sobre literatura y esclavitud al segundo, ya que su figura se ve relativamente engrandecida gracias a este ángulo; mientras que los planos que registran a Candie se mantienen a su nivel, con lo cual éste tiene que mirar hacia arriba para dirigirse a Schultz, es decir, se establece en él una inferioridad a pesar de que está sentado cómodamente en un lugar que él domina.





Figura 134. Planos que muestran el distante diálogo entre Schultz y Candie (Django Unchained, 2012).

Podemos apreciar también en el desarrollo de esta escena que se mantiene constantemente la profundidad de campo; a pesar de tratarse de un espacio cerrado y delimitado, los elementos y personajes se ubican en distintos puntos de los encuadres, lo cual permite visualizar varios términos en el encuadre delante y detrás del punto focal.



Figura 135. Profundidad de campo (Django Unchained, 2012).

Esto ayuda a apreciar la relación espacial entre el salón y la biblioteca y ver la disposición de los personajes en el escenario, haciendo visible la magnitud de las

acciones de cada uno de ellos, como el asesinato de Candie a manos de Schultz visto por todos los personajes detrás de él; y en especial la magnitud de las acciones de Django, cuya rapidez y habilidad le permiten aniquilar a todos a su alrededor.

Cuando ocurre la primera muerte, la de Calvin Candie, vuelven los planos detalles que muestran la rápida acción de Schultz al disparar su arma escondida, y la flor en el pecho de Candie, en donde cayó la bala, así como la expresión atónita de su rostro. Este plano elegido para mostrar la muerte de Candie es una referencia directa a la muerte del villano Curly en el western de 1968 *A professional gun* dirigido por Sergio Corbucci, uno de los máximos referentes de Tarantino para la realización de esta película por el protagonismo de sus villanos crueles, tal como Calvin Candie.



Figura 135. Muerte de Calvin Candie en Django Unchained (2012).



Figura 136. Muerte de Curly en A profesional gun (1968).

Este plano detalle además permite apreciar de manera clara el preciso momento del impacto de la bala en el cuerpo de Candie y la sangre brotando de él por medio de la flor manchada, ya que si se empleara para esta misma situación un plano más amplio no podría distinguirse la sangre en el traje de Candie que evidencia su muerte, y el impacto de esta acción no sería el mismo; este plano detalle permite detenernos por un momento en este suceso importante que implica un giro en el transcurso de la historia.

Este plano a su vez estetiza la violencia, de forma similar al plano de los algodones salpicados de sangre de la primera escena analizada, al mostrar la muerte de un personaje por medio del deterioro y corrupción de un vestuario pulcro y elegante, se representa una muerte rápida y violenta a través de una flor manchada.

Luego de esto, se emplea un rápido zoom in, típico de los westerns como vimos en la escena de los hermanos Brittle, que se relaciona visualmente con la forma en que Stephen reacciona en este momento, ya que este zoom in hacia su rostro refleja lo inesperado que resulta este momento para él y su desgarradora impresión ante la súbita muerte del hombre a quien crió como si fuera su hijo, además, de entre todos los personajes en este ambiente, el zoom in centra a Stephen como el principal afectado de esta muerte y con esto recalca de manera anticipada que será él quien se encargue del castigo por este asesinato.

La segunda muerte que ocurre en esta secuencia es por el contrario bastante rápida y sucede segundos después del asesinato de Candie ya que corresponde a la reacción de Butch, el guardaespaldas de Candie, al presenciar su muerte. Butch dispara con su rifle a Schultz en el estómago provocando que éste salga volando impulsado hacia atrás de manera exagerada por el impacto de la bala, destruyendo el mueble de los libros contra el cual se choca fuertemente.

Su muerte, que se registra en planos medios y breves es igualmente impactante ya que muestra de forma súbita el asesinato de uno de los protagonistas de la historia, justamente el personaje más astuto que siempre salió bien librado de este tipo de situaciones; por ello, su muerte rápida en esta situación en la que él mismo se colocó al matar a Candie, representa la valentía y los principios de Schultz, quien finalmente provoca su propia muerte no sin antes acabar con la vida del esclavizador más cruel que conoció:

Podría decirse que Schultz se sacrifica a sí mismo por Django y Broomhilda. Sin embargo, lo que le cuesta la vida es en realidad su firme negativa a darle la mano a Candie después de que se vio forzado a pagar una extraordinaria suma de dinero por la libertad de Broomhilda. Elegir morir antes de deshonorar sus propias creencias es un ejemplo perfecto de lo que Slavoj Zizek llama el *beau geste* [gesto hermoso]: “Uno se sacrifica así mismo [...] para mantener la apariencia del honor del otro”. Para este héroe ético, un simple

apretón de manos es un gesto de compromiso que parece ser casi sagrado. Desde esta perspectiva, finalmente Tarantino se muestra como un romántico irremediable. Así como el detective del film noir obedece solo su código de conducta profesional, Schultz es el soberano que se sacrifica a sí mismo para poner fin al Estado de Excepción (Speck, 2014, p.8).

De esta manera, Schultz, a quien a lo largo de la película hemos visto como el mentor de Django, un hombre inteligente y astuto de trajes grises como una metáfora de su situación moral intermedia entre esclavos y esclavizadores, da un paso grande en favor de los derechos y la dignidad de los esclavos, y de su dignidad misma, lo cual implica una evolución en su personaje y un gesto moral y físicamente bello, ya que decide sacrificarse a sí mismo antes que seguir interpretando a un hombre cordial y condescendiente ante un personaje tan aborrecible como el que representa Candie, convirtiéndose a sí mismo por primera vez en héroe.

A partir de este momento comienza una feroz balacera entre Django y el resto de trabajadores de Candie. En esta segunda parte de la secuencia que es más violenta y sangrienta, predomina el uso de planos más amplios, como los planos medios o planos conjunto; y el movimiento de cámara deja de ser suave para volverse más rápido y directo.

Estos planos permiten apreciar la gran cantidad de sangre rociada en las paredes, así como la aparición de varios hombres que tratan de matar a Django sin conseguirlo; y el movimiento de cámara transmite la premura de estas acciones y se asocia principalmente a Django, quien se desplaza con rapidez para ejecutar a sus enemigos y cubrirse de ellos al mismo tiempo, mientras la cámara lo sigue. También se emplean algunos planos detalles o planos cerrados que hacen énfasis en el impacto de las balas en los cuerpos y en el consecuente derramamiento de la sangre.



Figura 137. Secuencia de planos cerrados y abiertos que resaltan el derramamiento de sangre (Django Unchained, 2012).

Con estos planos conjuntos y planos cerrados, y con el movimiento de cámara que lo sigue, podemos ver que Django se desplaza por este espacio, se oculta usando las paredes o los cuerpos de sus víctimas y se las ingenia para conseguir armas mientras aniquila a sus enemigos con gran habilidad, por lo que su personaje, al igual que en el resto de la película, atraviesa por una constante situación que lo ubica entre la vida y la muerte, saliendo siempre victorioso.

Así pues, en Candieland se enfrenta a decenas de hombres, y casi todos terminan muertos sin ser él herido; hacia el final de la película sus enemigos lo condenan a un castigo mortal, pero regresa para rescatar a su esposa y culminar su venganza. Siempre es él quien vive, y quien provoca la muerte de los demás, convirtiéndose así en el eje por el que circulan la vida y la muerte, tal y como sucede con su oficio de cazador de fortunas.

Este constante discurrir entre la vida y la muerte permite identificar a Django como el héroe típico del western, tal y como indica Oliver Speck:

Pragmático, juicioso y justiciero, Django encaja perfectamente dentro del panteón de la iconografía del cowboy americano que incluye personajes de la talla de John Wayne, Clint Eastwood, y Buffalo Bill Cody. La principal diferencia entre esos hombres y Django es que este último es negro. Sin embargo, él no es menos estoico e interesante que sus predecesores cinematográficos. Schultz puede ser el héroe de la película, pero Django es el héroe histórico (2014, p.264).

Este heroísmo se evidencia cuando Django decide rendirse y entregarse para salvar la vida de Broomhilda, y el desprendimiento de su chaqueta –del uniforme que representa su personalidad agresiva y atractiva adquirida a lo largo de la película –se muestra con un plano medio que resalta este momento en el cual se rinde y pierde finalmente una batalla, pero no deja de ser el héroe que cumple la misión de salvar a Broomhilda.



Figura 138. Django se desprende por primera vez de su chaqueta (Django Unchained, 2012).

