

Violencia y cine:

Análisis de la puesta en escena de la violencia.

Autor:
Néstor del Campo Doménech

Director del proyecto:
Vicente Ponce Ferrer

Universidad Politécnica de Valencia
Valencia, Noviembre de 2007



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Índice

Índice	1
Introducción	2
Análisis.....	6
Violencia y espectáculo: la hipnosis de la mirada	7
La violencia instalada: La saga de Rambo	10
La crítica desde la violencia: saturación de la mirada.....	22
Artificio y espectacularidad: Asesinos natos	25
El relato moral: American history x.....	31
El nuevo relato: recomponiendo la mirada.....	36
La violencia en lo cotidiano: Fargo	39
Violencia y catarsis: American psycho.....	47
Salir de la violencia: Taxi driver	55
Epílogo	62
La mirada sensible	63
Funny Games	65
Fichas de los filmes estudiados	70
Bibliografía:	74

Introducción

El punto de partida de este texto fue el de realizar un análisis de las formas que la violencia ha adoptado en la representación audiovisual de los últimos años. Sin embargo, abarcar un campo tan extenso, suponía una empresa demasiado ambiciosa para un proyecto como este, cuya extensión, tanto en el tiempo como en el espacio, iba a ser limitada. Por ello, finalmente opte por reducir el análisis a un grupo de textos filmicos que, de un modo u otro, ejemplifican un modelo hegemónico de representación de la violencia: el llevado a cabo por las producciones cinematográficas estadounidenses de las tres últimas décadas. Cuando decidí iniciar el trabajo mi principal estímulo era el de realizar una aproximación al tema que estuviera vinculada con mi práctica docente como profesor de secundaria. En este sentido, el texto tiene su origen en inquietudes que han ido surgiendo en el aula, donde me he esforzado por exponer el problema de lo visual, tratando de vincularlo a la experiencia de los alumnos. Es decir, utilizando imágenes que formaran parte de un universo audiovisual que les fuera reconocible. El objetivo era partir de estas experiencias visuales, para proponer interrogantes que incitaran la curiosidad por un mundo _el visual_ que por estar tan presente termina por pasar desapercibido. En definitiva, sensibilizar su mirada, generando una actitud crítica frente al universo icónico que les rodea.

Es por ello, que a lo largo de estos años he ido proponiendo contenidos relacionados con los medios de comunicación: la retórica publicitaria, el uso de imágenes en periódicos o telediarios, la estructura de series televisivas o de películas de actualidad etc. Todo, dentro de los estrechos límites curriculares de asignaturas como *Educación Plástica y Visual*, o *Comunicación Audiovisual*.

Hay que tener en cuenta que el sistema educativo adolece de un problema sustancial: no valora la importancia formativa de la imagen en la actualidad. Sin embargo, las nuevas generaciones están cada vez más acostumbradas a producir imágenes de forma cotidiana. Los avances tecnológicos de los últimos años hacen que ya no sea necesario siquiera disponer de una cámara para captar imágenes, con un dispositivo del móvil se pueden realizar fotografías digitales o pequeñas secuencias de vídeo. Desde esta perspectiva, resulta complicado explicar nociones como encuadre o composición, por no hacer referencia a generar inquietudes estéticas. Para estos adolescentes, lo que las máquinas digitales registran es *lo real*. Del mismo modo, lo que ven en la televisión no es una construcción, un producto realizado a partir de imágenes, sino que forma parte de una realidad que se presenta sin fisuras, habiendo ocultado las huellas de su enunciación.

En este contexto, el análisis de las imágenes resulta cada vez más complejo. La accesibilidad a cualquier tipo de información visual se ha convertido en la principal característica de nuestra actualidad. No hay límites en lo mostrable, teniendo acceso a todo tipo de secuencias que no hace mucho tiempo eran inimaginables: desde la exhibición de la privacidad más íntima, hasta la visualización de la muerte. En este sentido, para las nuevas generaciones, la experiencia con la imagen está vinculada al consumo y elaboración de archivos de video _muchos de los cuales son descargados en *internet*_ que pueden visualizarse desde el móvil, o desde consolas portátiles como la PSP, mezclando sin solución de continuidad los gráficos de sus videojuegos con imágenes tomadas de la realidad. El contenido y la distribución de este tipo de archivos exceden todo límite¹. Suelen ser secuencias fragmentadas, que favorecen la descontextualización de lo mostrado reduciendo su visualización a la satisfacción inmediata de un deseo escópico. Así, las payasadas más recurrentes, los efectos más llamativos, pero sobre todo la

¹ Lo más turbador que he llegado a presenciar en un aula es el video que dos alumnos se intercambiaban con el móvil de una ejecución yihadista, en la que en un breve intervalo de tiempo un grupo, probablemente de Mujaidines, decapitan a un rehén. Un *snuff movie* al alcance de escolares.

mostración de todo aquello prohibido y abyecto, adquiere entidad, en un universo en el que la saturación de información (de imágenes) forma una densa niebla que no permite definir con nitidez ninguna imagen. El actual mundo visual no invita a pensar, la mirada no se detiene, deambula por un espacio plagado de señuelos visuales.

Pese a esta accesibilidad de la imagen, las discusiones en torno a los límites de lo mostrable suelen conducir a un debate estéril ¿Quién puede controlar el uso y distribución de las imágenes de violencia?, ¿Por qué se sanciona la tenencia de un *snuff movie* y se permite, sin embargo, la de una ejecución?... Lo único cierto es que hoy en día estas imágenes son asequibles, ofreciéndose desde los nuevos medios de comunicación. Ya que, si bien parece existir cierto pudor a la hora de mostrar determinadas imágenes en televisión _para no herir sensibilidades_ terminan por promocionarse a través de ella. Así, la televisión sirve como plataforma para publicitar las imágenes, dejando a criterio de que cada uno descargárlas posteriormente de *internet*².

Partiendo de estas premisas la metodología utilizada pretende tener fines pedagógicos, sensibilizando la mirada frente a la atrofia visual que caracteriza el momento actual y proponiendo herramientas para la reflexión. Hay que tener en cuenta, que en este momento, en el que la representación del dolor y la muerte ha alcanzado su cota de mayor intensidad, cada vez en menor medida, el espectáculo de la violencia remite a una experiencia vivida. Por ello, inicio un recorrido por una serie de películas, tomando como hipótesis el hecho de que en las últimas décadas se ha generado un nuevo imaginario de la violencia que ha alterado nuestra relación con este fenómeno de modos diversos: haciéndonos insensibles como si se anesthesiara nuestra mirada, estetizando sus formas y otorgándoles valor de belleza, alterando las relaciones entre el que la ejerce y el que la recibe, modificando sus causas y sus fines... Así, partiendo de estas

² Un ejemplo reciente sería la ejecución de Sadam Huseim. Como si se tratara de un trailer promocional de una película, se mostraba en los telediarios el momento en el que le situaban la soga al cuello, para cortar el plano, justo en el instante en que iba a ser ajusticiado. Tras lo cual, se explicaba reiterativamente que la secuencia completa podía verse en *internet*.

reflexiones, el estudio va a pivotar entorno a dos grandes ejes: cómo se pone en escena la violencia y cuál es el papel de la mirada ante la singular agresividad de muchas de las imágenes que estas producciones nos muestran. A pesar de utilizar una serie de películas para este propósito, no pretendo establecer categorías ni reducir, a esta limitada selección, la vasta extensión abarcada por la producción estadounidense, tan solo tengo la intención de ejemplificar diferentes modos de poner en escena algo tan cotidiano como la representación de la violencia, y hacerlo desde un punto de vista que permita reflexionar sobre la experiencia que ha supuesto su visionado. Pese a todo, el texto no sólo analiza los filmes, será inevitable que el tema se asocie, además, con diversas cuestiones inseparables de nuestra contemporaneidad: la capacidad de contar historias, las relaciones de poder, el papel de la mujer ... materias que irán entretrejiéndose en la estructura enriqueciendo y ampliando el campo de estudio.

Por último, he de aclarar que los films utilizados no han sido elegidos de un modo sistemático. Me he dejado llevar por la vinculación afectiva hacia ellos y por las reflexiones que en los momentos en los que visioné estas películas pude tener tras abandonar la sala de proyecciones. Recuerdo acaloradas discusiones con amigos cuya mirada había sido pregnada de distinto modo. También he elegido películas, cuya revisión tras los años, han abierto en mí algún interrogante. Películas que en la infancia u adolescencia consumí con verdadero entusiasmo, y que más adelante he vuelto a visitar con una mirada diferente. A pesar de esta deliberada falta de rigor en la selección, los films finalmente utilizados, sí tienen una intención: la de abarcar diferentes modos de presentar el problema de la violencia en el ámbito cinematográfico. Así, analizó las películas con el ánimo de discriminar los diferentes saberes que la experiencia filmica proporciona. Especialmente aquellos que permanecen tras el visionado. Toda película deja una huella en nuestra memoria. En ocasiones la marca tiene la futilidad de una impresión sobre la arena de una playa, sin embargo, otras huellas se solidifican como fósiles, dejando un rastro perdurable en nuestro imaginario. El camino dejado por esas huellas es el que me dispongo a recorrer.

Análisis

Violencia y espectáculo: la hipnosis de la mirada

A finales de los setenta y principio de los ochenta el cine, sometido a los condicionamientos de una profunda transformación técnica y social, dejó de ser algo en sí mismo, para convertirse en parte de un universo más amplio e indeterminado que podemos denominar *lo Audiovisual*³. No es casual que sea a partir de ese momento cuando se desdibujan los límites de la representación cinematográfica dando lugar en la actualidad a una escenografía que ya no es ni clásica ni moderna, sino más bien manierista _en algunos casos barroca_ donde los géneros se entremezclan marcados por el uso de la ironía y del distanciamiento. Al cine parece no quedarle más argumentos, que la evocación de su propia historia, o su reconversión en espectáculo.

La nueva situación ha llevado a una estetización de la imagen en detrimento, tanto de su dimensión narrativa, como de sus posibilidades de explorar la realidad. La exhibición del efecto o golpe visual para goce del espectador se ha convertido en principio regulador de la estructura de los nuevos filmes. Como ya sucediera en sus orígenes, hay que recordar que el cine fue una atracción de feria⁴, su propósito es fascinar la mirada, cautivarla con la pregnancia de una imagen, que como sucede en el *spot* publicitario o en el *video clip*, ha de seducir. El uso de ritmos acelerados e imágenes grandilocuentes

³ Vid. Las pertinentes consideraciones al respecto de Víctor Erice: Alternativas a la modernidad. en Banda Aparte, nº 9-10. Valencia: enero 1998, p.5.

⁴ Vid. En un interesante capítulo donde se exponen las similitudes, pero también las diferencias del cine actual y el cine de los orígenes. Juan Miguel Company y José Javier Marzal: *Regreso(s) del eterno ayer: del clasicismo cinematográfico a las escrituras de la modernidad. La mirada cautiva*. Valencia: Generalitat Valenciana, 1999.

introducen al espectador en un escenario, en el que su mirada queda *hipnotizada* por el espectáculo que está presenciando.

La gran mayoría de nuevas producciones parecen existir simplemente para invitarnos a participar de este espectáculo. Por un lado el relato cinematográfico ha reducido los recursos de su lenguaje, atenuando la necesidad de construir un verosímil filmico para que el espectador se adentre en la pantalla, como era preceptivo en el cine clásico, que en torno a ello institucionalizó una determinada mirada. Por otro lado, la modernidad parece sucumbir en un momento en el que sus recursos estéticos han sido absorbidos por la retórica de los medios. Así, por ejemplo, la mirada a cámara, que caracterizó una oposición a esta profundidad de la pantalla, se ve ahora reducida a una figura de estilo, llevada al absurdo cuando es ejercida constantemente en la televisión.

La representación de la violencia no es ajena a este cine, cuyo principal objetivo es seducir la mirada. Persecuciones, explosiones, tiroteos... son el pretexto ideal para poner en escena todo un arsenal de artificios visuales. En este nuevo escenario, la violencia ha modificado sus usos y razones, priorizando, en los filmes actuales, el empleo de efectos visuales en busca de imágenes espectaculares, lo que finalmente ha supuesto, una progresiva devaluación de la narración. Así, mientras que en el cine clásico la violencia suponía el desenlace de un conflicto entre rivales, estructurando un modo de relato que oponía individuos o grupos cuyos destinos más o menos trágicos estaban abocados a un final violento. Los nuevos guiones son una excusa para entrelazar secuencias con ritmos vertiginosos en las que mostrar una puesta en escena ostentosa y unos efectos especiales cada vez más sofisticados. La violencia parece ser el único objetivo de estas películas en las que se sustituye la historia de relaciones entre personajes por la acción descontrolada de un *justiciero*, o de un *psicópata* que acaba produciendo una carnicería. De este modo, frente al cine de *género* en el que la violencia se vinculaba a una experiencia, definida normalmente por un enfrentamiento (el duelo en los westerns, el combate en las películas de boxeo, el tiroteo en los filmes negros, etc.) en el cine contemporáneo la violencia ya no

remite a una experiencia, es indeterminada y esta permanentemente presente, por lo que es difícil de localizar _ha dejado de ser perceptible_.

Esta insensibilización frente a la representación del dolor favorece que la violencia esté presente en todo tipo de películas, incluso en las *recomendadas para todos los públicos*. Además, ha generado una nueva tipología de filme, en la que el empleo de la violencia se ha convertido en el eje vertebrador del guión: lo que actualmente denominamos *películas de acción*. Este nuevo cine produce en el imaginario popular la sensación de que la violencia es algo inevitable, que no hay más salida que ejercerla, y por tanto, que no se puede escapar de ella. La saga de Rambo es quizás uno de los más ejemplares productos de este tipo de películas, cuyo objetivo principal es fascinar la mirada, someterla a un estado permanente de *shock*. Las tres partes que componen la serie encajan en este patrón. Parecen la excusa para actualizar los recursos de una industria en la que los avances tecnológicos devienen cada vez con mayor rapidez y sirven de reclamo para un público ávido de ver las últimas novedades. El atractivo para los espectadores consiste en saber como habrán resuelto las nuevas secuencias y cuantos cuerpos abatirá Rambo en la próxima entrega⁵. Como sucede en las ferias o en los espectáculos circenses la imagen ha de incorporar algún elemento novedoso. Esta será la seña de identidad de un cine cuyo único objetivo es ser consumido.

⁵ Rambo III llegó a figurar el año 1990 en el Libro Guinness de los Récords, por ser la película más violenta jamás rodada: 221 actos violentos y más de 108 víctimas mortales.

La violencia instalada: La saga de Rambo

Rambo __Ya he pagado mi tributo.
Trautman __¿Qué quieres decir?
Rambo __Que mi guerra ha terminado

Trautman __No la que tienes en tu interior. No puedes
 librarte de lo que eres.

Rambo __Qué soy
Trautman __un soldado de combate. Nosotros no te
 convertimos en lo que eres, tan solo pulimos
 los detalles.

Rambo III

Sinopsis de Acorralado:

John Rambo (Sylvester Stallone), un excombatiente de las fuerzas de elite norteamericanas *_boinas verdes_*, al regresar del Vietnam inicia una deriva que le lleva a un apartado pueblo en el corazón de las montañas del estado Washington, Hope. Su presencia resulta incomoda al sheriff Will Teasle (Brian Dennehy) quién lo arresta sin motivo justificado. Mientras es fichado y desparasitado sufre una serie de vejaciones que despiertan en él, el recuerdo latente de los horrores sufridos en la guerra. Tras escapar de la comisaría se oculta en las montañas perseguido por la policía local. Para el Sheriff la captura de Rambo pasa a ser algo personal cuando su hermano, en un desafortunado lance, muere al caer de un helicóptero desde el que trataba de abatir al fugitivo. El antiguo oficial al mando de Rambo, el coronel Sam Trautman (Richard Crenna) llega junto al ejército para tratar de solucionar la situación. Sin embargo, no puede evitar que Rambo regrese al pueblo en un camión del ejército que ha secuestrado y, tras arrasarlo, mate al sheriff. Finalmente el coronel Trautman, después de escuchar una lacrimógena declaración en la que Rambo expone la soledad y el rechazo a la que se ha

visto sometido desde su llegada del vietnam, lo convence para que deponga su actitud y se entregue sin más violencia.

Sinopsis de Rambo II:

La segunda parte se inicia con la llegada del coronel Trautman a una cárcel de alta seguridad en la que Rambo cumple condena. Le ofrece una condonación de su pena si accede a cumplir una nueva misión en Vietnam. Evidentemente esta no será una misión oficial, por lo que en caso de ser capturado el gobierno eludirá toda responsabilidad. Su objetivo es realizar un reportaje fotográfico que demuestre la presencia de presos americanos en campos de concentración clandestinos. La operación esta a cargo del teniente Murdock (Charles Napier) quién establece como prioridad evitar entrar en combate con el enemigo. Rambo accede a cumplir la misión. Su enlace es una mujer vietnamita Co Bao (Julie Nicholson), quien le conducirá hasta el campo de concentración. Aprovechando la oscuridad de la noche Rambo se infiltra y libera a un preso americano moribundo. Pese a cargar con el soldado consigue llegar en la hora señalada a una colina en la que un helicóptero debe recogerlo. Cuando el piloto informa que ha liberado a uno de los suyos recibe órdenes de Murdock de abandonarlo. Rambo es apresado y llevado frente a un comandante soviético, quién lo somete a un cruel interrogatorio. Co Bao que ha visto lo sucedido en la colina, haciéndose pasar por una prostituta ayuda a Rambo a escapar. En la huida la chica es abatida. Tras lo cual Rambo descarga su ira destruyendo todo el campamento vietnamita. Finalmente, regresa a la base americana llevando consigo a los soldados presos. Se dirige al despacho de Murdock con el objetivo de matarlo. En el último momento le perdona la vida bajo la amenaza de que busque a los hombres que todavía quedan en Vietnam.

Sinopsis de Rambo II:

La tercera parte se inicia en Banckoc, De nuevo el Coronel Trautman acude en su búsqueda para que le acompañe en una nueva misión, esta vez en Afganistán. Rambo que trata de redimirse de la violencia en un templo

budista rechaza la propuesta. Cuando es informado de que el coronel Trautman ha caído en manos soviéticas, Rambo acepta ir para rescatar a su amigo. Nuevamente es una misión en la que el estado se exime de toda responsabilidad. Después de contactar con la resistencia afgana, los *Muyahidines*, Rambo accede al interior de una base soviética y tras un primer intento fallido consigue liberar a Trautman. Los dos soldados son perseguidos y cuando parecen estar sitiados los *Muyahidines* aparecen en su rescate derrotando con su ayuda al ejército soviético.

El arranque de las tres películas es muy sintético, con una notable economía narrativa que remite al universo de los seriales televisivos, en el que el tiempo requerido para captar la atención del público es muy reducido. En las tres películas los títulos de crédito aparecen diluidos en la presentación de los primeros planos del film. Integrados en la propia diégesis, en un alarde de economía narrativa que reclama la atención de la mirada desde el primer fotograma. En este sentido, el inicio de *Rambo III* resulta ejemplar. Antes de finalizar los créditos, se nos ha expuesto la situación de los personajes haciendo uso de una notable economía de medios y una puesta en escena que utiliza imágenes de un registro visual fácilmente reconocible por el gran público. Con un montaje convergente se van intercalando planos del coronel Trautman con imágenes de Rambo participando de un combate cuerpo a cuerpo en un local de apuestas de una ciudad Tailandesa. La sucesión de planos alternará el perfil de esculturas y templos budistas recortados sobre un cielo crepuscular, con la preparación de Rambo para el combate colocándose el pañuelo rojo que lo caracteriza⁶, y finalmente, con la llegada del coronel desde la embajada estadounidense hasta al lugar de la pelea. La acción ha quedado rápidamente situada y el estado actual de los personajes definido. Rambo se encuentra en Banckoc, su alma está dividida entre la violencia en la que sigue inmerso y la

⁶ Hay dos objetos inseparables del personaje el pañuelo rojo que se anuda a la frente cuando se dispone a entrar en combate y el machete, que a lo largo de toda la saga va a adquirir entidad casi de personaje, como la espada del guerrero en la literatura épica.

necesidad de redimirse de ella retirado en un templo budista. Sucesivamente vemos planos de la violenta pelea que contrastan con la paz y el recogimiento que se supone a estos lugares de oración. El combate se nos muestra desde el punto de vista de un niño, cuya mirada Rambo encuentra entre la multitud, impidiendo con ello que en el momento final mate a su adversario.

Este modo de iniciar el film tiene unos efectos innegables sobre la narración desde el punto de vista temporal. Remite al empleo de un lenguaje alegórico⁷. Así, desde el comienzo de la película, el espectador ha de comprender sin dificultades cual es la situación, porque su atención ha de ser fijada con rapidez. La dimensión metafórica y poética que en el cine clásico convivía con la estructura narrativa del film, cuyos efectos temporales implicaban la suspensión del fluir narrativo, se ha transformado aquí en simple alegoría. De este modo, la imagen de los templos budistas, alternada con las imágenes de Rambo peleando, no deja lugar a dudas, remite directamente a una lucha interior del protagonista _ entre ejercer la violencia o redimirse de ella_ que pronto será resuelta con el inicio de la acción.

Si atendemos a su argumento vemos como esta reducción narrativa va a ser una constante. En las tres películas se repiten siempre las mismas acciones. La particularidad de cada nuevo episodio no es la evolución del personaje, sino su estatismo. Así, en las tres películas, las situaciones que derivan en secuencias de acción son las mismas con pequeños matices que suelen tener que ver con la puesta en escena y con la batería de efectos especiales utilizados: un grupo de hombres que persiguen a Rambo y que finalmente serán *cazados* por él, una emboscada en la que es capaz de salir inmune siendo tiroteado por infinidad de enemigos, el ataque ¡en solitario! a todo un ejercito cuando sus adversarios lo creían derrotado, etc. Los acontecimientos han de sucederse con un ritmo vertiginoso, lo importante es que apenas haya interrupciones en la acción y que

⁷ Si la metáfora está abierta a los significados, sugiriendo un amplio registro de significaciones, la alegoría se refiere, de una manera rígida y cerrada, a un concepto materializado en un objeto, personaje o acción del relato. Para sintetizar el contenido de lo mostrado el significado no puede ser ambiguo.

al mismo tiempo esta sea fácilmente contextualizable. No hay gradación, la violencia mostrada no se toma el tiempo de explorar los recursos que la sostienen, aparece como en un estado *natural* en el que las mismas situaciones se repiten de un modo cíclico. El personaje reaparece como un héroe inmortal en nuevas secuelas que no suponen más que la duplicación de una acción que ya hemos visto. El mismo es la caracterización de este nuevo estado de la violencia, no puede escapar de ella puesto que no existen más allá de ella.

La constitución física de Rambo, cuyo torso se exhibe constantemente en las tres películas, supone la contraposición a la representación del dolor que permanentemente se nos muestra. Su cuerpo fibroso y bien formado sigue la lógica identificatoria de la imagen de consumo, estimulando el deseo del espectador para facilitar una identificación afectiva que de otro modo sería imposible *_Rambo es una máquina de matar_*. La ostentación del músculo es además, una forma de compensar la carencia de una profundidad psicológica del personaje, algo que, por otro lado, no es necesario cuando el conflicto planteado en el film termina resolviéndose a base de espectaculares explosiones y persecuciones entre balazos. La personalidad del protagonista, por tanto, viene determinada por la elección del actor. Sus características se definen en torno a la lógica del *star system* americano. Sylvester Stallone pertenece a un elenco de actores de rostro inexpresivo, que forman parte del imaginario social y, por tanto, no requieren esfuerzo alguno psicológico o intelectual para su comprensión. Sus diálogos parecen repetirse en todas sus películas. Son previsibles y redundantes, por lo que resultan manifiestamente artificiosos. Este carácter artificial de los diálogos guarda relación con la escasa credibilidad que merece la historia que se nos cuenta.

En este sentido, el hecho de ser una adaptación literaria de la novela de David Morrell *First Blood* parece dotar, cuanto menos a la primera parte de saga de un armazón narrativo. Sin embargo, el personaje de la película tiene poco que ver con el Rambo literario. La novela supone un alegato de la imposibilidad de integración que muchos soldados encontraron al llegar del vietnam, tema del que tan solo se da algún apunte durante la mayoría del metraje. Únicamente se

expone abiertamente en la última secuencia en la que Rambo relata a Trautman el rechazo sufrido tras su llegada. El personaje cinematográfico huye de una violencia que se instala donde el aparece. En esto hay una notable diferencia con la novela en la que la violencia no es algo ajeno al personaje, sino que es su único propósito. Él es un frío asesino, una máquina de guerra que al sentirse acosado destruye con meticulosa precisión a todo aquel que se interpone en su camino. Por tanto, la película supone un giro ideológico, ya que en ella Rambo no es producto de una sociedad, es un ser *auténtico*, que lucha por mantener su individualidad, un héroe incomprendido al que la violencia y la soledad le son inevitables. Como es evidente el final de la novela también es diferente. Rambo muere a manos de su creador, el coronel Trautman. No cabe otra solución para un producto que fuera del campo de batalla ya no tiene uso. Naturalmente el sheriff Will Teasle también muere, su error es el contrario: llevar el asunto a lo personal. Son dos ejemplos de una sociedad que en su desmesurado racionalismo ha llegado a tal extremo de especialización que incluso elabora sus propias máquinas humanas de matar. Por el contrario, en la película la violencia se inscribe en el contexto de lo inevitable. Rambo hace uso de ella de un modo accidental, incluso en los momentos en los que desata su ira, la situación parece no tener otra solución. Esto humaniza al personaje que vive sumido en una permanente lucha interior, desea huir de la violencia pero no sabe como hacerlo. El comienzo de la tercera parte es revelador en este sentido. Trautman, tras verlo luchar por dinero en el suburbio de Banckoc, trata de convencerlo para que le acompañe en una nueva misión, esta vez en Afganistán. Rambo que ahora vive con una comunidad de monjes budistas se niega, en una conversación en la que Trautman trata de convencer a Rambo de que él no es un producto del ejército. Su violencia es auténtica y, por lo tanto no puede escapar de ella.

Pese haber alterado el perfil del personaje con respecto a la novela, y por tanto su trasfondo ideológico, parte de la crítica ha tratado de ver en la primera de las películas: *Acorralado*, la única de la saga que supone un esfuerzo narrativo. En ella, la violencia del soldado Rambo es una reacción aprendida ante una agresión _como también es aprendida la obediencia final _¿la

lealtad?_ a Trautman_, por el contrario, la violencia de *la ley* representada por el sheriff, es un instrumento de *pacificación*. Se plantea, por tanto, la eterna pregunta sobre el objetivo de la violencia _que en un razonamiento circular nos llevaría a su origen_, y con ella, el debate sobre si la reacción de Rambo es aprendida o no⁸. Las otras dos películas serían subproductos que aprovechando el tirón comercial habrían salido al mercado para rentabilizar su éxito en taquilla. Sin embargo, pese a la filiación literaria de la primera parte, su puesta en escena es similar en las tres películas, actualizando simplemente la espectacularidad por la utilización de nuevos recursos técnicos y efectos especiales. La acción permanente es el eje sobre el que se vertebran la sucesión de acontecimientos que constantemente se resuelven con el uso de más violencia. Son, por ello, filmes ejemplares en la utilización de una serie de recursos que caracterizan un modelo de hacer cine enormemente fascinado por la nueva era de lo audiovisual.