Finalmente, la cámara que se eleva hasta mostrar un amplio plano en ángulo cenital es el mejor recurso empleado para mostrar la magnitud de esta balacera y el saldo de muertos que dejó, con todas las paredes manchadas de sangre y con los sobrevivientes apuntando a Django, es un plano final que resume las consecuencias de enfrentarse a Django y su habilidad para lidiar con la vida y la muerte de manera violenta.



Figura 139. Plano final en ángulo cenital (Django Unchained, 2012).

4.2.3.2.2. Iluminación y peso visual

La iluminación de toda esta secuencia es cálida y de fuente artificial. Podemos apreciar desde un inicio los candelabros y velas que rodean toda la habitación, evidenciando la fuente de luz amarilla, y generando un ambiente que se siente caliente, cargado; coherente con la tensión que va incrementándose desde el silencio inicial hasta la explosión del tiroteo final.



Figura 140. Iluminación cálida en la secuencia (Django Unchained, 2012).

Con las velas alrededor de todo el espacio podemos ver un ambiente bastante iluminado, en el que se aprecian bien los fondos; sin embargo éstos se mantienen ligeramente más oscuros que los personajes, lo cual ayuda a generar la profundidad de campo y distinguir los términos o elementos en distintas distancias del punto focal del encuadre, resaltando así a los personajes centrales.

Cuando empieza el tiroteo, en la segunda mitad de la secuencia, la iluminación cálida se mantiene, lo cual unifica los distintos ambientes como parte del mismo lugar, la casona en Candieland. En esta parte también podemos apreciar la formación de constates halos de luz que destacan el polvillo de la madera desprendida por los disparos, la pólvora, y las gotas de sangre salpicadas en el ambiente, creándose una especie de niebla blanca y roja en el lugar.



Figura 1414. Iluminación durante el tiroteo (Django Unchained, 2012).

Esta especie de neblina exalta la ferocidad de la violencia de esta escena, ya que no solamente vemos los disparos, los cadáveres, y la sangre en las paredes; sino que también se percibe en el ambiente mismo, en el aire; como si los personajes pudieran respirar la violencia, y al mismo tiempo le otorga una forma estéticamente etérea a toda esta situación violenta.

De esta manera, las nubes de sangre y pólvora completan la atmósfera cálida y pintan el encuadre, le otorgan textura y profundidad; no se trata de un asesinato simple y seco, sino de una exaltación de la violencia que con la luz, la sangre, y la pólvora destacan la habilidad del protagonista para desenvolverse con astucia y naturalidad en esta situación, como si flotara en esta neblina mientras el resto camina y tropieza.

4.2.3.3. Parámetros del sonido

4.2.3.3.1. Sonido diegético

Esta secuencia inicia con la tranquila y repetitiva melodía de *Fur Elise* de Ludwig van Beethoven tocada en arpa dentro del escenario en el que se encuentran los personajes,

por lo tanto, esta canción es parte del sonido diegético ya que podemos ver la fuente de la misma en el escenario y los personajes la perciben.

Esta melodía acompaña los suaves movimientos de cámara iniciales de la secuencia y es el único sonido que se escucha en el ambiente, generando una atmósfera muy calmada y cortés, lo cual se contrapone totalmente con las emociones de los personajes en ese momento, pero es acorde con la tranquilidad aparente de cada uno por fuera, ya que todos permanecen quietos y callados en su sitio, como si no ocurriera nada; esto genera una sensación de tensión contenida reforzada por la música ambiental.

Sin embargo, pocos segundos después de iniciada la secuencia, esta tensión se va acrecentando y evidenciando; lo podemos ver primero en la perturbación de Schultz, quien recuerda con desagrado al esclavo que vio morir en la mañana devorado por los perros de Candie. Estos flashbacks aparecen tres veces de forma corta y abrupta, interrumpiendo de golpe la música para escuchar los fuertes y desgarradores gritos del esclavo solo por un segundo, para luego volver al salón donde se escucha la melodía del arpa.

Este contraste de sonidos que solo Schultz percibe representa sus tribulaciones internas, ya que físicamente se encuentra sentado en la tranquila sala de la casa de Candie con el melodioso sonido del arpa, pero no puede dejar de pensar en el momento de la chocante muerte de un esclavo, como si los gritos de éste invadieran sus pensamientos interrumpiendo el sonido del arpa. Justamente es en esta situación que Schultz corta abruptamente la canción al impedir que la arpista continué tocando de manera agresiva.

Esta situación representa muy bien la dicotomía en la que se ha visto a Schultz a lo largo de la película, obligado a vivir en una posición ambigua entre esclavos y esclavizadores; entre la brutalidad y la cortesía; y este momento particular en que rompe con el sonido del arpa nos muestra su alejamiento de esta posición intermedia, cansado de fingir amabilidad ante personas tan desagradables, y nos va adelantando de manera sutil las acciones que realizará el resto de la secuencia, en que se termina de hartar del descaro de Candie y lo mata, colocándose de una vez por todas en el bando de los esclavos.

A partir de este momento entra el diálogo entre Schultz y Candie que se mantiene a un nivel sonoro normal o moderado y se percibe también la presencia del sonido ambiental, como el fuego de los candelabros, los grillos y bichos del ambiente de afuera, lo cual nos recuerda que se trata de un ambiente campestre de noche; sería inapropiado para la atmósfera de este espacio escuchar el canto de los pájaros, o sonidos de vehículos. Estos sonidos ambientales que se escuchan en un segundo plano le otorgan coherencia al espacio y al tiempo de las acciones.

Durante esta primera mitad de la secuencia reinan las pausas o silencios prolongados y los diálogos moderados, hasta que Schultz le dispara a Candie. El disparo produce un sonido fuerte y seco, y el silencio prevalece después de él durante varios segundos hasta que finalmente Candie cae al suelo. Luego de estos segundos de silencio recién se escucha el desgarrador grito de Stephen y comienzan los disparos.

Este momento de pausa sonora entre el disparo y los gritos refuerzan el carácter sorpresivo de lo que acaba de ocurrir, tanto para los espectadores como para los personajes, quienes no esperaban que Candie sea asesinado en ese momento, y representa la breve calma que antecede al caos, es el inicio del fin.

El asesinato de Schultz que prosigue a la muerte de Candie se ha elaborado con un fuerte impacto sonoro en que se escucha estrepitosamente el disparo que atraviesa su pecho y el sonido del mueble de los libros rompiéndose cuando Schultz choca contra él, expresando así la fuerza del balazo que recibe y el impacto de la muerte de este personaje central en la historia, la cual lo convierte en héroe y desencadena el tiroteo que produce Django.

En esta segunda mitad de la secuencia todo se vuelve caótico, solo se escuchan los fuertes gritos y disparos de Django y sus contrincantes, también es notoria la presencia sonora de charcos de sangre salpicando constantemente luego de los disparos. De esta manera, no solo viendo las imágenes podemos notar la violencia de las acciones que allí ocurren, sino que también podemos percibir el caos de este momento por la intervención de los sonidos fuertes que evidencian el desorden y la agresividad de esta situación.

Hacia el final de la secuencia cesan los disparos y vuelve el silencio, esto ocurre cuando Django se queda sin balas y Stephen ordena al resto que dejen de disparar. En este momento solo se escucha el diálogo en un nivel alto de Stephen y Django quienes se gritan desde dos extremos de la casa, negociando su rendición. Finalmente, Django se entrega y el sonido diegético cesa para darle paso a la música del sonido extradiegético con la que finaliza la secuencia.

4.2.3.3.2. Sonido extradiegético

El sonido extradiegético empieza en la mitad de esta secuencia, luego del primer asesinato, así, tras la muerte de Candie se escucha la ráfaga que acompaña el rápido zoom in hacia el rostro de Stephen, enfatizando que él es el principal afectado de esta muerte; inmediatamente después de esta ráfaga los sonidos se ralentizan, el grito de Stephen y el sonido del globo terráqueo de madera dando vueltas tras la caída de Candie se escuchan más graves de lo normal por el efecto aletargado del sonido.

Este efecto genera la prolongación de este momento, se trata de un punto determinante en la historia ya que provoca un giro que implica la muerte de Schultz y la rendición de Django, por ello, la dilatación de este último momento antes del cambio, por medio del sonido, le otorga la importancia que tiene esta situación en la historia, y prepara al público para las acciones que siguen, genera expectativa por las inminentes reacciones violentas que este hecho acarreará.

En adición a estos sonidos ralentizados, podemos escuchar también algunos efectos de sonido, como unas palpitaciones fuertes que acentúan la gravedad de esta situación y que tienen la misma función de aletargar un momento rápido y determinante como éste, en el que cada acción y movimiento son de vida o muerte.

Estas palpitaciones expresan también la preocupación de Django por esta inesperada situación en donde se encuentra prácticamente acorralado sin tiempo de elaborar un plan con Schultz; y por último, estas palpitaciones también representan los últimos instantes de vida de este personaje, a quien no le queda nada más que disculparse irónicamente antes de su inevitable muerte.

Otro efecto de sonido que escuchamos y que no pertenece al mundo narrativo es el sonido lento y grave de un rugido de animal en el momento en que Butch, el guardaespaldas de Candie, voltea para ver lo que acaba de ocurrir. La presencia de este sonido de corta duración nos indica la asociación entre Butch y un animal salvaje a punto de atacar a su presa, y eso es justamente lo que sucede después: Butch le dispara en el pecho a Schultz provocando su muerte.

La elección de este sonido señala también la gravedad de esta situación, su inclusión termina de completar esta atmósfera mortífera, en donde podemos predecir que está a punto de comenzar una matanza feroz para vengar la muerte de Candie. Podemos interpretar que este pequeño sonido nos prepara para sumergirnos en un ambiente análogo a una selva, en donde solo el más fuerte sobrevivirá.

Luego de esto escuchamos nuevamente una especie de ráfaga, esta vez en un zoom out que muestra el rostro de Django en los últimos segundos que tiene para reaccionar antes de acabar asesinado, entonces el plano se abre por medio del zoom out y vemos que con un movimiento rápido y certero toma el arma de la cintura de Butch a su lado y lo mata.

Este sonido de ráfaga, agudo y rápido, se asocia directamente a la presión que recae sobre Django en ese momento, en donde solo tiene un instante muy corto para actuar y salir vivo de esa situación; de esta manera, este efecto de sonido incrementa la intensidad de este breve momento que estalla cuando finalmente Django toma el arma y mata a su primer adversario, desencadenando así el salvaje tiroteo.

Estos agregados sonoros en la escena son instrumentos enunciativos que sirven para intensificar la violencia y genera mayor expectativa, lo cual nos obliga a mirar y oír todas las acciones violentas con interés, sin causar repulsión, sino más bien admiración.

Una vez iniciado el tiroteo podemos escuchar en dos ocasiones en las que las balas caen cerca a Django, un efecto que va acrecentándose similar al sonido agudo de una bomba o una granada acercándose a su objetivo; este sonido exagera toda la situación como si se tratara de un verdadero campo de batalla, incrementando así la atmósfera de violencia y la ferocidad de estas acciones.

De esta manera, podemos notar que esta secuencia está cuidadosamente construida sonoramente para exaltar las acciones de los personajes y transmitir el impacto violento y sangriento de esta situación de western en donde se trata de matar o morir, similar a una selva o a un salvaje campo de batalla.

Por otro lado, en la última parte del tiroteo, cuando Django sale de su escondite y asesina a todos los que se cruzan frente a él, inicia la canción de rap *Unchained*, un mix entre la canción *The payoff* de James Brown, y *Untouchable* del rapero 2Pac, con un ritmo fuerte y rápido que se asocia evidentemente con la actitud ruda de Django, matando a sus adversarios a vista de todos, sin esconderse.

La letra de la canción es también pertinente y reveladora de esta intención de reforzar la rudeza del protagonista, ya que habla de un hombre invencible o intocable, superior al resto, en alusión directa a Django, a quien vemos actuando con determinación frente a sus enemigos sin siquiera salir herido, remarcando la visión de héroe de western que posee.

Esta canción termina cuando Django regresa a su escondite y tira al suelo un armario para cubrirse, fusionándose este sonido con el final de la canción, lo cual marca el fin del caos y el bullicio, es el fin del tiroteo o el fin de las muertes, ya que es el momento en que Django se queda sin municiones y Stephen logra que él se rinda.

Finalmente, cuando Django se rinde se escucha la canción *Freedom* de Richie Havens, enfatizando en la película nuevamente el tema de la libertad en un momento que representa una dicotomía con las acciones que vemos, ya que mientras la canción clama libertad, vemos al protagonista entregándose rendido para proteger a su amada.

Sin embargo, esta canción es al mismo tiempo un aviso premonitorio de que esto aún no ha acabado; la rendición y aparente derrota de Django no es el final de la película, más bien es el último tramo del camino de Django hacia su libertad junto con Broomhilda; él, al igual que la canción, clama por libertad y está a punto de conseguirla definitivamente en lo que queda de la historia.

4.2.3.4. Parámetros de edición

4.2.3.4.1. Ritmo: combinación y duración de los planos

Esta secuencia inicia con un ritmo pausado y se mantiene así durante toda la primera mitad, que se desarrolla en la sala donde Candie y Schultz conversan. A los pocos segundos de iniciada la escena, podemos ver la aparición de una disolvencia entre los rostros de estos dos personajes.



Figura 142. Disolvencia entre rostros de Candie y Schultz (Django Unchained, 2012).

La disolvencia es una transición creada en edición que permite cambiar de un plano a otro desvaneciendo lentamente la imagen del primer plano hasta pasar al segundo. Esta disolvencia usada por única vez en la escena, permite relacionar los rostros de ambos personajes; por lo tanto hay un motivo detrás del uso de esta herramienta.

Así pues, por medio de esta disolvencia podemos como espectadores transitar suavemente del rostro calmado de Candie al rostro perturbado de Schultz, lo cual permite establecer una comparación entre ambos personajes por la frialdad de uno, y el remordimiento o fastidio del otro.

Pero más allá de eso, podemos interpretar que mientras Candie sigue con sus negocios y con su vida de manera normal, para Schultz él se ha convertido en una especie de sombra o presencia inquietante en sus pensamientos por los actos que lo ha visto cometer y por la impunidad con la que vive.

De esta manera, el rostro de Candie nos abre el paso hacia el rostro de Schultz para entender la causa de la perturbación de este último, evidenciando que esta causa no es

otra que la presencia de Calvin Candie. Los flashbacks que proceden a esta disolvencia nos terminan de explicar esta situación.

Estos flashbacks entran repentinamente rompiendo sonora y visualmente con el ritmo pausado que reina en la escena. Son tres las intervenciones de estos flashbacks en donde se ve a D'artagnan, esclavo mandingo de Candie, siendo devorado por los perros, como se vio en una escena anterior de la película



Figura 143. Flashback que se mezcla con el rostro perturbado de Schultz (Django Unchained, 2012).

De este modo, no solo el contenido de los flashbacks es evidentemente violento en el ámbito narrativo, sino que enunciativamente, desde la forma audiovisual de relatar el

discurso, podemos apreciar la agresividad también en la edición, que introduce estos planos solo por un segundo de duración cada uno, rompiendo con la tranquilidad de la escena solo de manera discursiva, ya que los personajes siguen en el ambiente calmado de la sala, de manera que la correlación entre el contenido y la forma nos genera la sensación de violencia de manera global y nos introduce en la perturbación del personaje de Schultz, sacándonos de forma súbita del ambiente donde están los personajes.

Luego de la muerte de Calvin se hace uso del ralentí para mostrar las acciones que siguen hasta la muerte de Schultz y la reacción de Django. Este ralentí en primer lugar permite apreciar más intensamente el dolor desgarrador de Stephen tras la muerte de Calvin, ya que los gritos y el esfuerzo de Stephen por correr a abrazar a su amo se muestran más alargados, prolongando su momento de dolor.

Este ralentí también nos permite procesar este sorpresivo y fulminante acontecimiento, apreciando con detenimiento cada movimiento que prosigue, que en la realidad duraría muy pocos segundos y es probable que se pierdan algunos detalles, como el rostro nervioso de Django que voltea a ver a Butch, y el rostro de éste que voltea a ver a Schultz para matarlo.

La muerte de Schultz también sucede dentro de este ralentí y por medio de él podemos ver cómo su cuerpo choca contra el mueble de libros destruyéndolo, con las hojas volando por todas partes en cámara lenta. Esto muestra el gran impacto y violencia del balazo que acabó con su vida y es un impacto no solo físico sino también narrativo, ya que es la muerte de uno de los personajes centrales de la historia. Podemos decir entonces que el ralentí de manera discursiva acentúa este impacto físico y narrativo al permitir ver este momento destructivo de manera amplia y detallada.