En este sentido, las tres películas privilegian de forma notable la dimensión del cine como espectáculo frente a la narratividad. Pese a ello, necesitan aún de un relato para desplegar toda la batería de efectos visuales. No renuncian, por tanto, a uno de los principios que rigen el cine clásico: la construcción de un *verosímil filmico*. Toda la puesta en escena continúa estando vinculada a este principio siempre que no suponga un obstáculo para la acción. De este modo, ya desde la primera película, el montaje supone una clara distinción frente a un modelo clásico de representación. Si en la narración clásica, el montaje invisibilizaba el proceso técnico que lo hacía posible mediante un borrado de todas las huellas enunciativas, en estas películas parece haberse impuesto la fragmentación del espacio como recurso para conferir mayor

⁸ Con la reflexión sobre cómo la utilización de un instinto puede derivar en una especialización —socializada primero y enajenada después—, con Rambo como máquina de matar descontextualizada, y con un sheriff que descontextualiza las normas alejándolas de su fin objetivo (a este respecto hay que recordar al sheriff de *Sin perdón* (1992), film de Clint Eatswood con una brillante reflexión sobre la violencia en el western). Así *Acorralado*, que invita a la reflexión sobre la violencia, lo hace a través de la inevitable exhibición de su tema central. Exhibición, que posteriormente permite que esta sea expuesta gratuitamente y sin mayores pretensiones.

espectacularidad. El montaje obedece, por tanto, más que a una absorción diegética _es decir, a un modelo cuya lógica es una estructura narrativa_ a un sometimiento a la absorción escópica en la lógica del discurso televisivo. La duración de los planos se reduce considerablemente, por lo que su número aumenta en el conjunto del film, de acuerdo a un planteamiento propio del montaje rítmico que, en este caso, ha alterado su función poética original, la que tuvo en el cine de vanguardia. En este sentido los constantes cambios de angulación, con perspectivas muy marcadas (picados y contrapicados) y la absoluta ubicuidad de la cámara remiten a procedimientos de montaje propios del cine experimental, pero que han sido perfectamente asimilados por el cine contemporáneo, con lo que ya no suponen efecto de distanciamiento para el público. La cámara goza además, de una absoluta libertad para mostrar las evoluciones de los personajes desde los puntos de vista más insólitos y sorprendentes, en muchas ocasiones sin preocuparse por mantener el *raccord* espacial, con lo que se fractura el principio clásico de la construcción de un espacio *off* homogéneo sin que ello suponga ningún problema para la credibilidad de lo mostrado⁹.

Esta forma de montar subraya el trabajo sobre la superficie de la imagen y refuerza la fragmentación del espacio con una abusiva utilización de un montaje sincopado, en momentos casi epiléptico, llegando a su máxima expresión en determinadas secuencias en las que se fractura violentamente la continuidad de la imagen, generándose un efecto estroboscópico, de gran poder hipnótico¹⁰. Las escenas finales de las tres películas son especialmente modélicas: la destrucción del pueblo en *Acorralado*, el rescate en helicóptero de los soldados en *Rambo II*,

⁹ Como consecuencia de este desplazamiento espacial se combinan un espacio *off* homogéneo con un espacio *off* heterogéneo.

¹⁰ A este respecto es interesante comparar la tendencia a emplear los términos(por otra parte, tan semejantes) *hipnosis* —como estado de disminución o anulación de la conciencia— para este tipo de montaje, y *seducción* —como fascinación ejercida a través de la exhibición de un atractivo —, más vinculado a un juego de doble dirección que a una manipulación; siendo este último el más utilizado a la hora de hablar de fascinación en el montaje clásico.

y la derrota final del ejército soviético gracias a la ayuda de los *Muyahidines*¹¹ que llegan en el último momento como el séptimo de caballería en *Rambo III*.

La movilidad de la cámara, también al servicio de la idea de espectacularidad, evidencia esta relevancia del encuadre respecto a la progresión narrativa del relato. Travellins de largo recorrido, potentísimos zooms, brucas panorámicas, constantes reencuadres, etc., son parte de los efectos utilizados para dotar de mayor dinamismo a la imagen. A la hora de representar una determinada acción, se opta por fragmentar absolutamente el espacio, empleando una gran variedad de emplazamientos de cámara, con tomas reducidas sobre el personaje protagonista. Es destacable el uso de cámaras de alta velocidad para ralentizar el movimiento en los momentos de acción dotando de mayor dramatismo a la escena y aprovechar este desajuste temporal para recrear el espectáculo de la explosión o del impacto desde diferentes puntos de vista. Con todo esto, el plano ve restringido su interés a aspectos principalmente formales.

La acumulación de planos aumenta con cada una de las nuevas películas, llegando a ser de tal magnitud que la unidad de análisis en estos filmes, ya no puede ser el plano, sino el encuadre. Bajo la atracción del omnipresente discurso televisivo se ha sustituido el sistema de composición del encuadre, basado en la idea de equilibrio, por una composición del plano dinámica en la que los planos generales pierden protagonismo _los escasos planos generales suelen realizarse con movimientos de cámara espectaculares que con frecuencia son filmados desde helicópteros_. Así, la escala de los planos se reduce considerablemente. En este sentido, influidos por el montaje publicitario, se denota una marcada preferencia por los planos cortos filmados con teleobjetivos, que alteran la perspectiva, reduciendo sensiblemente la profundidad de campo. Un ejemplo de este tipo de encuadre que se repite en las tres películas muestra a un soldado

¹¹ Veinte años después resulta curioso constatar como ha cambiado la situación. Los muyahidines que eran considerados por la opinión pública norteamericana *luchadores por la libertad*, ahora son los principales responsables del terrorismo internacional.

enemigo en plano medio con el fondo totalmente desenfocado, rápidamente el punto de enfoque pasa del personaje al fondo apareciendo Rambo que desde un escondite inverosímil se abalanza sobre su víctima. No solo mata igual en las tres películas, utilizando las mismas técnicas, sino también, se nos muestra con los mismos recursos formales. Otro tipo de encuadre muy utilizados para fragmentar el montaje en busca de espectacularidad son los planos de detalle, gatillos apunto de accionarse, filos de cuchillos, casquillos de bala expulsados a gran velocidad por una ametralladora... junto a primeros planos y planos medios. Haciendo con todo una secuencia atractiva para el ojo.

Con este mismo objetivo también se cuidan los recursos compositivos de la puesta en escena, como por ejemplo las técnicas de iluminación _en las últimas películas con la incorporación del retoque digital_ con el fin de generar imágenes seductoras, que cautiven y fascinen nuestras miradas. Así, una parte importante de las secuencias de acción se desarrollan en escenarios oscuros con iluminaciones muy marcadas, casi expresionistas, iluminaciones que saturan los colores hacia una dominante azul para que contraste con la calidez de las explosiones. Este efecto fotográfico, que como si se tratase de un fallo de *raccord* de iluminación, parecería romper la verosimilitud de la puesta en escena, apoya, no obstante, la espectacular acción del personaje. Cuando esta acción se desarrolla en escenas de día la mayoría de planos utilizan un look marcadamente publicitario, especialmente los planos generales, que presentan una abusiva utilización de filtros de color. Es como si se quisiera no dejar ninguna parte del encuadre vacía de algún elemento visual que estimule la retina del espectador.

Parte importantísima del dinamismo de estos filmes es debido al amplísimo elenco de recursos sonoros utilizado. Se puede oír con asombrosa nitidez desde el silbido de las flechas hasta el salpicado de la sangre. Pero sin duda, la parte más decisiva en la banda sonora es la música compuesta y dirigida por Jerry Goldsmith. Su cometido cumple una clara función: sirve para reforzar el espectáculo visual. Así, el tema principal es una melodía interpretada por

grandes orquestas¹², que se emplea para coreografiar la acción representada. Su empleo remite a la estética del *video clip*. De hecho la música va a tener más importancia en la película que los diálogos de los personajes. En Rambo, el protagonista apenas habla, pero el uso de una banda sonora sin momentos de silencio revela la imposibilidad de un sujeto enunciativo que pueda permanecer en silencio. Por tanto, el objetivo de la banda sonora es ser un estímulo permanente para el público. El miedo al vacío se revela como el fin último de la construcción sonora de estos filmes, como ocurre con los *spots* publicitarios y con los *video clips*, tiene por objeto centrar la atención del público minimizando su estado de conciencia. Es, en definitiva, un acompañamiento de la imagen que permite digerir sin demasiada dificultad las atrocidades que en la pantalla están sucediendo. Funciona, por tanto, como uno de los más efectivos recursos para hipnotizar nuestra mirada. Para someternos a un espectáculo cuyo final, siguiendo el esquema del *happy end* supone el restablecimiento de un orden que se había quebrado al principio del filme.

El fin de la película *_y, por tanto, el regreso del estado hipnótico_* es compensado con la promesa de actualizar las acciones del protagonista. Cuando las luces de la sala de proyecciones se encienden el espectador sabe que la violencia aún no ha terminado. El personaje, como la violencia que el mismo representa, es inmortal¹³. Por ello, este tipo de cine no podemos entenderlo simplemente como un espectáculo inocuo. Rambo personifica una violencia instalada más allá de la ficción. Una violencia que por su estado permanente, genera la sensación de ser insalvable, de no poder huir de ella. De algún modo sostiene el discurso de que el flujo de imágenes violentas es endógeno en las sociedades y en los individuos. Frente a la representación clásica de la violencia

¹² El tema principal de Acorralado fue la base de la canción que aparece al final de la primera película: *It's A Long Road*, interpretada por Dan Hill. En la segunda película la música fue interpretada por la Orquesta Filarmónica Nacional y en la tercera película por la Hungarian State Opera Orchestra.

¹³ No solo porque a pesar de ser constantemente tiroteado las balas no le alcancen, sino también porque su saga es inacabable, cíclica. Veinte años después va a ser estrenada una nueva secuela de la serie (Rambo IV). Por lo que el *trailer* muestra, con un uso mucho más explícito de la violencia.

en la que la imagen cumple con un papel mediador, la violencia en estas películas no hace más que acumularse sin ningún sentido de gradación. No se toma el tiempo de explorar los recursos que la sostienen. Entramos pues en un ciclo circular en el que la violencia es entendida como un estado *natural* donde esta no tiene fin.

La crítica desde la violencia: saturación de la mirada

Los nuevos dispositivos técnicos están favoreciendo la distribución indiscriminada de todo tipo de contenidos visuales en un hiperpoblado universo icónico. En este saturado contexto, la imagen, cada vez más, funciona como un reclamo, es decir, como un instrumento para atraer una mirada cuyos umbrales de sensibilidad son cada vez más bajos. De este modo, mucha de la oferta visual actual funciona en clave publicitaria. Como los carteles de neón, son resplandecientes estímulos que dirigen la atención de nuestra mirada, pero que tras desaparecer de nuestro campo visual no dejan rastro en la memoria. Sin embargo, este estado de permanente seducción al que se somete la imagen, insensibiliza la mirada frente a la representación del dolor. Así, muchas de las imágenes de violencia no son más que un producto de consumo que tiene su atractivo, sobre todo en el lascivo interés que despiertan. Pese a ello, no podemos pensar que estar sometidos a un constante bombardeo de este tipo de imágenes no tiene efectos más allá del orden de la representación. Su acumulación genera la sensación de que vivimos en un estado permanente de violencia, en el que no hay gradación, es decir, en el que todas las imágenes se incluyen en un mismo conjunto, sin tener en cuenta factores como: la intención, el contexto, el sentido de la acción mostrada, etc. Factores que, en definitiva, pueden hacer de esta violencia una experiencia sensible en lugar de un simulacro. En este sentido, resulta muy importante el compromiso de los productores de imágenes a la hora de poner la violencia en escena, y su conciencia de sentirse responsables del escenario que preparan para el espectador. En este capítulo pretendo analizar dos filmes que parecen comprometerse con esta realidad, criticando de algún modo la violencia, sin embargo utilizan una puesta en escena que la refuerza.

Algunos autores frente al nuevo escenario de la violencia, asumen el reto de utilizar estas imágenes, no como un recurso lúdico, sino como un modo de evidenciar esta nueva realidad. Sin embargo, no todos lo hacen de la misma forma, ni en muchas ocasiones el resultado final se diferencia mucho del cine espectacular que hemos comentado en el capítulo anterior. Las dos películas que analizo pese a entender la violencia de manera diferente, hacen uso de ella de un modo efectista:

En *Asesinos Natos* la violencia es un problema de los medios de comunicación, estará generada por ellos. La película realiza una parodia en la que se radicaliza la retórica visual que utiliza la televisión: mezclando géneros, imágenes inconexas y efectismos de todo tipo. El resultado es un espectáculo agotador, ya que somete la visión a un bombardeo de información que satura el umbral de estímulos que podemos recibir durante la proyección de un filme. Está rodada por lo menos con una docena de cámaras distintas, mezclando tomas muy cortas, filtros de todos los colores y dibujos animados. La banda sonora también resulta mareante mezclando sonidos de todo tipo con fragmentos de temas conocidos del pop americano como Leonard Cohen o Bob Dylan y música clásica como *Carmina Burana*. Con toda esta batería de efectos, sin embargo, construye la necesaria distancia _y protección psicológica_ para que él público no pueda identificarse con la representación del dolor que muestra, con lo que la película finalmente no se experimenta, simplemente se soporta.

Por otro lado, en *American history x*, la violencia forma parte de una ideología y por tanto, es un problema de la sociedad. La película pretende funcionar como un relato moral. Explicando sin ningún tipo de ambigüedad, los motivos que conducen a la violencia. En este sentido, la película articula una estructura narrativa en primera persona, basada en la constante utilización de *Flash backs*. Así, en la medida que el personaje conoce y recuerda información, su punto de vista irá cambiando. Esta manera tan rígida de estructurar el relato contrastará con la efectista puesta en escena de la violencia, la cual no será

mostrada, sino exhibida, generando una sensación confusa, ya que criticará su uso, pero al mismo tiempo, sentirá fascinación por su representación.

Artificio y espectacularidad: Asesinos natos

La repetición vende (...) crees que esos descerebrados que viven como zombis se acuerdan de algo. Eso es carroña para el cerebro, ya sabes relleno, serrín...

Wayne Gale

Sinopsis:

Los amantes Mickey (Woody Harrelson) y Mallory (Juliette Lewis) son dos psicópatas que conducen sin rumbo fijo buscando placer con el asesinato. Los medios de comunicación les convierten en auténticas celebridades. Finalmente son detenidos y encarcelados. En prisión los programas televisivos rentabilizan el morbo de la noticia hasta el punto de generar un motín que les servirá para escapar.

La secuencia con la que se abre la película antes del genérico supone una declaración de intenciones. En ella se utiliza toda la retórica delirante que caracterizará este film y que supone una compulsiva fragmentación del espacio y el tiempo fílmico. En ella se nos muestra en una cafetería de carretera a los dos protagonistas asesinando a todos los clientes con la música de Leonard Cohen sonando desde una gramola en una coreografía propia de las películas de lucha. El montaje dinamita la homogeneidad del espacio *off* utilizando un ostentoso repertorio de angulaciones de cámara y puntos de vista que sitúan la focalización narrativa en una exterioridad radical. En este sentido la cámara, parodiando el montaje del cine de acción, muestra desde todas las perspectivas imaginables la matanza desde lugares imposibles, como el plano subjetivo de un cuchillo lanzado por Mickey a una de sus víctimas, o como los diferentes puntos de vista

de cada uno de los personajes que aparecen en la secuencia. También, descompone el tiempo filmico con la utilización de planos que remiten al pasado o al futuro, con la efectista ralentización de la imagen y con la repetición de acciones desde puntos de vista diversos que ponen de manifiesto la mirada de un narrador implícito fascinado por los encuadres más sorprendentes y extraordinarios, no solo por la multiplicidad de puntos de vista que utiliza, sino también por el empleo de diferentes tipos de cámara, iluminaciones y filtros de color con los que satura cada uno de los planos. Este uso excesivo del montaje tiene como fin último impactar sensorialmente al espectador, a través del mismo proceso de espectacularización que durante el resto del metraje va a cuestionar: el de los medios de comunicación. Ante esta delirante puesta en escena, en un intento por tratar de materializar algún mensaje legible utiliza como recurso el símil, y así, intercalados con las primeras imágenes se muestra un águila, una víbora, el desierto..., con lo que se nos está dando un contexto del lugar y del clima estableciendo una comparación con los mismos protagonistas: rapaces y salvajes.

La acción tiene lugar en la llamada ruta 666 de EEUU en la década de los 90. La narración contiene una famélica línea argumental, que relata las andanzas de Mickey y Mallory Knox, una pareja cuya filiación no es original, tiene un claro referente tanto histórico como cinematográfico en *Bonnie and Clyde*. El revuelo mediático que supuso esta pareja trata de ser emulado con la radicalidad de los nuevos medios de comunicación. Así Mickey y Mallory son estimulados por la televisión en directo y en *prime time*. Movidos por una adicción a la violencia extrema, sus crímenes exhiben sadismo y crueldad, pero también requieren del reconocimiento de sus actos. Por ello siempre dejan con vida un testigo que relate los hechos. Aquí radica la diferencia con sus predecesores, ellos no actúan por dinero, *Bonnie and Clyde* inician su acción movidos por la necesidad, en la América de *la gran depresión*, por el contrario para Mickey y Mallory el asesinato es un modo de entretenimiento en la América actual.

La presentación de la pareja protagonista ocupa la primera mitad de la película. Tras el asesinato masivo en la cafetería de carretera, Mallory evoca los recuerdos de su adolescencia filmados en tono de comedia televisiva entre aplausos y *risas enlatadas*. Los *gags* ponen en escena todos los estereotipos que reproducen la violencia en los medios de comunicación, un padre (Rodney Dangerfield) que pega a la madre y abusa de su hija, una madre (Edie McClurg) más preocupada por las telenovelas que por las desgracias de su hogar, y un hermano pequeño (Sean Stone) que emula a los personajes que aparecen en la televisión _tiene maquillado el ojo como Alex el protagonista de *La naranja mecánica* (A Clockwork Orange, 1971), en alusión a la influencia que estas imágenes generan en él_. En este esperpéntico escenario entra Mickey en acción, apareciendo como un carnicero _burda referencia del papel que va a representar en la película _ y parodiando el romanticismo anodino de las películas, rescata a Mallory convenciéndola para que se marche con él. Todos los diálogos utilizan un doble sentido irónico. Al finalizar esta secuencia pasan a gran velocidad los créditos y se intercalan algunos planos de anuncios publicitarios. Sin embargo, la historia evocada no finaliza, simplemente cambia de registro. En la cantina de lo que parece un reformatorio, y como si se tratara del argumento de unseudodrama televisivo, Mallory trata de romper con Mickey porque su padre no consiente esa relación. Lo sucedido es motivado por el destino, al que Mickey siempre invoca como el causante de todo lo que les ocurre. De este modo, mientras ayuda a domar unos caballos, en lo que parece una actividad para presos adolescentes, escapa aprovechando un tornado que el destino le hace llegar. Retomando nuevamente el registro de comedia americana, Mickey llega a la casa de Mallory con la intención de llevársela definitivamente. Para lo que, inevitablemente, tendrá que matar a su familia. Así, mientras el padre está viendo un combate de *Pressing Catch* llega Mickey. La pelea se muestra en paralelo a la retransmisión televisiva, haciendo que los comentarios del *speaker* coincidan con los golpes que él le está asestando. Finalmente lo mata ahogándolo en la pecera, tras lo cual los dos enamorados se dirigen a la habitación de la madre, la rocían con alcohol y Mallory, después de

reprocharle su pasividad ante los abusos sufridos “*nunca se lo impediste*” le acerca un mechero.

Su liberación supone el inicio de la carrera delictiva. Situados sobre un puente arrojan los juguetes de su infancia y se unen en matrimonio con un rito improvisado en el que se intercambian las alianzas _dos anillos con serpientes entrelazadas_ y mezclan la sangre de sus manos tras haberse realizado un corte. Se inicia, en ese momento, el programa televisivo *American Maniacs*. Su presentador Wayne Gale (Robert Downey Jr) describe, con el mismo tono utilizado en los programas de investigación, cada uno de los macabros asesinatos de la pareja mientras se dramatiza con imágenes teatralizadas lo que se está explicando, todo ello mientras se escucha el testimonio de compañeros de las víctimas y testigos presenciales. A partir de ese momento, la opinión pública americana, cuya atención se siente atraída por los episodios de violencia, rinde culto a la celebridad de estos personajes.

El romanticismo inicial de Mickey y Mallory se convierte pronto en rutina, hasta la violencia resulta monótona. Esta pérdida de pasión se pone de manifiesto en una escena donde Mallory sufre un repentino ataque de celos, ya que Mickey se siente atraído por una chica que han raptado. Todo se resuelve con más muerte y sexo, en esta ocasión adúltero. El romanticismo reaparecerá únicamente cuando secuencias después sean separados de nuevo. La muerte de un chico, tras ser asesinado por Mallory después de una insatisfactoria relación, será investigada por Jack Scagnetti (Tom Sizemore), un policía misógino que ejerce la violencia aprovechando la autoridad de su placa. Tras ser mordidos por serpientes de cascabel en una noche donde purgaban sus males en un alucinógeno ritual con un indio, asaltan una farmacia en busca del antídoto y son capturados por el inspector Scagnetti. La secuencia es mostrada en riguroso directo por un grupo de periodistas que finalmente, ante la brutal agresión que sufre Mickey una vez ha sido reducido, se ven obligados a retirarse.

La segunda mitad de la película se desarrolla un año después, en el interior de una prisión cuyo alcaide es Dwight McClusky (Tommy Lee Jones) una persona más preocupada por la imagen que en el exterior se tiene de su

trabajo, que por la reinserción de los presos. Su crueldad y su brutalidad son idénticas a la de los asesinos que tiene encerrados, solo que el está del lado de *la Ley*. Esta parte del metraje está filmada como si se tratara de un *Reality Show* en la que se muestra el enfrentamiento entre los partidarios de reinsertar a los presos y los que los consideran enfermos que hay que tratar con una lobotomía. Todo al final es una excusa para ocultar las verdaderas intenciones de cada uno de los personajes. El periodista Wayne Gale (Robert Downey Jr) pretende hacer el programa con más audiencia de la historia de la televisión, El alcaide Dwight McClusky resentido por el desorden que Mickey y Mallory han producido en su centro penitenciario planea asesinarlos aprovechando el traslado de los presos a un psiquiátrico donde van a ser tratados y el comisario Jack Scagnetti aspira alcanzar la fama como el héroe que impida a los asesinos escapar.

En la película todos los personajes menos el indio tienen un comportamiento maligno. En un intento por evidenciar la decadencia de una sociedad que ha perdido sus vínculos con la naturaleza, el indio simboliza el regreso a una religión natural, frente al resto de personajes que son devotos de una nueva religión televisiva cuyo santuario es un mundo cuyo estado natural es el de la violencia. Con ello el filme reduce el tema de la violencia a una dualidad “Mickey lleva como pendiente el símbolo del yin y el yang”, u odias o amas, o eres un asesino o una víctima de la violencia. Sólo hay una elección posible: matar o morir de aburrimiento. En este sentido la película pretende satirizar la violencia imperante en nuestra sociedad y el empleo de temas morbosos y sensacionalistas por parte de los medios de comunicación en busca de difusión, cuotas de audiencia y rentabilidad. Se establece un paralelismo entre el asesino psicópata y el consumidor medio de televisión que renuncia a tomar una posición moral ante el democrático discurso, cómodamente instalado en los medios, de que todas las opiniones son igualmente legítimas. Sin embargo, al parodiar las formas en las que la violencia se representa utilizando el mismo discurso espectacularizador del lenguaje audiovisual, el filme diluye toda la carga crítica confundiéndose con el mismo discurso que cuestiona.

En este sentido, más allá de destilar cierta ideología en su relato, *Asesinos natos* escenifica el dolor físico y la muerte como un espectáculo para la mirada del espectador. Su puesta en escena no se diferencia demasiado de los filmes de acción contemporáneos que hemos analizado en el capítulo anterior. Como ellos, su realización espectacular genera un distanciamiento que también protege al público de identificarse más allá de un breve lapso de tiempo con el dolor que estas imágenes representan. En el fondo, los efectos que produce no son muy diferentes al de los programas informativos de la televisión, donde las desgracias que se muestran no perturban la paz del hogar, terminan por ser tolerables, ya que la inflación de estas imágenes finalmente produce una coraza contra ellas. Al final, lo más destacable de este tipo de espectáculo es su valor epidérmico, es decir, su escasa capacidad para producir una huella permanente en nuestra memoria. De este modo, la sucesión de efectos y artificios espectaculares que articulan este film parece instalarnos en una suerte de tiempo cero en el que se desarrollan los acontecimientos y acciones más disparatados. Resulta imposible discriminar cuando todo es igual. La mirada no trata de entender, simplemente consume.

El relato moral: American history x

Ha aprendido estas tonterías y también puede olvidarlas.

Bob Sweeney

Sinopsis:

Danny Vinyard (Edward Furlong) tras presentar a su profesor de historia un trabajo sobre la supremacía blanca basado en la autobiografía de Hitler *Mein Kampf* (Mi lucha) se ve obligado a escribir una reflexión sobre la influencia que sobre él ha ejercido su hermano Derek Vinyard (Edward Norton), carismático líder de un grupo de ultraderecha, que fue condenado por matar a dos jóvenes negros cuando trataban de robarle su coche. La acción se sitúa el día en que excarcelan a Derek, el cual se ha reinsertado, renunciado a su ideología. Por la noche, en una fiesta organizada por lo radicales en honor a Derek, este se desvincula del grupo. Decepcionado por la actitud de su hermano Danny le exige explicaciones. Derek le relata su historia en la cárcel con la esperanza de que no cometa sus mismos errores. Sin embargo, la mañana del día siguiente, un trágico suceso evidenciará que para Danny era demasiado tarde.

En *American history X* la violencia es una cuestión racial. La película, como si se tratara de un cuento religioso, pretende aleccionar sobre las consecuencias de su uso. Uno de los carteles promocionales del film contiene un texto que expone con claridad estos propósitos moralizantes: *"si sigues el camino del odio, tarde o temprano pagarás su precio"*. Encontrar el camino será, por tanto, el tema de la película. Esta intención, sin embargo, será desplazada por la pregnancia de lo exhibido. El filme recrea los momentos de violencia mostrando de un modo explícito los detalles de cada acción. Con una

imagen cercana a la publicidad¹⁴, la película entrará en una contradicción, tratará de contener la violencia de la sociedad actual con un mensaje moralizante, al tiempo que estetizará su difusión _casi podríamos decir_ de un modo promocional.

El relato introspectivo de Danny será el hilo conductor de la narración cinematográfica cuya acción transcurre a lo largo de un único día, que coincide con el de la excarcelación de su hermano Derek. Los acontecimientos que Danny describe serán mostrados por medio de *flash backs*, filmados en blanco y negro para distinguir la acción del presente con la del pasado. La película se inicia en uno de estos *flash backs*. Vamos a presenciar el incidente que llevará a Derek a la cárcel. Las primeras imágenes nos muestran el horizonte de la costa californiana en una sucesión de planos ralentizados en blanco y negro. Tras la calma se inicia la acción. Danny sorprende a unos negros robando la furgoneta de su hermano. Cuando Derek es avisado, sale de casa armado con una pistola y, sin mediar palabra, dispara sobre los ladrones. Uno muere en el acto, otro consigue escapar con el coche y el tercero queda mal herido en el suelo. El montaje recrea la acción mostrando cada cuerpo abatido desde diferentes puntos de vista, al tiempo que ralentiza la imagen de las caídas. La música ayuda a reforzar este efecto dramático. La secuencia se cierra con un plano también ralentizado de Derek aproximándose con un gesto violento hacia el negro que yace mal herido en el suelo, en su torso desnudo exhibe una gran esvástica tatuada. Tras un fundido en negro vemos que es Danny el que ha evocado esta secuencia mientras espera entrar en el despacho de Bob Sweeney (Avery Brooks), director de su instituto, quien le exigirá la redacción de un trabajo en el que reflexione sobre la influencia que su hermano ha ejercido en la formación de su personalidad. El trabajo se llamará Historia americana x. Por tanto el punto de vista de Danny será el que describa los acontecimientos que se nos van a

¹⁴ Esta es la primera película como director de Tony Kaye, quién procede del mundo de la publicidad _ha realizado anuncios de Nike y Volkswagen_.

relatar. De este modo lo que acontece en el presente articulará los diferentes *flash backs* que poco a poco irán modificando la ideología del personaje.

Cada uno de los detalles que llevan a Derek a ejercer la violencia van a ser poco a poco reconstruidos por Danny, quien, en la medida que va entendiendo los motivos que llevaron a su hermano a convertirse en el líder del grupo neonazi, irá modificando su punto de vista. Sin embargo, el espectador dispondrá de esa información al poco de iniciarse la película. En una secuencia en la comisaría de policía, Bob, que forma parte de un grupo de mediación, asiste a una reunión donde se va a exponer un informe sobre Derek. Temen que las bandas de *skin heads* aprovechen el día de su excarcelación para actuar. Tras exponer el historial de Derek y su relación con Cameron Alexander (Stacy Keach), ideólogo fundador de las bandas de supremacía blanca en la costa californiana, se mostrará un vídeo de la NBC que explicará cuál fue la causa que llevó a Derek a convertirse en un joven violento. En el vídeo, una reportera entrevista a un Derek adolescente que llora la muerte de su padre, un bombero que fue asesinado por un negro cuando trataba de sofocar un incendio en un barrio conflictivo. Ese hecho determinante, será asumido e interpretado desde una perspectiva ideológica racista por Derek.