Esta dilatación del tiempo hace evidente la importancia de este breve momento en toda la historia, es un punto de giro que deja a Django en una situación comprometedor, sin ventaja alguna; pero como hemos visto a lo largo de la película, la única ventaja que este personaje esclavo tiene es a sí mismo, por lo que su única opción es actuar más rápido y con mayor habilidad que sus enemigos.

Se trata de un momento que determinará si vive o si muere, por ello, la importancia de dilatar este último momento que tiene para actuar. En ese sentido, el ralenti nos relaciona con este personaje, nos pone en su situación generando una identificación con él, en donde tanto Django como los espectadores hemos entendido que tiene un único instante para tomar el arma de Butch e intentar salir de allí con vida. Una vez que esto ocurre el ralenti finaliza y la edición se vuelve más vertiginosa.

Este ritmo acelerado en el montaje que predomina en la segunda mitad de la secuencia es coherente con el desorden y la violencia que se lleva a cabo, aportando así la edición a esta sensación de caos donde la vida de Django sigue dependiendo únicamente de la rapidez de sus movimientos, entonces podemos decir que esta segunda parte la edición también se relaciona con este personaje al construir formalmente la situación de la manera en que él la vive, es decir, de manera ágil y acelerada.





Figura 144. Secuencia de planos iniciales del tiroteo; son 14 planos en 15 segundos, por lo que podemos hablar de una edición ágil (Django Unchained, 2012).

Sin embargo, durante este enfrentamiento podemos apreciar el uso de algunos ralentíes que una vez más enfatizan la precisión e importancia de sus movimientos rápidos en medio de toda esta vorágine de violencia y sangre, cuando las balas caen muy cerca y él se mueve a tiempo para recoger las armas de sus adversarios muertos y seguir disparando sin salir lastimado.

Estas ralentizaciones además muestran a Django como un hombre invencible, podemos ver que camina entre las balas con determinación matando a todos los que aparecen frente a él sin que ninguna bala lo alcance. Estas acciones en cámara lenta le atribuyen al personaje una rudeza y una visión de héroe valiente que lo engrandece y estetiza sus acciones violentas al presentarlo como un personaje con virtudes morales y físicas.

Por último, al final de la secuencia el ralentí vuelve para mostrar a Django despojándose de su chaqueta. Como ya hemos mencionado antes, esta acción representa la pérdida del control, es un momento de rendición que viene acompañado de la indumentaria que no sólo lo vestía, sino que representaba su personalidad adquirida, su libertad. Por ello, el

uso del ralentí resalta este momento de derrota momentánea con el que se da fin a la secuencia.

4.2.3.4.2. Tipo de montaje

El tipo de edición de esta secuencia es continuo, ya que no rompe con la unidad espacio-temporal del relato, salvo por los tres cortos fragmentos que se intercalan súbitamente como flashbacks que muestran los recuerdos y pensamientos de Schultz al inicio, pero ellos no interrumpen el desarrollo lineal de la secuencia.

Asimismo, podemos apreciar que en esta secuencia no se hace uso de las elipsis, recurso común en prácticamente todos los relatos; así, todas las acciones se desarrollan en un transcurso natural, como sucedería en la realidad, exceptuando aquellas que se muestran ralentizadas, lo cual altera el desarrollo de las acciones, pero sin cortarlas u omitirlas como en el caso de las elipsis.

La ausencia de elipsis permite apreciar la pasividad de la primera mitad de la secuencia, en donde la tensión está contenida, las acciones físicas son tranquilas y las conversaciones pausadas. Ver todo esta situación de manera completa genera esta sensación de tranquilidad antes de la tormenta. Mientras que en la segunda mitad, la rapidez de las acciones no da paso a cortarlas, ya que todo sucede vertiginosamente y es necesario para obtener el impacto violento observarlo todo, desde que inicia hasta que acaba.

Finalmente, más allá de los flashbacks y ralentizaciones que tienen un propósito emocional e informativo más que de exhibir los recursos del montaje, podemos hablar de una edición invisible, que no busca evidenciar el aparato del montaje, sino que se desarrolla en función de la linealidad y realismo del progreso de la historia.

V. CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

5.1.1 Criterios que utiliza Quentin Tarantino para el abordaje estético de sus películas

Como hemos visto a lo largo del análisis, podemos notar que Quentin Tarantino aborda el planteamiento estético de sus películas a partir de criterios como el revival del género western, no solo evidente por la ambientación de las historias, sino también es claro por el empleo de recursos técnicos como los súbitos zoom in en momentos determinados, y encuadres paradigmáticos que rinden homenaje a películas representativas de este género, estableciendo su empleo en puntos importantes de la narración que fluyan con la construcción discursiva y emotiva de la historia.

Asimismo, se puede percibir en ambas películas una notoria dosis humorística empleada para banalizar situaciones críticas como los enfrentamientos y asesinatos. Si bien esta cuota de humor no está presente en todos los actos de violencia de la película, es parte del abordaje estético de la película porque aporta sensaciones de diversión y comicidad al planteamiento gráfico general de las películas.

Debemos señalar que no nos referimos al humor que puede estar presente en los diálogos de los personajes, como se aprecia por ejemplo en *Pulp Fiction*, sino que hablamos de aquel humor que podemos percibir en la puesta en escena y que muestra la forma gráfica de la situación violenta, como el caso de la escena de la emboscada en *Inglourious Basterds* en donde la ferocidad es un espectáculo teatral divertido para los protagonistas, banalizando la muerte de sus enemigos; o en el primer encuentro entre Django y John Brittle en *Django Unchained*, en donde el protagonista aparece como el gran justiciero vencedor vestido ridículamente con un traje de niño de color azul eléctrico. Es así que el humor es un criterio importante en la representación de la violencia de Tarantino.

Otro criterio significativo en estas dos películas es el dominio de las armas en lugar de coreografiadas luchas físicas. La habilidad con las armas se vuelve una extensión de la

habilidad física, siendo lo que marca la diferencia entre víctimas y victimarios, su destreza con las armas y todo lo que esto implica físicamente: agilidad, velocidad para escabullirse, capacidad de reacción, y reducir al oponente. Esto enfatiza también un espectáculo audiovisual en donde la sangre y el splatter es esencial para mostrar la ferocidad de la violencia combinando su explicitud con iluminaciones, colores y dilataciones del tiempo que le atribuyen a la obra características artísticas que priorizan la capacidad estética de estos recursos gráficos, como el espectáculo de sangre y color de la última escena analizada de *Django Unchained*.

5.1.2. Componentes formales-expresivos que representan la violencia en las escenas de muerte de *Inglourious Basterds* y *Django Unchained*

Hemos determinado que los componentes formales y expresivos que se emplean conjuntamente para representar audiovisualmente la violencia corresponden a los recursos que conforman las áreas de sonido, arte, fotografía y edición, ya que son áreas de la realización ligadas a la apariencia de las películas y que permiten desarrollar y puntualizar la atmósfera de cada situación con la finalidad de generar sensaciones en el público espectador.

Así, hemos observado que cada aspecto de estas áreas ha construido minuciosamente cada parte de las películas y que cada una de las cosas que percibimos sensorialmente se encierran dentro de estas cuatro áreas, siendo la menos evidente de identificar la edición, ya que muchas veces las escenas se construyen por medio de una edición invisible, sin embargo, no podemos olvidar que cada progresión de imágenes que vemos está maniobrada por esta área.

Del mismo modo, podemos notar que cada área de la realización audiovisual trabaja coordinadamente con las otras, logrando una complementariedad entre ellas que permiten mostrar una obra coherente y completa, en lugar de una suma de recursos técnicos que brillan independientemente; y estos a su vez permiten el desarrollo retórico de la historia.

5.1.3. Tendencia a estetizar la violencia a partir de los elementos formales

Los componentes formales que corresponden a las cuatro áreas de la realización audiovisual mencionadas anteriormente construyen una representación estetizada de la violencia al establecer la presencia de elementos que generen connotativamente una idea o una sensación de violencia que no necesariamente se plantea de manera explícita, o que no únicamente depende la explicitud, sino de una construcción global de toda la escena.

Esto quiere decir que los elementos como el vestuario, el espacio, la iluminación, el sonido y otros que hemos visto a lo largo del análisis, son planteados y elaborados con el propósito de representar y transmitir la violencia en función de la historia, en lugar de resaltar únicamente la violencia per sé, por medio de vísceras y sangre como en el cine gore por ejemplo.

A partir de la dirección de arte por ejemplo, podemos ver que el lugar donde se producen los enfrentamientos está al servicio de las acciones violentas de los personajes; esto quiere decir que con la representación del escenario se está comunicando la inminente muerte de las víctimas (o de los victimarios convertidos en víctimas, según sea el caso).