Esta información inicial se irá detallando a medida que avance el film, y por tanto, el relato de Danny. Se nos explicará cómo la ausencia de su padre es sustituida por la figura de Cameron, y de qué modo, el carisma de Derek se va forjando entre los jóvenes blancos que ven en él un líder capaz de recuperar las canchas de baloncesto de las bandas de negros, y asaltar los comercios donde muchos de ellos estaban empleados antes de que la inmigración ilegal ocupara sus puestos de trabajo. Así hasta llegar a un episodio familiar que supondrá el punto de inflexión en la idealización de su hermano. Danny rememora una comida en la que Derek, tras una violenta discusión expulsa de la mesa a la pareja de su madre, el profesor Murray (Elliott Keach), por ser judío. En la discusión Derek agrede a su hermana Davina (Jennifer Lien), quién se opone a su ideología. Danny empieza a mostrar señales de que está cambiando. Así, justo antes de acudir a la fiesta en la que se va a celebrar la liberación de su

hermano, rememora de nuevo el episodio del robo. El nuevo *flash back* situará los hechos la misma noche en la que tiene lugar la comida familiar. En esta ocasión se nos muestra lo que le sucedió al negro, que tras ser disparado, había quedado en el suelo. Dereck se acerca a él y le hace morder el bordillo, para luego pisarle la cabeza violentamente mientras Danny, en una imagen ralentizada, trata de evitarlo suplicando a su hermano que no lo haga.

En la secuencia de la fiesta neonazi Derek, que simbólicamente ha dejado crecer su cabello en la cárcel, se enfrenta a Cameron y rompe sus lazos con los radicales. Danny, aún confuso, exige explicaciones a su hermano, quién le relata, nuevamente con un *flash back*, su experiencia en prisión. Allí conoce la verdadera realidad de las bandas. Al descubrir que son capaces de traficar entre ellas comprueba que carecen de ideología. Sus fuertes convicciones le llevan a enfrentarse con los blancos por esta falta de rigor — *"ninguno de ellos creía en nada"* —, por lo que es violado en las duchas. Al desvincularse del grupo queda desprotegido de las demás bandas, expuesto a ser asesinado por los negros en busca de venganza. Tan solo consigue sobrevivir gracias a la mediación de su compañero de trabajo en prisión, el negro Lamont (Guy Torry), quien a pesar del ostracismo al que Dereck le somete al iniciarse su forzosa relación, consigue ganarse su amistad y demostrarle que su ideología estaba llena de prejuicios.

Danny, tras esta revelación y mientras finaliza su relato ante la pantalla del ordenador, comprenderá que las semillas del racismo estaban ya presentes en la educación de su padre, quien les había inculcado algunos prejuicios xenófobos aparentemente inofensivos, pero cuya radicalización había conducido finalmente a la violencia de su hermano. Y en un último *flash back* recordará una conversación entre Derek y su padre, en la que este alecciona a su hijo sobre las desigualdades raciales. Él piensa que los negros son beneficiados en un sistema que trata de compensar las aparentes desigualdades históricas, y que por lo tanto la sociedad es injusta con los blancos que, estando mejor preparados, no acceden a muchos trabajos como el suyo de bombero, porque ser negro supone una puntuación extra en la oposición.

Finalmente, cuando el orden parece restituido en la familia Vinyard, la violencia se cobra la vida de Danny. En el instituto, un compañero negro con el que al principio de la película se había enfrentado, le dispara en la cabeza. Tras la dramática muerte, se oye la voz en *off* de Danny leyendo las últimas líneas del trabajo, al tiempo que se muestran las mismas imágenes con las que se inicia el filme: el horizonte de la costa californiana en una sucesión de planos ralentizados, sólo que en esta ocasión el blanco y negro del principio es sustituido por un color saturado que pretende ilustrar las palabras del protagonista dejando abierta una posibilidad a la esperanza. Pese a su muerte, Danny ha encontrado el camino.

Frente al delirante discurso de *Asesinos natos* este filme trata de retomar la senda del relato. Sin embargo, no va a renunciar a espectacularizar lo mostrado, utilizando imágenes cercanas al discurso mediático con las que satisfacer la demanda de un público ávido por verlo (y gozarlo) todo, hasta el último detalle de la acción representada. Para equilibrar esta descompensación entre relato y espectacularización, será necesaria una focalización narrativa diseñada para la más absoluta comodidad psicológica e intelectual del espectador, cuyo saber será siempre superior al de los propios personajes del film. Para esta transparencia enunciativa se utiliza una estructura rígida de *flash backs* en blanco y negro que define sin ambigüedad el tiempo de la acción. Así, *American history x* ejemplifica un tipo de relato que administra los saberes del espectador, no los enfrenta, ni los cuestiona, simplemente los utiliza.

El nuevo relato: recomponiendo la mirada

La violencia de las pantallas no solo afecta al orden de la representación y de la ficción. En este sentido existe un debate abierto en torno al efecto catártico de las imágenes y de su capacidad para reciclar la violencia propagada en la sociedad y en los individuos¹⁵. Lo que parece evidente es que no todas las imágenes de violencia tienen el mismo estatuto, ni la misma ambición. Como he argumentado en los dos capítulos anteriores, un determinado modo de mostrar las imágenes comprende diferentes formas de atraer la mirada. También supone distintos modos de entender la violencia en nuestra sociedad. Hay filmes que, al mostrarla, redoblan su intensidad creando la sensación de que es la única salida en un mundo gobernado por la ley del más fuerte; otros la naturalizan, difuminando la figura del agresor y de la víctima, no diferenciando en definitiva entre la violencia cometida y la violencia sufrida; finalmente hay películas que intentan reciclarla, es decir frenarla.

El objeto de este último capítulo opera en esta dirección, mostrando que a esta nueva era de la violencia, en la que se la acepta como inevitable, se pueden oponer realizaciones que se esfuerzan por detener su curso. Son películas que manifiestan un profundo respeto hacia el espectador, incitando de algún modo su mirada para despertar un sentido crítico frente a lo mostrado. Se caracterizan por retomar la senda del relato frente a la caracterización de un cine narcotizado

¹⁵ En la conclusión de su libro Olivier Mongin expone los diferentes puntos de vista de quienes sostienen que la actual violencia en las pantallas supone una actualización de la *catarsis*, tal como la definió Aristóteles. Para Mongin, la actual representación de la violencia no genera *catarsis*, en tanto que es *difusa y ambigua* y no está incluida en un *relato susceptible de depurarla*. Olivier Mongin: *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós/Comunicación, 1999.

por lo visual. Así, emprendo el análisis de tres filmes: *Fargo*, *American psycho* y *Taxi Driver*, que utilizan imágenes violentas, pero no de forma gratuita, sino utilizándose con cierta gradación. El relato matiza lo mostrado, no lo exhibe, por lo que en ellas la violencia se experimenta, es decir, se hace perceptible.

En *Fargo* la violencia hace su aparición en un entorno rural que es reconocible, forma parte de este universo cotidiano, no como una presencia permanente, sino como una excepción, como una alteración de la normalidad. De este modo, la película se esfuerza en definir a los personajes tratando de exponer los motivos que les han llevado a tomar ciertas decisiones. Ellos serán mostrados como responsables de sus actos y, por tanto, conscientes de que la violencia que ejercen no es la única solución, sino que es una posibilidad, una elección que han realizado. En este sentido, al insertarla en una historia narrada y en un contexto creíble, la película supone una deconstrucción reflexiva de los condicionantes que favorecen la aparición de la violencia.

Frente a este universo rural, *American psycho* se sitúa en un sofisticado entorno urbano. Nos muestra la violencia que se acumula en una sociedad postindustrial donde la competitividad y el éxito serán las marcas de identidad de un individualismo que aboca a su protagonista a la locura. Así, utilizando el punto de vista de un personaje, que finalmente se revelará como un psicótico, *American psycho* mostrará la violencia desdibujando los límites entre realidad y ficción. En este sentido la película supone una reflexión sobre la utilización de un imaginario que ha perdido sus efectos catárticos. Más allá de la trama argumental, el filme pone en escena la violencia teniendo presente las actuales condiciones de su representación, parodiando con inteligencia diferentes géneros que hacen uso de ella.

Finalmente, *Taxi Driver*, es sin duda una de las primeras películas que elabora un escenario para representar la violencia. En este sentido, es uno de los filmes que mejor ejemplifican la inserción de la violencia en el relato cinematográfico. Su puesta en escena estructura la violencia relacionándola con la experiencia que el personaje acumula a lo largo de la narración. La violencia está presente durante toda la película en el entorno de su protagonista, pero se

manifiesta de modos diversos: en el exterior del vehículo por las calles por las que transita, en las conversaciones con los clientes, entre los comentarios de los taxistas, etc. Su intensidad irá aumentando a medida que el personaje la va interiorizando hasta el dramático desenlace final en el que confluyen la experiencia de la caída individual con el ascenso progresivo de la tensión. Así, el filme presenta la violencia, no como algo permanente, sino como un proceso desencadenado. Nos muestra cómo se entra pero también cómo se sale de ella, comprendiendo que es un fenómeno complejo, lejos del estereotipo al que nos ha habituado el cine contemporáneo de la violencia, en el que está aparece como un estado *natural* del que es imposible escapar, ya que se repite de un modo circular.

La violencia en lo cotidiano: Fargo

¿Y todo por qué? Por un poco de dinero

Marge Gunderson

Sinopsis:

Jerry Lundegaard (William H. Macy) trabaja como encargado de ventas en el concesionario de su suegro Wade Gustafson (Harve Presnell), un millonario sin escrúpulos de Minnesota. Pretende invertir en un negocio que le permitirá hacer frente a sus cuantiosas deudas. Para ello necesita una fuerte suma de capital, por lo que idea un plan para conseguir el dinero. Contrata a dos delincuentes para que rapten a su mujer y poder así reclamar a su suegro un rescate por ella. Sin embargo, las cosas no salen según lo previsto, en el rapto mueren tres personas. Marge Gunderson (Frances McDonald), jefe de la policía local se hace cargo de la investigación pese a su avanzado estado de gestación. La perspicacia de la agente y la codicia del resto de personajes harán que el caso se resuelva, no sin antes haber dejado un rastro de cadáveres.

La película, antes de empezar, explica que esta historia está basada en hechos reales. La violencia de la que vamos a ser testigos se muestra, por tanto, enmarcada en la cotidianidad. En un lugar concreto, Minnesota, y en una fecha, 1987. Poco importa si esta es una afirmación auténtica o es un recurso para conferir mayor dramatismo a lo que vamos a presenciar. Con este gesto se inscribe lo sucedido en un relato posible, insertándolo en la ficción para mostrar un retrato de la América menos visible. Es un modo poético de emplear lo falso para acceder a lo real.

La primera imagen de la película es un plano en blanco. Poco a poco aparecerá entre la niebla una carretera nevada por la que transita un vehículo. La extrema crueldad del clima se muestra como el escenario idóneo para una historia dura. Los personajes que lo habitan se han tenido que aclimatar a este espacio. Estamos en el territorio del leñador Paul Bunyan, como reza el cartel situado a los pies del monumento erigido en su memoria. La estatua del gigante con el hacha será el símbolo del espíritu luchador de los primeros pobladores que supieron hacer frente al medio hostil, pero también de su carácter violento. La frialdad del clima, por tanto, condicionará el temperamento de los personajes, ofreciéndose como imagen de sus emociones.

Pronto se va a evidenciar el desencadenante de la violencia. En un bar de carretera en Fargo, un apartado pueblo al noroeste de Minnesota, Jerry Lundegaard negocia con dos delincuentes el rapto de su mujer. Pretende exigir un rescate a su adinerado suegro. El azar de las situaciones y la interacción entre los intereses de sus protagonistas convertirán, finalmente, el secuestro en una carnicería. En la película la violencia se genera por un único motivo: la ambición de sus personajes, sin embargo las situaciones que la impulsarán dan cuenta de un variado repertorio de formas de ejercerla, siempre vinculado a las tensiones entre ellos. En este sentido, en el filme la relación entre personajes se establece en función de una oposición de contrarios: los que hacen uso de la violencia y los que no, pero también se enfrentan sus actitudes, diferenciándose entre personajes pasivos y activos, siendo esta oposición la que desatará las tensiones. De este modo, la violencia en *Fargo* no es un estado *natural*, tiene sus causas y sus consecuencias. No se libera por la acción de un único personaje _justiciero o psicópata_, se desencadena por una serie de circunstancias que están relacionadas con la toma de decisiones por parte de un grupo de personas. Todos tienen algo de culpa, son en parte, responsables de la violencia. Los secuestradores no hubieran actuado de no haber sido contratados por Jerry, el cual no hubiera tomado esta decisión si su suegro hubiera confiado en él, etc. Pese a ello, de haberse dado otras circunstancias está se podía haber evitado.

La historia se inicia con Jerry, quién se nos presenta como un personaje incapaz de controlar su vida y de medir las consecuencias de sus actos. Toda la violencia de la película se origina por la única decisión que toma. Cegado por su egoísmo y su cobardía es incapaz de imaginar que la violencia puede irrumpir de repente en su vida. Es la antítesis de su suegro, al que además debe su privilegiada situación como jefe de ventas en un concesionario de automóviles. Los primeros planos de su lugar de trabajo, espacio permanente de sus frustraciones, evidencian la ambición de Jerry por destacar y por evadirse de una existencia anodina. Se inicia con un plano general que ubica la secuencia en el interior del escaparate donde se exhibe una hilera de coches, todos resplandecientes, pero vulgares modelos de clase media. Tras este plano se nos muestra un panel con las fotos de los directores de la empresa. De todas hay una que destaca, la de Jerry en un gesto que delata su inseguridad; tras esta imagen una discusión con un cliente confirma su ausencia de carisma. Jerry motivado por la necesidad de ser diferente, será el detonador que activará la violencia. Frente a lo cotidiano el cine americano suele oponer una realidad excepcional, *Fargo* invierte esta estrategia oponiendo lo excepcional a la cotidianidad. Pretender salir del escenario real será el desencadenante de la violencia.