En algunos casos no es necesario mostrar directamente el hecho violento, sino que el escenario sirve para mostrarlo indirectamente, como en la muerte de la familia Dreyfus de la primera secuencia de *Inglourious Basterds*, en donde la utilización del espacio establece el dominio o superioridad de los alemanes sobre sus víctimas, planteando la violencia por medio de la destrucción del piso; o la muerte de Ellis Brittle en *Django Unchained*, en la cual, la imagen del algodón cubierto de sangre es una metáfora visual de la derrota de la supremacía blanca.

De igual manera, podemos ver que el vestuario cumple el rol fundamental de presentar a cada uno de los personajes y hablar por ellos antes que sus diálogos o sus acciones nos indiquen quiénes o cómo son, ligando además esta descripción visual de su personalidad a la violencia que luego ejercen.

Un claro ejemplo de ello son los uniformes de los alemanes en *Inglourious Basterds*, que por sus emblemas y condecoraciones establecen toda una historia de violencia detrás de cada personaje desde la primera vez que los vemos; mientras que en el bando opuesto, la indumentaria del Oso Judío, conformada por elementos como la mezuzah, las chapas de los alemanes muertos, y su bate de baseball, indican cualidades como su orgullo judío, su temeridad, y su venganza en contra de los alemanes. En *Django Unchained* vemos que el vestuario establece el crecimiento personal de Django, acompañado de su aprendizaje con las armas; también sirve para describir la personalidad y forma de pensar de Schultz sobre su entorno esclavista.

Otro elemento importante que plantea la estética de la violencia en ambas películas es el color; como es de esperarse, en películas de temáticas violentas, el color rojo es un elemento recurrente y fundamental, presente por lo general a través de la sangre, pero también aparece ligado a la violencia en los decorados y otros elementos de la escena.

Por ejemplo en la última escena de *Inglourious Basterds* el color rojo que abunda en el ambiente se asocia al dominio de los vengadores, quienes invierten sus roles para ser los victimarios en un lugar cromáticamente gobernado por los nazis; mientras que en *Django Unchained*, en la escena de los Mandingos, podemos ver además de la sangre de los luchadores, el ambiente claramente gobernado por un color rojo que desde un inicio establece la atmósfera violenta e infernal que supone la presencia del sádico Calvin Candie.

Por otro lado, desde la dirección de fotografía podemos decir que corresponde a la forma en la que vemos las acciones y elementos de las escenas, y en ese sentido, presenta las cualidades estéticas de la película, siendo esta misma forma de presentar las cosas una elección estética en sí misma.

Así pues, la composición y movimiento de los encuadres determinan la forma de la información que recibimos, es decir, la forma de la historia, y al tratarse de historias violentas, podemos ver que esta forma de presentar la realidad de la historia de la película tiene al mismo tiempo la función de comunicar la violencia no solo por el contenido de los encuadres, sino también de manera enunciativa, desde la forma de los encuadres que se relacionan con una determinada situación.

Esto lo podemos apreciar con los planos contrapicados que enfatizan la fuerza y superioridad física de quien comete el acto violento. Ejemplo de ello son los encuadres que muestran la aparición del Oso Judío y de los Bastardos en general en la segunda secuencia de *Inglourious Basterds*, quienes se encuentran en una posición física y emocionalmente elevada sobre sus rehenes alemanes; o los encuadres que muestran la aparición de Django como un héroe vengador ante los hermanos Brittle en la primera secuencia analizada de *Django Unchained*. En ambos casos, el desordenado y rápido movimiento interno y externo de los encuadres al momento del asesinato de los personajes, enfatizan la frenética violencia que se ejerce en ese momento.

Asimismo, los constantes planos cerrados y zoom in generan tensión y enclaustramiento frente a una amenazante situación sin salida, como ocurre durante la conversación entre Landa y LaPadite en la primera secuencia de *Inglourious Basterds*, o con el rostro perturbado de Schultz momentos antes de su enfrentamiento con Candie en la última secuencia analizada de *Django Unchained*.

Por otro lado, la iluminación permite crear atmósferas cálidas, frías o tensas para enfatizar las situaciones violentas por empatía o contraste, en lugar de simplemente iluminar para permitir ver a los personajes o escenarios; es decir, la iluminación en sí misma tiene un propio discurso que se relaciona con la violencia acentuando la emotividad de estas situaciones.

Si se trata de una iluminación natural en exteriores, crea la atmósfera de realismo y calma de los espacios naturales lo cual sirve para marcar el contraste entre los lugares idílicos que se muestran y la violencia que allí se ejerce; como el paisaje de cuento de la primera secuencia de *Inglourious Basterds* o la tranquila plantación de algodón de Big Daddy en *Django Unchained*; mientras que en los interiores, se mantiene una iluminación cálida que acentúa la atmósfera infernal, asfixiante y violenta de escenarios como el cine de Shosanna, o el club de Calvin Candie, estableciendo al mismo tiempo el peso visual en el encuadre por medio de los personajes u objetos que se mantienen iluminados como en la conversación entra Landa y LaPadite, en donde el resto de la casa permanece más oscura salvo la mesa en donde ellos conversan, generando la sensación de un tenso interrogatorio.

A partir del sonido, podemos apreciar que el sonido diegético además de aportar coherencia entre el espacio y el tiempo, muchas veces indica o acentúa cosas que no vemos o de las cuales no somos conscientes y que agudizan la tensión y la sensación de violencia, como las manecillas del reloj de la bomba de los Bastardos en la última secuencia de la película, o el detalle de los sonidos de los huesos rotos en muchos planos de la escena de lucha entre Mandingos de *Django Unchained* que hemos visto en el análisis. Esto ocurre también con los silencios prolongados en los diálogos previos a la muerte de alguien, como en la conversación entre Aldo Raine y el sargento Rachtman en *Inglourious Basterds*, o la tensa conversación entre Schultz y Candie en *Django Unchained*, previa a la muerte de ambos.

Por otro lado, con el uso de la música como principal recurso extradiegético se refuerza y hasta se crea la percepción de violencia estetizada al acompañar con suaves o intensas melodías la muerte de los personajes, otorgando a estos momentos una emotividad dramática, sensorialmente artística que prolonga la muerte como un acto conmovedor y terrible a la vez, apelando a nuestra contemplación, y no a una mirada repulsiva.

Ejemplo de ello es la muerte de Shosanna, en la que la bella composición de Ennio Morricone es protagonista y opera por contraste con el violento acto que representa, generando un dramatismo sumamente emotivo, y construyendo un momento estéticamente bello y violento a la vez. También podemos mencionar la música del encarnizado enfrentamiento de Django con sus adversarios en Candyland, que opera por empatía con la situación, generando la sensación de un enfrentamiento emocionante en el que Django es el héroe rudo que sale ileso.

Como indicaba Dossanowski en el análisis, la música es emoción misma que pone de relieve momentos intensos de la historia, expandiendo el ritmo y el tiempo de los momentos de violencia, permitiendo así que los contemplemos de manera afectiva, nos invita a apreciar el momento de la muerte sin aversión.

Por otro lado, desde la edición, que es la etapa de elecciones finales en el proceso de creación de la película que determina la forma de presentación del contenido de la misma y por ende, la forma de presentación de la violencia, la construcción de la historia y de la violencia es fundamental.

A lo largo de la investigación hemos visto que la edición combina los diferentes planos para contar la historia; y el ritmo y el tipo de combinaciones que emplea apuntan a crear la atmósfera violetna. Así, podemos ver que, dependiendo del tipo de enfrentamiento y la emotividad de la situación, la edición puede enfatizar el frenetismo de un acto violento por medio de un ritmo rápido entre planos que muchas veces no deja ver el acto violento en sí por la cantidad de planos que muestra en un corto lapso de tiempo, pero generando de igual manera la sensación de violencia por la rapidez de las imágenes.

Esto sucede en la escena de asesinato del sargento Rachtman en *Inglourious Basterds*, o en la escena de los latigazos que Django le propina a Rogger Brittle en *Django Unchained*.

En otros momentos, la edición, por el contrario, ralentiza las acciones de los personajes, como en la muerte de Shosanna que ya comentamos; o en la muerte de Candie y Schultz en *Django Unchained*, lo cual genera una visión más poética de la muerte al expandir el tiempo de estos momentos de manera trágica.

Como se indica en el marco teórico, las escenas violentas de Tarantino extraen los elementos bruscos al ralentizar la violencia como una técnica estetizante que permite disfrutar de la violencia.

Por lo tanto, la jerarquización de elementos y situaciones en el encuadre a partir del uso del espacio, los vestuarios y color; el tipo de angulaciones, planos y luz; el uso del sonido y la música; el movimiento ralentizado y el ritmo acelerado, componen una representación estetizada de la violencia porque resaltan el lirismo en la muerte antes que la brutalidad; por medio de estos recursos, la violencia está dotada de cualidades estéticas que la presentan de una forma atractiva.

5.1.4. Discurso sobre la violencia como instrumento racional o pasional de víctimas y victimarios a partir de los recursos estéticos

Como se ha visto a lo largo del análisis, en ambas películas existen dos grupos opuestos entre sí, es decir, dos bandos; y cada bando representa un tipo de violencia distinta, por un lado, está la violencia de los victimarios bajo un supuesto de superioridad; y por otro

está la violencia de las víctimas, quienes se rebelan ante el subyugo y buscan la venganza que creen merecer.

Así, podemos determinar que en la representación de la violencia de los victimarios se hacen constantes alusiones a su superioridad física e intelectual, no solo por los diálogos que dicta el guión de la película, sino también desde la forma de presentación de estos personajes. Un claro ejemplo de ello son los personajes de Hans Landa y Calvin Candie, tanto en la ejecución de la familia Dreyfus a cargo del primero, como en la mortal pelea de Mandingos a cargo del segundo, podemos ver que el espacio está diseñado en función de esta visión de superioridad al ubicar a los judíos como ratas y a los esclavos como animales de pelea respectivamente.

Ambas escenas representan la victoria de los villanos en un primer momento, por lo que la representación de las mismas se relaciona a la perspectiva que tienen los victimarios como seres racionales superiores a esos “animales” que asesinan.

Además de ello, hemos determinado en el análisis la importancia de los elementos decorativos y de indumentaria de estos personajes. A comparación, por ejemplo, de la desaliñada indumentaria de los Bastardos o de la ruda caracterización de Django, en la caracterización de Landa y de Candie sobresalen los elementos elegantes y pomposos que estetizan y hacen sobresalir la personalidad violenta de ambos; tal es el caso de la pipa de Landa, que como ya vimos, indica una posición de superioridad y sutil amenaza frente a su interlocutor, o su prolijo uniforme alemán y las condecoraciones que hablan por sí solas del historial violento del personaje. En el caso de Candie, se determinó en el análisis que la decoración del espacio, el color, el vestuario y la iluminación cálida establecen el ánimo y la atmósfera asfixiante que construye una visión perversa y diabólica del personaje.

Asimismo, en ambas escenas la edición le dedica más tiempo a mostrar la frialdad y el goce de los villanos frente a la violencia que ejercen, más que al acto violento en sí. Por lo que la forma estetizada de la violencia se centra en mostrar la brutalidad de los victimarios sin mostrar realmente la violencia en sus víctimas.

Esto es más evidente en el piso agujereado de la escena de Landa que junto a la fatal e intensa música representan la trágica muerte de la familia judía. En el caso de la lucha

entre mandingos en *Django Unchained*, notamos una violencia más visual, al ver el cuerpo ensangrentado de los esclavos durante la lucha; pero, como hemos visto en el análisis de esta escena, lo que vemos realmente durante casi toda la pelea es el rostro exaltado de Candie, y también al luchador que gana, mientras que el luchador que muere es mostrado por breves instantes y no en su totalidad.

Por otro lado, hemos visto a lo largo del análisis que la violencia de las víctimas se centra en la búsqueda de la venganza, que es al mismo tiempo la búsqueda de la justicia para ellos, y para la comunidad que representan; en ese sentido, se trata de una violencia reivindicativa. Esto lo podemos notar en la representación de la violencia de los Bastardos y Shosanna en *Inglourious Basterds*, y en Django y también en Schultz en *Django Unchained*.

Así, hemos determinado la construcción de la estética de la violencia por medio de toda la indumentaria del Oso Judío por ejemplo, las placas que lleva en su cuello de manera desordenada no son condecoraciones de guerra oficiales como las del impecable uniforme alemán, pero las usa como si lo fueran, el bate con el que asesina a los nazis está lleno de nombres judíos, evidenciando visualmente que sus actos de violencia corresponden a una venganza colectiva. Con Shosanna por su parte vemos que su caracterización visual indica la evolución del personaje en una heroína, que emplea el espacio y los colores nazi para invertir la situación de víctima a victimaria, haciendo más enfática su venganza.

Con la violencia de las víctimas en *Inglourios Basterds* hay mayor presencia de sangre, por lo que es una violencia más brutal, acorde a sus personalidades; sin embargo se trata de una violencia pasional en nombre de la justicia, algo con lo que el espectador se puede identificar en lugar de rechazar.

Asimismo, podemos hablar de los elementos enunciativos que se emplean como metáforas narrativas en *Django Unchained*. Está por ejemplo la metáfora del vestuario de Django en función a su autodescubrimiento y madurez emocional; y el vestuario de Schultz en relación a su posición intermedia frente a la esclavitud; también es notable la metáfora de la sangre sobre el algodón que representa la muerte de Ellis Brittle, y junto a él, la derrota de la supremacía blanca; y los ángulos contrapicados y el “uniforme de

héroe” que generan la visión heroica de Django, así como las poderosas canciones que lo reivindicán y representan su fuerza tanto en la escena de los hermanos Brittle como en el tiroteo en Candieland.

Como vimos en el análisis, según las palabras del propio Tarantino en alusión a la violencia en *Django Unchained*, hay dos tipos de violencia en la película, lo cual también se puede decir de *Inglourious Basterds*, una violencia que representa la verdadera brutalidad de los victimarios al ensañarse con sus víctimas por cuestiones étnicas, lo cual es despreciable hoy en día, y es una violencia aleccionadora del comportamiento de los nazis y los esclavizadores; mientras que luego hay una violencia catártica, en donde las víctimas toman el poder sobre los victimarios, siendo esta violencia necesaria y satisfactoria, en lugar de repulsiva.

Es así que la representación de este segundo tipo de violencia resalta la venganza étnica de los Bastardos y de Django como detonante de su violencia, se legitima su violencia por lo que representa su venganza: una justicia personal y colectiva. Esto se evidencia visualmente con los elementos de los que se apropian, como las placas alemanas en el cuello del Oso Judío, los colores nazi en la indumentaria de Shosanna, o las armas que toma Django de sus enemigos; es decir, la constante apropiación de los elementos de sus enemigos enfatiza la ejecución de la venganza de las víctimas.

Al respecto, y para clarificar aún más la diferencia entre estos dos tipos de violencia, cabe mencionar las características conceptuales que el investigador Fermin Roland Schramm detalla sobre el fenómeno de la violencia: “la cultura occidental constituye su narrativa sobre la violencia en dos direcciones conceptuales diferentes y tendencialmente opuestas: a) el sentido de acción contra los esclavos, prisioneros y vencidos (hybris), b) el sentido de salida de la esclavitud (éxodo)” (2009).

En ambas películas podemos notar esta distinción y la representación de una ‘hybris’ en detrimento de judíos y esclavos; y la representación de un ‘éxodo’; que busca acabar con la violencia por medio de más violencia en contra de los victimarios. Es una constante en ambas películas la distinción de estos dos tipos de violencia para lograr una identificación con el protagonista-víctima y celebrar sus acciones violentas.

En ese sentido, podemos decir que existen dos tipos de violencia en ambas películas, cuya construcción audiovisual resalta la brutalidad hacia los judíos y esclavos justificada y racionalizada por los victimarios en base a un supuesto de superioridad étnica; es decir, se trata de una violencia racional que los personajes creen que tienen el deber y el derecho de ejecutar; y por otro lado, una violencia catártica que representa la salida de la posición de víctima por medio de la venganza; es decir, una violencia pasional, que solo existe en respuesta a la violencia del otro.

Al mismo tiempo, la violencia de los victimarios se trata de una violencia racional para quien la comete, pero tiene el sentido inverso para el público, que no suele identificarse con la maldad del villano a pesar de que tiene una explicación racional para sus actos violentos; mientras que la violencia pasional de las víctimas es racional para el espectador en tanto que entiende, quiere, e incluso necesita que se de esta venganza, ante el injusto daño causado por los antagonistas.