En este sentido, los dos raptores, Gaear Grimsrud (Peter Stormware) y Carl Showalter (Steve Buscemi), son los únicos personajes excepcionales de la película, no por su carisma, sino por pertenecer al mundo de la delincuencia. Su indiferencia a la hora de matar, al tiempo que su ausencia de remordimientos parecen igualarlos. Sin embargo, están juntos simplemente para llevar a cabo el trabajo, tienen temperamentos opuestos. Carl es el que se muestra activo y Gaear aparentemente es el que se deja llevar. En la secuencia donde acuerdan con Jerry el rapto, Carl es el que habla mientras que su cómplice parece adormilarse. Además, durante toda la película Carl está en un estado de permanente irritación. Por el contrario Gaear se muestra impassible, su silencio llega a resultar insoportable y sus gestos no demuestran ningún tipo de pasión. Sin embargo, en una inversión de su actitud, los momentos de acción serán siempre ejecutados por Gaear. En una secuencia inicial, en la que los dos

secuestradores pasan la noche en un motel con dos prostitutas, esta aparente contradicción se manifestará en la actitud que muestran con las chicas. En un plano en picado vemos a los dos personajes en la habitación. La simetría del encuadre opone la actitud pasiva de Carl, que se mantiene debajo mientras su pareja hace el trabajo, con la actitud activa de su compañero que, situado encima de la otra mujer, no la deja moverse.

A pesar de la angulación de este plano, la ubicación de la cámara será casi siempre invisible, utilizando de modo excepcional algún punto de vista especial para conferir al encuadre alguna significación. Por ejemplo, en el plano en el que Jerry recibe la primera llamada de su acreedor, la cámara se ubica por detrás de una ventana con una cortina de láminas verticales. Su rostro, que se irá aproximando en un lento *travelling*, parecerá aprisionado entre las láminas, que como si se tratase de barrotes, refuerzan la sensación de que el personaje se encuentra en una situación sin salida.

Esta forma de privilegiar determinados encuadres permite que la historia se cuente con imágenes. Los diálogos no harán sino reforzar aquello que contemplamos. De este modo los planos mostrarán los acontecimientos para suscitar cierta reflexión sobre el contexto que los ha generado. El paisaje, siempre nevado, remitirá a la frialdad de los sucesos narrados, estableciéndose un contraste entre la iluminación cálida de los interiores y la gélida luz del exterior¹⁶. Las carreteras estarán filmadas desde un punto de vista que oculta el lugar al que se dirigen, como si por esos caminos no se llegara a ningún sitio. Los coches que transitan por ellas desaparecen entre la niebla, sugiriendo con todo ello la existencia de un espacio del que no se puede salir. La bella melodía de Carter Burwell viene a reforzar este desolado paisaje, su tono melancólico acompaña los momentos más trágicos de la película.

¹⁶ El director de fotografía (Roger A. Deakins) relata en un comentario simultáneo que realiza en la edición de la película en DVD, las dificultades que tuvieron para rodar con nieve, “*fue uno de los inviernos con menos nieve que se recuerdan en Minnesota*”. Pese a las dificultades el paisaje nevado era una prioridad.

La secuencia donde mejor se ejemplifica el uso que el filme hace de la puesta en escena, muestra a Jerry en el despacho de su suegro confiado de recibir el préstamo para su negocio. En esta escena se van a definir los motivos que conducen a Jerry a tomar la decisión cuyo resultado final desatará la violencia. Todo en la decoración de la habitación está situado para confirmar la superioridad de Wade sobre su yerno. Tras él dos esculturas de bronce flanquean un cuadro con la imagen de un león, las esculturas representan a un vaquero y a un indio domando a sus respectivos caballos. Estos objetos refuerzan la imagen de autoridad de Wade, poniendo de manifiesto su intención de someter a Jerry. Sobre su mesa se pueden ver tres fotos, dos de ellas en blanco y negro: una probablemente de su padre y la otra de un chico adolescente, quizás Wade de joven; por último la tercera fotografía es de su nieto. Con esta puesta en escena se evidencia que para Wade su yerno Jerry no es el relevo generacional de la empresa. Tras sentirse humillado después de que Wade y su asesor financiero, no solo no le hayan prestado el dinero, sino que además quieran aprovecharse de su proyecto, la imagen de Jerry empequeñecida por la distancia se nos muestra apareciendo por la parte inferior del encuadre en un plano cenital del aparcamiento. Jerry descarga su rabia quitando el hielo del cristal de su coche con una espátula. Con sobriedad se nos muestra la soledad del personaje y su imposibilidad para avanzar, siendo su coche el único del aparcamiento, y teniendo el cristal por el que ha de ver cubierto de hielo.

A partir de esta secuencia se inicia la violencia. El primer asesinato será consecuencia del azar que sitúa a un agente en la solitaria carretera de Brainerd por la que circulan Carl y Gaear tras secuestrar a Jean (Kristin Rudrüd), la mujer de Jerry. El policía pretende sancionarlos por no llevar las placas de matrícula. La torpeza de Carl, que intenta sobornar al agente, será el desencadenante de la acción. Gaear matará al policía y a dos testigos que en ese momento pasan por la carretera. Tras el último disparo de Gaear, un largo fundido en negro nos sitúa en otra escena. Un recorrido con la cámara, que se inicia en un cuadro de

patos¹⁷, será el inicio de un largo plano secuencia que contrasta con el dinamismo de la acción expuesta momentos antes. Se nos va a presentar a dos nuevos personajes en su intimidad. En una habitación duerme una pareja que recibirá una llamada telefónica. Es Marge, la policía que va a llevar el caso. Los crímenes, por tanto, no serán resueltos por un ingenioso criminólogo del FBI¹⁸, sino por una mujer de un pequeño pueblo de la América rural, que además, está en un avanzado estado de gestación. Su marido se llama Norm¹⁹, quién pese a de la gravedad de los hechos no se altera. Esta secuencia supone un punto de inflexión en el relato. La película parece dividirse en dos bloques, siendo la entrada en escena de Marge el inicio de la segunda parte. A partir de su aparición Jean, la mujer de Jerry, dejará de tener presencia²⁰. La violencia se genera por una mujer, y será resuelto por otra. Cada una de ellas ocupa una parte de la película. El intento de evadirse de lo cotidiano supone el rapto _la desaparición_ de Jean, y el regreso a esta cotidianidad será restituido con aparición de Marge.

Los dos nuevos personajes son mostrados siempre en una acción ordinaria. Se les retrata en su lugar de trabajo, comiendo, durmiendo y viendo el televisor. Marge elabora las más oportunas deducciones en el contexto de su rutina laboral, lo que le lleva a resolver el caso sin espectacularidad. Para ella su viaje a la ciudad siguiendo las pistas del caso le supondrá dos experiencias poco confortantes. La primera, constatar la trivialidad que ha originado la masacre, y la segunda, comprobar la soledad de sus habitantes, que evidenciará un antiguo compañero con el que queda a tomar un refresco y que, pese a su estado,

¹⁷ Por analogía podría entenderse que han sido cazados como patos.

¹⁸ El relato policial, que tiene sus antecedentes literarios en los cuentos de Poe y en las novelas Arthur Conan Doyle, sufre ahora una curiosa actualización en series televisivas que, como CSI sustituyen la lógica de las deducciones por la irrefutable eficacia de la tecnología. Los crímenes no son resueltos por la capacidad deductiva de los personajes, sino por el empleo de todo un arsenal de máquinas que diseccionan _mostrándolo explícitamente_ cada uno de los detalles del caso. El aparato deductivo es sustituido por la tecnología y la espectacularidad de lo mostrado.

¹⁹ En una traducción literal significaría *normal*.

²⁰ En los únicos planos en los que aparece lo hace con la cara cubierta por una tela.

intentará seducirla. Los personajes son trazados con un realismo tan crudo que puede llegar a parecer caricaturesco. En este sentido hay un uso del humor muy particular en *Fargo*, podríamos definirlo como un humor negro, que lejos de ridiculizar a los personajes los dignifica. Frente al humor del cine actual de violencia, el humor de esta película evita edulcorar la realidad que se nos está mostrando. Las situaciones no son risibles, pero llegan a resultar cómicas, invitando con ello a cuestionar los sucesos que se nos narran. Por tanto, se utiliza el humor como una herramienta que nos permite ir más allá del horror para llegar finalmente a su conocimiento.

Una segunda oleada de crímenes va a caracterizar este tipo de humor. El desencadenante de este nuevo episodio de violencia será la paliza que Shep (Steven Reevis), uno de los mecánicos de Jerry _personaje que lo puso en contacto con los secuestradores_, inflingirá a Carl, tras ser interrogado por Marge. El severo correctivo condiciona el estado anímico de Carl en la secuencia en la que va a recoger el dinero del rescate. Esta escena desembocará en un intercambio de disparos entre Carl y Wade, el cual ha alterado el plan de Jerry al decidir hacer él mismo el pago. El temperamento de Carl resulta cómico, al tiempo que, tanto su risa nerviosa, como sus estados irascibles serán los indicios que manifestarán sus intenciones violentas. La inminencia del crimen confiere a este estado del personaje una densidad ridícula, al tiempo que inquietante. Esta conjunción evita una banalización del dolor que se va a mostrar, lo que contrasta con la actual trivialización de la violencia en el cine contemporáneo, que hace risible cualquier imagen, por muy macabra que sea.

Los últimos crímenes son los más innecesarios. Gaear mata a Jean porque sus gritos no le dejan escuchar la televisión y finalmente le asestará un hachazo a su cómplice porque no se pone de acuerdo con él para repartirse el coche. La película al final no dejará impune los crímenes, condenando, no solo a quién los ha ejecutado, sino también a quién ha tratado de beneficiarse de ellos. Dos de las últimas secuencias muestran el castigo de quién ha motivado o ejercido la violencia. En la primera, Marge tras detener a Gaear cuando trata de deshacerse de los cadáveres con una trituradora de madera, reflexiona sobre lo acontecido

mientras lo lleva en la parte trasera de su vehículo. En la segunda un grupo de policías detiene en un motel de carretera a Jerry.

La secuencia final muestra a Marge y a Norm en la cama iluminados por la intermitente luz de la pantalla del televisor. En el regreso al hogar de Marge la hazaña no ha sido resolver el caso, sino que su marido obtenga un premio en un concurso de pintura. El pato pintado por Norm será la imagen de un sello de tres centavos. Marge ante la decepción de su marido por no obtener el primer premio trata de animarlo explicando que su sello, cuando cambie el franqueo será el más utilizado. Lo más sencillo, en ocasiones pasa a ser lo más importante. La verdadera proeza de estos personajes es regresar a la cotidianidad sin dejar que la violencia contemplada les afecte. Y tal como sugieren las imágenes de tempestad que permanentemente aparecen en la película, el rojo de la sangre desaparecerá cubierto por la nieve como se perderá el dinero que ha motivado la violencia, pese a la pala situada por Carl para indicar el lugar donde ha enterrado el maletín.

Violencia y catarsis: American psycho

 Mi castigo sigue evitándome y no consigo conocerme mejor. De mi relato no puede extraerse ningún conocimiento nuevo. Esta confesión no ha significado nada.

Patrick Bateman

Sinopsis:

 Patrick Bateman (Christian Bale), un yuppie de Manhattan, vive en medio de la riqueza y sofisticación de la alta sociedad de Wall Street. Su existencia gira en torno a la obsesión por la apariencia y el culto a la imagen personal. Pero se encuentra moral y emocionalmente vacío. Cuando más se esfuerza por destacar, más anónimo se vuelve y menos control tiene sobre sí mismo. Su insatisfacción le introducirá en una espiral de violencia de la que no va a ser capaz de salir.

 La película es una adaptación de la novela homónima *American Psycho* escrita en 1991 por Bret Easton Ellis que supuso todo un escándalo en el momento de su publicación porque describía con minuciosa precisión los asesinatos cometidos por su protagonista. El filme, sin embargo, pone en escena la violencia de un modo mucho más sobrio, evitando mostrar los crímenes de forma explícita y omitiendo los detalles más sórdidos de la narración que no aportan nada al relato. La violencia es mostrada, además, con un tono que ironiza sobre los excesos de hemoglobina en muchas producciones cinematográficas contemporáneas. Ya en los créditos iniciales se parodia el uso de efectos para reproducir la sangre en las películas. El filme se inicia con el goteo de un líquido rojo, aparentemente sangre. Cada gota que vemos caer va acompañada de un sonido en *pizzicato*. Serán las primeras notas de una melodía

con la que se nos mostrará el verdadero componente del líquido. Se está montando un plato con salsa _¿ ketchup ? _ sobre el que se colocará una ración de carne. El fondo blanco donde el goteo ha generado un salpicado, se rebelará como la base de un plato que será servido en una lujosa mesa. Con esta economía de medios se sitúa la acción en un restaurante de moda en el centro de Manhattan, al tiempo que se nos previene de los efectos visuales a los que se nos va a someter a lo largo de la película. De este modo, los recargados platos del restaurante, que aparecerán en muchas secuencias a lo largo del metraje, remiten con ironía al modo *apetecible* con el que nos sirve la violencia el cine contemporáneo, la violencia que cotidianamente hemos de engullir y disfrutar.

En el restaurante, un grupo de *yuppies* bien vestidos y que dejan una brillante tarjeta de crédito para pagar _todos la misma_, mantienen una conversación plagada de comentarios antisemitas sobre un compañero que está sentado en una mesa cercana. Su agresividad está motivada por un individualismo que, en su exceso, termina por equiparar sus identidades. Su ambición se materializa en un deseo que es similar en todos ellos. Cuanto más buscan diferenciarse, más se parecen. Serán como clones que visten las mismas marcas e intentan obtener reserva en los mismos locales de moda. La violencia, que irá vestida de Valentino, en esta película está por tanto, lejos del estereotipo de asesino en serie marginal y antisocial. Así, *American Psycho* muestra el impulso homicida de un ciudadano de clase alta. De un modelo de triunfador de la sociedad poscapitalista, que, sin embargo, ha de construir una máscara para ocultar su verdadero ser. Toda esta violencia requerirá de una coartada, no para evitar la acción judicial _al final del relato sabremos que todo formaba parte del imaginario de Bateman_, sino la ausencia de identidad de su protagonista.