5.1.5. Estetización de la violencia en las escenas de asesinato de *Inglourious Basterds* y *Django Unchained*

Para atender esta conclusión general volveré a los conceptos básicos; como establecimos en el marco teórico, la estetización consiste, en pocas palabras, en dotar de cualidades estéticas algo que habitualmente no las tiene, estas cualidades son las que hacen atractivo algún objeto o situación; por lo tanto, lo que es considerado habitualmente feo o repulsivo se puede volver atractivo según la forma de su presentación o representación.

Por silogismo simple, si la estetización consiste en volver algo atractivo sensorialmente, y la violencia en una película se puede mostrar sensorialmente atractiva por medio de su representación si se trabaja en ello, entonces esta representación forma parte de un proceso de estetización. Así, podemos ver que en la representación de la violencia en ambas películas, cada cosa, cada momento está meticulosamente construido por medio de los recursos sonoros y visuales que ya se han descrito; el antes, durante y después de la muerte construyen toda la atmósfera de violencia; por ello debemos preguntarnos qué nos dicen estos elementos, no se trata de una violencia per sé, sino de una elaboración

artística que constituye una forma de comunicar con elementos que muchas veces damos por técnicos.

Estos elementos son los que conforman la dirección de arte, fotografía, sonido y edición que permiten representar audiovisualmente la historia explotando su potencialidad artística para construir de manera enunciativa la situación violenta junto a la narrativa de la historia.

Es decir, estos recursos son los que muestran de manera atractiva la violencia al presentar una propuesta que llama a la contemplación de la muerte y no al shock, haciendo necesaria y satisfactoria la violencia de los protagonistas en detrimento de los villanos; representando el asesinato con lirismo por medio de las suaves ralentizaciones, las metáforas visuales¹⁷ en lugar de lo explícito; los elementos decorativos y fotográficos que generan por sí mismos la situación de acorralamiento, etc.

Como se ha mencionado durante el análisis, gran parte de las situaciones de violencia más álgidas, como la lucha entre Mandingos, han sido construidas por medio de planos y un montaje que procura mostrar más el caos del ambiente que el acto violento preciso y concreto. Por lo que podemos plantear que ocultando el acto en sí, o solo mostrándolo parcialmente, la utilización de los recursos formales puede crear la misma sensación de violencia que si la viéramos tal cual, pero sin la necesidad de voltear la cabeza.

Entonces, podemos establecer que en las escenas de asesinato de estas películas, no se produce una estetización por ocultar la violencia, sino porque al no recurrir a la constante explicitud, como el cine gore por ejemplo, se transmite igualmente una intensa sensación violenta que genera interés en lugar de repulsión. Es decir, hay una preocupación desde el ámbito enunciativo de construir un mensaje de violencia en donde lo visual y lo sonoro es importante para presentar de manera atractiva una historia violenta y generar identificación con los personajes.

Como se indicó en la Poética de Aristóteles, y como mencionamos en el marco teórico, se puede representar con belleza y maestría lo que en la naturaleza es feo;

¹⁷ Como metáforas visuales ya hemos hablado de la sangre sobre las plantas de algodón o sobre la rosa en el pecho de Candie que representan la muerte de la supremacía blanca en Django Unchained.

convirtiéndolo así en algo digno de admiración. Así pues, se puede determinar que los recursos técnicos empleados en la realización de *Inglourious Basterds* y *Django Unchained* cobran significaciones acordes al sentido de la historia aportando a la experiencia estética al representar de forma compleja y atractiva lo convencionalmente repulsivo, es decir, la violencia; y de esta forma, los elementos formales de la representación de la violencia adquieren expresividad artística como parte de una estetización.

5.2. Recomendaciones

Esta investigación busca ser un punto de partida para futuros estudios sobre la importancia de la propuesta estética en las películas para la construcción del mensaje o de la historia. El tema de la estética audiovisual, si bien se ha analizado desde las cuatro áreas que componen sensorialmente las películas, es bastante amplio y complejo, por lo que se puede ahondar aún más en cada área por separado, abordando criterios más específicos que exploren con mayor detenimiento cada recurso audiovisual.

Asimismo, las historias de violencia analizadas son bastante ricas narrativamente en tanto que proponen personajes y situaciones arquetípicas como héroes, villanos y antihéroes en medio de la búsqueda y preparación de una venganza; por lo que además del análisis estético que en este trabajo se dedica al enunciado, es decir, a la forma; también se podría desarrollar una investigación que se centre en el análisis narrativo y en las acciones de los personajes; más aún al enmarcarse dentro de un género clásico como el western, que plantea situaciones y personajes típicos del género.

Por otro lado, sería interesante para una investigación futura incluir la visión y opinión del espectador de las películas, para comparar su perspectiva con la del emisor del mensaje y así poder determinar en qué medida la película logra transmitir lo que se propone, y tener un enfoque más amplio de todo el proceso comunicacional en la construcción y visionado de las obras audiovisuales.

Cabe mencionar también que esta investigación propone para investigaciones futuras el estudio del cine de autor en base a planteamientos estéticos que junto a la narrativa de las películas evidencian un punto de vista único atribuible al creador de las mismas.

Para ello sería necesario hacer un análisis más profundo de todas o casi todas las películas de Tarantino en relación a las teorías de cine de autor para identificar patrones, elementos o situaciones en sus filmes, como la estetización de la violencia por ejemplo, que evidencien un punto de vista de autor.

Finalmente, este tipo de investigación puede ser de mucha utilidad práctica para las producciones peruanas, en primer lugar porque en nuestro contexto nacional es evidente la situación de discriminación de diversos sectores de la población, maltratados por una posición económica humilde, o por el color de la piel; vistos con menosprecio por grupos que se sienten superiores. En segundo lugar, porque es necesario aprovechar la potencialidad artística y expresiva de recursos que muchas veces se emplean solo de manera técnica, para retratar este contexto social de formas más creativas.

En ese sentido, es importante comprender que la cámara no solo sirve para registrar o hacer foco, o que la edición no es solo una herramienta para unir imágenes; sino que cada encuadre, cada movimiento, cada sonido, o cada elemento de la escenografía pueden construir un mensaje y transmitir emotivamente las sensaciones o ideas que se describen textualmente.

La utilización estética de estos recursos técnicos para la creación de atmósferas desarrollará producciones más interesantes y cohesionadas que aporten mayor calidad a la industria audiovisual peruana.

VI. CAPÍTULO 6: BIBLIOGRAFÍA

AMIEL, Vincent

2005 *Estética del montaje*. Madrid: Abada Editores.

APARICI, Roberto, Jenaro FERNÁNDEZ, Agustín García y Sara OSUNA

2006 *La imagen: Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa.

AUMONT, Jacques, Alain BERGALA, Michael MARIE y Marc VERNET

1996 *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.

BENJAMIN, Walter

2007 *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Abada Editores.

BENSE, Max

1960 *Estética. Consideraciones metafísicas sobre lo bello*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

BLACK TREE TV

2012 “Entrevista a Quentin Tarantino”. En *Black Tree TV*. 18 de diciembre de 2012.
Consulta: 10 de agosto de 2015
<https://www.youtube.com/watch?v=fCPTDQkKe3I>

BLANCO, Desiderio

2003 *Semiótica del texto fílmico*. Lima: Universidad de Lima. Fondo de Desarrollo Editorial.

BLOCK, Bruce

2008 *Narrativa visual: creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales*. Oxford: Ediciones Omega

BRUDER, Margaret

1998 “Aestheticizing violence, or how to do things with style”. *Film Studies*, Estados Unidos: Indiana University. Consulta 01 de octubre de 2014

<<http://www.gradnet.de/papers/pomo98.papers/mtbruder98.htm>>

BURKE, Edmund

1997 *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Madrid: Tecnos.

CABREJOS, José Carlos

2003 “La celebración de la sangre: Una aproximación histórica a las tendencias del cine gore”. *Gran Ilusión: Revista de Cine*. Lima, 2003; número 13, pp.13-16.

CANO LÓPEZ, José Carlos

2010 *El cine de terror: historias de vampiros y qarqachas*. Tesis de maestría. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Escuela de Posgrado.

CASSETTI, Francisco

1996 *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

CELESTINO CASTILLO, Claudia Teresa

2012 *La estética del cine gore del siglo XXI: cambios y continuidades con relación a su apogeo en el siglo XX : el caso de El amanecer de los muertos*. Tesis de licenciatura. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

CHARLIE ROSE

Quentin Tarantino. Consulta: 6 de octubre de 2015.

<https://charlierose.com/videos/17441>

CHION, Michael

1997 *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.