Tras la secuencia inicial el personaje se presenta en primera persona como Patrick Bateman, un alto ejecutivo de *Wall Street* que vive en uno de los edificios de moda de Nueva York, *Americans Garden*, con una decoración de diseño y cuyo apartamento parece un santuario dedicado a la belleza masculina. Su rutina diaria pasa por cultivar su cuerpo y cuidar su imagen con todo tipo de lociones. Durante esta secuencia su rostro no se nos muestra de un modo

directo: o se refleja en un cristal, o aparece escondido detrás de una máscara de hielo para las ojeras, u oculto tras una iluminación muy contrastada en el interior de la ducha. Únicamente cuando se desprende de la mascarilla facial se nos enseña su cara en un primer plano, al tiempo que su monólogo interior confiesa ser una identidad construida “...un tal Patrick Bateman es una especie de abstracción, pero no es mi yo real, sólo una entidad, algo ilusorio. Y aunque puedo ocultar mi fría mirada (...) simplemente no estoy ahí”. Así, el filme va a utilizar el punto de vista de un personaje que finalmente se revelará como un psicótico. Todo aquello que se nos muestra no será real más allá de la mente del protagonista²¹. Sin embargo, el espectador hasta el final de la película tan solo dispondrá de pequeños indicios para entender que la brutal violencia que presencia no es más que una proyección del protagonista.

En la secuencia que precede al primer asesinato, el de un indigente en un callejón, Bateman accede a la violencia como un modo de aplacar la ira producida por un ridículo ataque de celos. Un grupo de ejecutivos parecen haber finalizado una reunión, el protagonista, en un alarde de vanidad, enseña su tarjeta nueva. El resto de *yuppies* muestran las suyas, alguna de ellas incluso mejores que la exhibida por él. El gesto que pretendía servir para diferenciarse, tiene el efecto contrario, lo iguala a los demás²². Su acción, no obstante, no es casual, está motivada por su compañero Paul Allen (Jared Leto) quién se dirige a él no como Patrick Bateman, sino como Marcus Halberstram ¿su verdadera identidad?_. Lo que es mostrado en apariencia como una confusión de Paul, al final se revelará como el verdadero desencadenante del asesinato en torno al cual girará toda la película. Paul Allen será asesinado, al menos en el imaginario

²¹ Un filme de David Cronenberg estrenado dos años después *Spider* también esta articulado desde el punto de vista de un psicótico. Años antes Cronenberg, quién finalmente no llegó a un acuerdo con Easton Ellis, estuvo también interesado en llevar al cine *American Psycho*.

²² Todas las tarjetas son aparentemente iguales, apenas cambian la tipografía y la textura del papel, incluso el cargo que aparece es el mismo: el de vicepresidente. Cada uno de ellos aspiran a situarse un escalón por encima, es el modo de diferenciarse.

del protagonista, porque Bateman elimina a quién lo puede desenmascarar, a quién le hace ver su otra identidad.

La violencia en la película se desencadena como resultado de la incapacidad de Bateman por satisfacer sus deseos. Cada frustración del protagonista se resolverá con un episodio de violencia. Así, en una fiesta navideña en casa de su novia Evelyn (Reese Witherspoon), alguien le coloca una diadema con unos cuernos de reno. Con ellos en la cabeza se encuentra con Paul, a quién propone quedar para cenar. Este, quién lo sigue confundiendo con Marcus Halberstram, acepta con la condición de que vaya también su novia Cecilia. La puesta en escena sugiere que Marcus probablemente sea un cornudo y que Paul, no solo sea un triunfador en los negocios, sino también el amante de su pareja.

La muerte de Paul está filmada de un modo ejemplar. Sucede en el apartamento de Bateman, después de que ambos cenar en un restaurante con poco glamour elegido con el objetivo de no encontrar a ningún conocido que le pueda delatar. Para el espectador todo indica que la confusión de identidad que parece haber tenido Paul, permitirá a Bateman contar con una coartada. No ha quedado a cenar con él, sino con Marcus. Tras la cena, Paul está borracho y accede a tomarse la última copa en el piso de Bateman. Antes de iniciar el macabro asesinato el protagonista pone en su cadena musical *Hit To Be Square* de *Huey Lewis and the news*. Todo tiene una apariencia perfectamente higiénica, los muebles están protegidos con fundas y el suelo con papel de periódico, hasta el hacha que va a utilizar brilla con la misma intensidad que los armarios de aluminio de la cocina _así, modelados por el personaje, el apartamento adquiere un tono macabro y el hacha un grado de extrema sofisticación_. Con la música de fondo, Bateman instruye a Paul sobre el tema musical que escuchan con una pedante explicación propia de un crítico promocional, se pone un impermeable y comienza a asestar sangrientos hachazos sobre su víctima. La secuencia está editada de un modo poco convencional en el cine americano actual. En lugar de mostrar el detalle de los golpes y la desmembración del cuerpo, resuelve la acción con cuatro oportunos

planos en los que la víctima queda en todo momento lejos de la mirada del espectador, apareciendo las abundantes salpicaduras de sangre como evidencia de lo que está sucediendo²³. Es una secuencia en la que, haciendo uso de una inteligente ironía, se *deconstruye* la habitual puesta en escena de la acción de un asesino en serie. Si el escenario suele ocultar las intenciones del psicópata, en esta escena todo son indicadores de lo que va a suceder; si la banda sonora se emplea para generar tensión en el espectador, la música de esta secuencia, no solo está integrada en la diégesis, sino que además es explicada por Bateman antes de empezar su macabra acción²⁴.

Sus fantasías sexuales también son excesivas consumándose con un desenlace violento. Para sus juegos contrata prostitutas, con las que se permite fantasear, grabarse en vídeo y mirarse al espejo mientras exhibe su musculación. Sin embargo, este narcisismo tiene una cara más sórdida, que se inicia una vez acabado el inocente juego: tras despertar en mitad de la noche, accede a un cajón con alambres y cuchillas. Después de una oportuna elipsis las prostitutas salen del apartamento con signos de violencia. Sabemos que ha habido un desagradable suceso por las marcas de las prostitutas y por su actitud al salir de su apartamento. También por la breve conversación que secuencias después, tendrá con una de ellas Christie (Cara Seymour)²⁵

Sus crímenes son tan excesivos que resulta inverosímil perpetrarlos sin ser descubierto. La presencia del detective Donald Kimball (Willem Dafoe)

²³ El recurso de alejar o impedir la mirada del espectador de un momento dramático es frecuente en escenas íntimas para respetar la intimidad de los personajes. Aquí, como en *La matanza de Texas*, de Tobe Hopper(1973) hace que nos preguntemos el “porqué”(¿tan monstruoso es lo que sucede que no se nos muestran los detalles?¿de donde, o quizás *cómo*, sale la sangre?) con un choque entre la pulsión escópica y el pudor.

²⁴ Hay una notable diferencia con la secuencia de *Reservoir Dogs* en la que se tortura a un policía atado a una silla. Tarantino se recrea en la violencia, haciendo risible el dolor. El tema musical utilizado también con cierta ironía es, sin embargo, un elemento distanciador. *Stuck in the Middle With You* de *Stealers Wheel* estetiza lo representado para desdramatizarlo. Aquí todo abunda en el suspense y la tensión contenida.

²⁵ En la novela no se escatiman detalles. Las heridas sufridas por Christie, y que probablemente requieran cirugía tal y como explica en la secuencia en la que vuelve a contratarla, sabemos que se han producido por introducirle una rata famélica en la vagina.

parece ser el inicio de una investigación que descubrirá a Bateman como un asesino. Las contradicciones que Kimball encuentra en las declaraciones y, sobre todo, el hecho de que en una de las entrevistas enseñe el CD que se acaba de comprar *Fore de Huey Lewis and the news*, parecen evidenciar que está a punto de reunir las pistas suficientes para detenerlo. Sin embargo, las observaciones del detective tan solo desvelan las incoherencias de una mente psicótica. Kimball ordena las situaciones revelando lo ocurrido en realidad. En esta película el papel del detective no es el de adentrarse en la oscura mente de un asesino en serie, sino el de reconstruir un puzzle al que le faltan algunas de sus fichas.

Tras la última conversación con Kimball, en la que este termina de recomponer la fragmentada historia, Bateman consuma su crimen más inverosímil. Vuelve a contratar a Christie para que lo acompañe en una velada con una antigua amiga, Elizabeth (Guinevere Turner). La escena se desarrolla en el apartamento de Paul Allen y está montada como si se tratase de un filme de terror. Después de asesinar a Elizabeth, se inicia una persecución por el piso en la que Christie va encontrando los cadáveres de las víctimas de Bateman. La música, la iluminación contrastada y los travellings con la cámara al hombro persiguiendo a la prostituta entre puertas que se abren y se cierran remiten a este tipo de puesta en escena. Al final, la secuencia se resuelve con la muerte de la chica después de ser perseguida por todo el edificio. Bateman le arroja una motosierra por el hueco de la escalera. De la imagen de Christie sangrando en el suelo pasamos por corte directo a la tosca imagen dibujada de la prostituta con la motosierra atravesada, y tras una leve panorámica descubriremos que el dibujo lo está realizando Bateman sobre un mantel de un lujoso restaurante. En esta nueva secuencia el protagonista va a romper con su novia Evelyn.

A partir de esta ruptura se inicia el sangriento desenlace final. Como si se tratase de un filme de acción, Bateman emprende una huida por la ciudad después de haber disparado a una mujer. Tras hacer explotar a tiros el coche patrulla que lo perseguía se refugia en su despacho, y escondido tras la mesa, llama desesperado a su abogado Harold (Stephen Bogaert) para confesar todos sus crímenes. Sin embargo, amanece y nada parece haber pasado. La verdad se

nos revelará en las dos secuencias finales: en la primera Bateman acudirá al piso de Paul Allen con la intención de limpiarlo y lo encontrará en venta; nada en su interior alude al escenario donde él había realizado sus crímenes. En la segunda secuencia, su secretaria Jean (Chloe Sevigny) desconcertada por el comportamiento de su jefe mira su agenda y descubre horrorizada que está llena de macabros dibujos. Al tiempo que Jean realiza este hallazgo Bateman se encuentra en una cafetería con su abogado, el cual no lo reconoce como Patrick Bateman sino como Davis. Cuando intenta explicarle que él fue quien lo llamó y que su confesión es real Harold piensa que está bromeando. Aún aturdido por la situación Bateman se sienta en una mesa con sus compañeros. Estos mantienen una conversación en la que increpan a Ronald Reagan, que en ese momento aparece en una televisión justificando el escándalo de Irangate, ser un mentiroso y ocultar los verdaderos motivos de su política. La película se cierra con un lento zoom que terminará encuadrando la mirada del protagonista mientras en un diálogo interior se confiesa insatisfecho. A pesar de la violencia representada no hay catarsis, el mal que proyecta en los demás no le libera de su mal interior.

American psycho es un filme inteligente. Consciente de la naturalización actual de la violencia, la presenta como parte de una ficción. No sólo porque siguiendo la narración de la novela esta sea una proyección de su protagonista, sino porque además la estructura mediante la utilización de diversas puestas en escena que remiten a diferentes géneros cinematográficos. Los modelos tanto para los asesinatos de Bateman como para sus orgías están tomados de las películas que aparecen en la pantalla de su televisor. Así, la histriónica escena de la motosierra aludirá directamente a la visión de *La Matanza de Texas* que secuencias atrás había tenido el personaje. El exceso en los crímenes no resta, sin embargo verosimilitud a la historia. Hasta la secuencia en la que Jean, al revisar la agenda de su jefe, desvela el verdadero sentido de la violencia en Bateman, no cabe dudar de la autenticidad de sus acciones. En este sentido el filme fuerza hasta el extremo la capacidad del espectador para asumir la violencia en la pantalla. Si somos capaces de soportar tanta violencia ¿no será que nos hemos insensibilizado ante un flujo continuado de imágenes de dolor?

En este contexto, como sucede con el personaje, la representación ya no puede suponer una forma de *catarsis*, la violencia no se transforma, se consume, perdiendo su capacidad para sublimar los impulsos agresivos. La coartada que Bateman da en varias ocasiones al detective Kimball es que estaba devolviendo unos vídeos, que es como decir que estaba renovando su imaginario, sin embargo esa coartada no es válida cuando el vídeo que se ha alquilado siempre es el mismo.

Salir de la violencia: Taxi driver

“¿Me estás hablando a mí? Bueno, soy el único aquí...”

Travis Bickle

Sinopsis:

Un excombatiente de Vietnam Travis Bickle (Robert de Niro) tiene una existencia vacía. Toda su vida gira, en torno a su trabajo de taxista, que elige como terapia para soportar el insomnio y la soledad en la que se ve sumido. Desde el taxi, es un espectador privilegiado de la crueldad y de la incomunicación de la ciudad. Un desengaño amoroso será el desencadenante de su caída. Tras ser rechazado por Betsy (Cybill Shepherd) su mente solo alberga una posible salida: la violencia. Su redención pasa por encontrar una causa noble para ejercerla. El objeto de su salvación quedará definido cuando conozca a Iris (Jodie Foster) una prostituta adolescente de trece años. Así, en un final espectacularmente violento trata de redimirse asesinando a los proxenetas de Iris y a un cliente con el que ella se encuentra en ese momento.

En *Taxi Driver* su protagonista principal accede a la violencia como respuesta a su pérdida de identidad y a un paulatino estado de aislamiento que se inicia con su regreso a Nueva York tras haber participado en la guerra del Vietnam. Dato este último que conocemos de un modo anecdótico cuando en la primera secuencia le vemos realizando la entrevista para empezar a trabajar

como taxista²⁶. Así, tras abandonar la violencia del campo de batalla, inicia un segundo recorrido que, en esta ocasión, supondrá un descenso a los infiernos.

La entrada a este infierno se abre metafóricamente en el plano con el que se inicia el film, cuando se ve al taxi amarillo atravesar una nube de vapores nocturnos que remiten, como si se tratara del humo de una explosión, a la guerra que se va a desencadenar. No se ha desprendido de la violencia de Vietnam y esta presencia se evidencia con una inteligente puesta en escena. Tras los créditos el protagonista entra rodeado de vapores en la agencia de taxis, como si tras la puerta que acaba de cruzar se encontrara todavía el campo de batalla.