CRUZ, Francisco

2006 “Estética de lo sublime”. *Analecta: Revista de Humanidades*. España, 2006; número 1, pp. 135–142.

DELEUZE, Gilles

1983 *La imagen en movimiento*. Estudios sobre cine 1. Barcelona: Paidós.

DELGADO, Francisco

1995 *Quentin Tarantino*. Madrid: J.C.

DEL VALLE CÁRDENAS, Augusto, Melvin LEDGARD PARRÓ, Eduardo LORES LA ROSA y Alejandro SUSTI GONZÁLEZ

2009 *Estética y comunicación: selección de textos*. Lima : PUCP/ Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

DE QUINCEY, Thomas

1943 *Del asesinato considerado como una de las bellas artes*. Buenos Aires: Editorial Poseidón.

DASSANOWSKY, Robert (editor)

2012 *Quentin Tarantino's Inglourious Basterds: a manipulation of metacinema*. New York: Continuum.

ECO, Umberto

2007 *Historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen.

ETTEDGUI, Peter

2001 *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano.

FERNÁNDEZ GÓMEZ, Rosa y Luis PUELLES ROMERO (editores)

2008 *Estetización y nuevas artes*. Málaga: Contrastes.

FORD, Aníbal

1999 *La marca de la bestia : identificación, desigualdades e infoentretenimiento en la sociedad contemporánea*. Bogotá: Norma.

GARCÍA SANABRIA, Rafaela

2003 *La realización cinematográfica : articulaciones de las imágenes y los sonidos*. Lima: Universidad de Lima.

GAUDREAU, André y Francois JOST

1995 *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona: Paidós.

GÓMEZ ALONSO, RAFAEL

2001 *Análisis de la imagen: estética audiovisual*. Madrid: Laberinto.

GONZÁLEZ, José Félix

2007 *El héroe del western crepuscular: dinosaurios de Sam Peckinpah*. España: Fundamentos.

IRVING, David

1995 “Revelations from Goebbels' Diary”. *The Journal of Historical Review*. California, 1995, volumen 15, número 1, pp. 2–17.

KAGELMANN, H. Jürgen

1986 *Psicología de los medios de comunicación*. Barcelona: Editorial Herder.

KAM ARAUZ, Yelena Itzel

2002 *Cine y postmodernismo: elementos postmodernos presentes en el film Pulp Fiction*. Tesis de maestría. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Escuela de Graduados. Mención: Comunicaciones.

KATZ, Steven

2002 *Plano a plano: de la idea a la pantalla*. Madrid: Plot.

LAVERTY, Christopher

2013 “Entrevista a Sharen Davis”. En *Clothes on film*. 1 de enero de 2013. Consulta: 12 de setiembre de 2015.

<http://clothesonfilm.com/sharen-davis-costume-interview-django-unchained/28947/>

2012 “Review: Django Unchained”. *Clothes on film*. New York. Consulta: 12 de setiembre de 2015.

<http://clothesonfilm.com/review-django-unchained/28791/>

2009 “Entrevista a Anna Sheppard”. En *Clothes on film*. 28 de setiembre de 2009. Consulta: 10 de agosto de 2015.

<http://clothesonfilm.com/inglourious-basterds-costume-lowdown-by-anna-sheppard/5602/>

LEÓN FRÍAS, Isaac

1999 “El espectáculo de la hiperviolencia en el cine norteamericano contemporáneo”. *Lienzo*. Lima, jun. 1990, No. 10, pp. 69 – 85.

MARTIN, MARCEL

1996 *El lenguaje del cine. Iniciación a la estética de la expresión cinematográfica a través del análisis sistemático de los procedimientos fílmicos*. Barcelona, editorial Gedisa.

MARTÍNEZ, Miguel

2014 *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México D.F: Trillas.

MEJÍA SALAS, Miguel

2006 “Recorriendo el cine gore”. *Tren de sombras: revista de cine*. Lima, 2006, No. 5, pp. 27 – 30.

MELCHE, Julia Elena

2004 “Sobre cine... / disfrutable”. *Reforma*. México, 2004, pp. 1-3. Consulta: 07 de Octubre de 2012

<<http://search.proquest.com/docview/307345523?accountid=28391>>

MOLLO, Andrew

1998 *Uniforms of the SS*. Londres: Windrow & Green.

MORALES, Xavier

2003 “Kill Bill: Beauty and violence”. Estados Unidos: The Record. Consulta 04 de octubre de 2014 <<http://hlrecord.org/?p=11285>>

PRINCE, Stephen (editor)

1999 *Screening violence*. New Jersey: Depth of Field.

REA, Peter

1998 *Producción y dirección de cortometrajes y videos*. Madrid : Instituto Oficial de Radio y Televisión

RECIO, Ricardo y Antonio GONZÁLEZ

2002 *German Army Uniforms*. Madrid: Acción Press.

RODRÍGUEZ LUJÁN, David

2012 *Condecoraciones de la Wehrmacht 1935-1945*. Madrid: Lulu Enterprises.

ROLAND SCHRAMM, Fermin

2009 “Violencia y ética práctica”. *Salud Colectiva*. Buenos Aires, 2009; volumen 5, número 1, pp. 13–25.

ROMAGUERA I RAMIÓ, Joaquín

1993 *Textos y manifiestos del cine : estética. Escuela. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones*. Madrid: Cátedra.

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis

2002 *Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*.
Madrid: Alianza Editorial

SANCHIS, Vicente

1996 *Violencia en el cine: Matones y asesinos en serie*. Valencia: Editorial La
Máscara

SCHAEFER, Dennis y Larry SALVATO

1998 *Maestros de la luz: conversaciones con directores de fotografía*. Madrid: Plot
ediciones.

SEEL, Martin

2010 *Estética del aparecer*. Madrid: Katz.

SERRANO ÁLVAREZ, Arturo

2014 *Ética y estética en el cine de Martin Scorsese y Quentin Tarantino*. Caracas:
Universidad Católica Andrés Bello

SLOCUM, J. David

2000 "Film violence and the Institutionalization of the cinema". Estados Unidos,
2000, Vol. 67, pp. 649 – 681. Consulta: 07 de octubre de 2014

<<http://web.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/ehost/detail?vid=8&hid=119&sid=b5d41eb1-6f8b-4651-9418-a04a50c7bc18%40sessionmgr104&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc210ZT1laG9zdC1saXZ1#db=a9h&AN=3>>

SPECK, Oliver (editor)

2014 *Quentin Tarantino's Django Unchained: The Continuation of Metacinema*. New
York: Bloomsbury Academic.

TARANTINO, Quentin

2013 *Django unchained* [videograbación] Beverly Hills: the Weinstein Company and Columbia Pictures.

2009 *Inglourious Basterds* [videograbación]. California: Universal Pictures and the Weinstein Company.

UN JOUR SANS FILM

2012 *Making of-Django Unchained* [Videograbación]. Consulta: 22 de setiembre de 2015].

<https://www.youtube.com/watch?v=IK8FhFIV5yQ>

VALENCIA, Eduardo y Manuel GUILLOT

1996 *Sangre, sudor y vísceras. Historia del cine gore*. Valencia: Editorial La Máscara.

VILAR, Gerard,

2012 “La estetización de la imagen violenta en el arte contemporáneo”. *Cuestiones de Estética*. Madrid: Tecnos.

WILLIAMSON Gordon

2002 *World War II German Battle Insignia*. UK: Osprey Publishing.

VII. CAPÍTULO 7: ANEXOS

A continuación, las tablas de observación que se emplearon en cada unidad de análisis:

Anexo 1: VARIABLES DE DIRECCIÓN DE ARTE

VARIABLE		DESCRIPCIÓN
Escena		
Espacio/Ambiente		
Vestuario/Caracterización	Protagonistas	
	Antagonistas	
Color		

Anexo 2: DESCRIPCIÓN DE LA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA:

Variable	Indicadores operacionales	Descripción
Encuadres	Planos	
	Ángulos	
	Movimiento	
Iluminación	Tonalidad de luces y colores	
	Peso visual	

Anexo 3: VARIABLES DEL SONIDO

Variable	Indicadores operacionales	Descripción
Sonido diegético	Diálogos	
	Sonido ambiental	
	Efectos	
	Silencios	
Sonido extradiegético	Música	
	Efectos de sonido	

Anexo 4: VARIABLES DEL MONTAJE

Variable	Indicadores operacionales	Descripción
Tipo de montaje	Continuo	
	Discontinuo	
	Paralelo	
Ritmo	Aceleración	
	Ralentización	