Travis pretende ser taxista por que, como explica, no duerme bien por las noches y se dedica a ir de un lado a otro, así que por lo menos podrá ganar dinero con ello. Sin embargo, el taxi será para Travis mucho más que un medio para ganar dinero, será su vínculo con el exterior, y los recorridos nocturnos serán la imagen real de una pesadilla que él mirará tras el tamiz del cristal de su vehículo, el cual, a modo de pantalla, le permitirá ver y al mismo tiempo sentirse protegido del mundo exterior²⁷. Su deambular nocturno le convertirán en una actualización del *flâneur*. Tedioso, recorrerá los barrios menos recomendables de Nueva York: *Bronx*, *Harlem* y el ya desaparecido *Times Square*²⁸, ávido de imágenes que le permitan *(re)construir* su identidad, diferenciarse de *la masa*. Así, su mirada, reencuadrada permanentemente a lo largo del film, tratará de encontrar en el caos urbano un objeto de deseo con el que identificarse.

²⁶ De su pasado tan solo tenemos pequeños indicios. Por ejemplo, en la primera secuencia cuando le están haciendo la entrevista para darle el trabajo de taxista le preguntan: *‘Servicio militar. ¿Me dieron la baja en mayo del 73.* También el apodo por el que le conocen sus compañeros de trabajo, *Killer* (matador) en alusión a su pasado como marine en Vietnam. En concreto son dos las ocasiones en las que se le llama por su apodo: cuando se dispone a mantener una conversación con Wizard se despiden de él apuntándole con el dedo y llamándole entre risas *matador*, y tras la debacle final, donde este apodo adquiere un significado más preciso.

²⁷ En cierto modo funcionará como lo hace la pantalla cinematográfica frente a la violencia, podemos verla, pero al mismo tiempo nos sentimos protegidos de ella.

²⁸ Este barrio neoyorquino fue la meca del porno estadounidense en la década de los 70. Estamos en los últimos años de Abraham Beame lejos de la limpieza hecha por Giuliani en los 90.

Con la luz del día este objeto surgirá entre la multitud. En la primera secuencia diurna²⁹ Travis se queda prendado de Betsy, promotora de la campaña electoral del senador Palantine, político de éxito que se presenta a las primarias del partido demócrata para acceder a la presidencia del país. En su primera aparición Betsy viste de blanco y Travis reconoce en ella un símbolo de pureza "*Ellos no pueden acercarse a ella*". La seduce y logra convencerla para ir al cine. Travis la lleva a una sala X, lo que enfurece a Betsy poniendo fin a la relación de un modo definitivo. De nuevo la noche supone el retorno a la pesadilla. Estableciéndose una dicotomía entre el día, donde Travis es capaz de hablar³⁰, y el enloquecedor mundo nocturno de luces de neón, escapes de agua y vapores subterráneos, donde toda posibilidad de comunicación se diluye. La noche condenará al personaje a deambular por las calles. Su contacto con el exterior se reduce, nuevamente, al trato con los clientes y a los momentos de descanso en la cafetería Belmore con sus compañeros de profesión.

Tras ese fracaso su mirada cambia, pasa de ser una mirada ávida por conocer, a ser una mirada desafiante. En un último intento por frenar su desesperación, Travis acude a Wizard para tratar de encontrar una señal de identidad. Él ejerce de guía espiritual en el grupo de taxistas. Es el que relata las hazañas más increíbles _todas ellas en clave sexual_ Este magnetismo que ejerce con la palabra es el que lleva a Travis a buscar en él un vínculo, una esperanza para reconstruir su maltrecha identidad. Mientras espera a su compañero en la calle, un negro, que pasa por su lado, se queda mirándolo estableciéndose entre los dos personajes un *raccord* de mirada que fijará en el protagonista una mirada desafiante que ya no va a abandonar durante el resto de la película. Cuando entra en la cafetería su mirada ya ha cambiado. Es una mirada fija, perdida, que

²⁹ Hasta ese momento la luz del sol aparecerá únicamente en dos planos para determinar el final de su jornada laboral.

³⁰ Las conversaciones que Travis tiene suceden todas de día _con Betsy cuando consigue seducirla, con Iris en la habitación de la pensión y en la cafetería donde la invita a almorzar, incluso con Sport cuando negocia el precio de la adolescente_. Por la noche parece incapacitado para hablar, los diálogos del personaje son mucho más reducidos, cuando participa de una conversación escucha mucho más que habla _con Palantine, con el marido celoso, con sus compañeros..._.

contrasta con la mirada inquieta de los planos iniciales. Tras la conversación, Travis se siente defraudado. Wizard es un farsante. Su discurso no encierra más que un conformismo reaccionario.

A partir de ese momento, el personaje se sumerge en la caída, en el hundimiento de su identidad. Proyecta el mal propio su culpa interiorizada afuera. Todo su entorno contendrá la proyección de una amenaza que realmente acecha desde el propio interior del personaje. Travis percibirá toda presencia, incluso la de su reflejo especular, como una amenaza de la que hay que defenderse y, en última instancia, a la que hay que eliminar para restaurar la justicia y el bien, pero sobre todo para acceder nuevamente a su paz interior. La secuencia de la compra de armas es reveladora en este sentido. Travis, que hasta ese momento es un personaje que muestra duda e inseguridad, compra con decisión, teniendo claro lo que necesita.

Empieza a partir de ese momento un proceso de autodisciplina con ejercicio físico y prácticas de tiro. Se inflinge dolor colocando su puño sobre el hornillo encendido, un ritual que revela la necesidad de expiación de la culpa a través del sufrimiento auto impuesto³¹. El deterioro de Travis, de sus patéticos intentos por diferenciarse, por no perder su identidad, terminará por concretarse en un deseo de venganza, única redención posible. Pero le hace falta una causa para sublimar ese deseo. Para vengarse de todos los demás, de todos los que al no reconocerlo, lo han condenado. Conmovido por Iris, una prostituta adolescente que sube en su taxi, Travis encuentra un primer motivo para sublimar su deseo. Se identifica con su indefensión y proyecta en los proxenetes toda su ira contenida. El senador Palantine será el otro objetivo. Es la imagen del éxito que a él se le niega³². El deseo de reconocimiento se invierte en él. Su estado de incomunicación sólo puede quebrarse mediante la acción violenta

³¹ Del mismo modo que el personaje de Harvey Keitel en *Malas calles* (*Mean Streets*, 1972) pone su dedo reiteradamente sobre la llama de una vela para *probar el fuego del infierno*.

³² En una pertinente rima visual el senador aparece encuadrado bajo una estatua que alza los brazos en señal de victoria de un modo similar a como el lo está haciendo.

sobre quién representa ese éxito. La violencia es en Travis un medio desesperado de establecer una comunicación, de ser *escuchado*.

En la medida que la caída del personaje se consuma, el descenso se hace más patente y todo a su alrededor parece contener violencia. Las luces de la ciudad son menos brillantes y los reflejos desaparecen del parabrisas. El cristal le protege cada vez menos del exterior y las conversaciones con los clientes le reafirman en su intención. El trance depresivo del protagonista se manifiesta en los recorridos nocturnos, que se muestran con continuos movimientos de cámara y con un montaje dinámico en el que se alternan primeros planos de Travis, con planos subjetivos tomados desde puntos inverosímiles del taxi, subrayando la mirada del personaje sobre la realidad circundante. La fragmentación de estas secuencias evidencia su estado anímico, que se extiende a todo el paisaje neoyorquino fotografiado magistralmente por Michael Chapman. La música jazzística de Bernard Herrmann, en el que fue su último trabajo antes de morir, también refuerzan este estado. De los dos temas musicales que compone, el que abre la película, se repite como *leit motiv* a lo largo de todos los trayectos del taxista sirviendo de contrapunto a los pensamientos de Travis.

La consumación de la caída se pone en escena con un cambio de su estética. Cuando se dispone a atentar contra el senador Palantine su imagen destaca de la multitud. Se ha cortado el pelo como un mohicano y su mirada está velada tras unas gafas de sol. Lleva una placa electoral con el eslogan: *nosotros somos el pueblo*. El proceso ha finalizado, Travis ha cambiado y, por tanto, no es él quién va a realizar la masacre, sino que es una misión encomendada, un destino final *_el pueblo lo necesita_*. Tras ser descubierto por los servicios de seguridad del senador, se dirige al edificio donde se encuentra Iris. La primera misión ha fracasado, pero esta sí la va a llevar a cabo. Toda la violencia acumulada se descarga en una secuencia tan explícita que requirió un virado en sepia para eludir la censura.

La secuencia que antecede a la masacre, en la que el proxeneta Sport (Harvey Keitel) trata de convencer a Iris de que la ama, es una de las pocas de la

película que no está rodada desde el punto de vista del protagonista³³. A pesar de mantener siempre el punto de vista de Travis la cámara, en un ejercicio de manierismo cinematográfico, parece ser independiente en algunos momentos en los que se aleja del personaje para mostrar el entorno por el que se mueve. Por ejemplo, tras ser contratado como taxista, Travis aparece en el encuadre acompañado por Wizard, personaje que aún no conocemos, pero que en la secuencia anterior mantenía una conversación en el fondo del encuadre mientras Travis realiza la entrevista para obtener el empleo. La cámara no sigue al protagonista como sería preceptivo según la ortodoxia clásica, sino que en un movimiento envolvente sigue a Wizard para mostrar el garaje reencontrando a Travis al final del plano. Esta focalización externa, remite a la presencia de un narrador omnisciente que exterioriza los pensamientos de Travis. En este sentido, a medida que el personaje inicia su caída, algunas angulaciones parecen reflejar su estado de enajenación. En varias secuencias se muestra la escena en un picado extremo: Travis sobre la cama, realizando flexiones, exhibiendo las armas... Estas posiciones de cámara pueden interpretarse como metáfora de la mirada de un Dios sancionador. Pero también, puede entenderse que forman parte del punto de vista desdoblado del propio personaje. En este sentido, tras concluir la masacre final, la cámara parece cobrar independencia iniciando un recorrido con un travelling circular desde un plano cenital³⁴, que enlazará, en varios fundidos encadenados la escena de los crímenes con la escalera y que, tras mostrar las armas y los cadáveres, desembocará en la calle. Es un resumen visual de lo acontecido. Tras la acción se nos muestra su resultado. Mediante otro fundido podemos ver una tabla de corcho donde Travis ha colgado las imágenes de los diarios que alaban su heroísmo y finalmente una carta de agradecimiento de los padres de Iris. El film se cierra con Betsy subiendo al taxi en actitud de

³³ Si entendemos que lo sucedido está siendo imaginado por Travis, también esta sería una secuencia mostrada desde su punto de vista. De hecho en su inicio, Travis está situado frente al edificio de Iris, y tras una panorámica vertical la cámara se introduce en el apartamento de la prostituta.

³⁴ Para realizar este plano fue necesario desmontar el techo del apartamento, lo que complicó mucho el rodaje de esta secuencia.

admiración hacia Travis y la despedida de sus colegas entre gestos de aprobación. Podemos entender que este final es una mirada irónica sobre la aceptación del personaje por parte de la sociedad, pero también podría interpretarse como la visión subjetiva de una conciencia agonizante: quizás Travis ha muerto en esa acción y su otro *yo* se eleva para contemplar los resultados de su acción.

En *Taxi Driver* la representación de la violencia está destinada a reflejar el estado interior del personaje, pero no sólo es la manifestación de este malestar existencial, sino que finalmente es el motor de las acciones. A diferencia de los films contemporáneos de violencia en los que la distinción entre interior y exterior ya no tiene sentido. *Taxi Driver* muestra el naufragio de las fronteras de la experiencia, un naufragio que precipita la escalada de la violencia. Donde termina *Taxi Driver* se iniciaría otra película sobre un asesino en serie. Travis es todavía un sujeto, un sujeto a punto de ser presa de la violencia, que no mata por matar sino para salvarse. Se convierte en un asesino para no ser víctima de su propia caída.

Epílogo

La mirada sensible

En el saturado universo de imágenes que conforman la contemporaneidad, el cine ha perdido su integridad y con ello a visto reducido su poder para convocar la mirada en tanto acto de conocimiento. Reconvertido en una de las nuevas formas de entretenimiento audiovisual, el cine se reivindica en su mayor poder de atracción. De todas las nuevas formas, es la que dispone de medios más capaces para mostrar el espectáculo audiovisual en todo su esplendor. Así, las nuevas salas que se concentran en las periferias de las grandes ciudades, están dotadas de las tecnologías más avanzadas con sistemas de sonido *sub round* y cómodos asientos con una bandeja para dejar la bebida y las palomitas. Creando, con todo ello, el distanciamiento necesario para disfrutar de cualquier secuencia, por muy cruenta que esta sea. Es evidente que el público que acude a estas salas de proyección es consciente de la irrealidad del espectáculo y de las historias por él contadas, lo que no es obstáculo para que termine identificándose completamente con el relato, simulando no ser consciente de ello durante la proyección. En este sentido, el espectador acude al cine para gozar del espectáculo audiovisual, conociendo el juego del lenguaje que el discurso filmico articula. Por ello la mayoría de películas, dependientes de una distribución y una comercialización que ha de rentabilizar sus costosas producciones, se inscriben en una lógica del consumo, diseñadas para llegar a la audiencia más amplia posible. Todo ello supone una evidencia de que el discurso homogeneizante, que caracteriza a la mayoría de producciones actuales responde a una economía de mercado que, a su vez, no es ajena a un proyecto político e ideológico interesado en favorecer el sistema de consumo.

Por ello un filme como *Fanny Games* resulta una excepción en un panorama que tiende a democratizar los gustos y a entender el cine como un

modo de evasión. Sus estrategias de sentido, basadas en la permanente interpelación a la mirada del espectador hacen que esta película caracterice una forma extrema de mostrar la violencia, sin concesiones para el público, lo que se opone a la actual representación de la violencia, dispuesta para ser gozada.

Funny Games

No puedo hacer de árbitro en un juego que no conozco

George

Sinopsis:

Un joven matrimonio Anna (Susanne Lotear), George (Ulrich Mühe) y su hijo Georgi (Stefan Clapczynski) van a pasar un fin de semana en su casa del lago. Todo apunta que será una placida estancia en la que descansarán de la rutina laboral navegando en su velero y jugando al golf con sus vecinos. Sin embargo, la aparición de dos inquietantes jóvenes alterará todos los planes. Su presencia supondrá la entrada en una espiral de *sádicos juegos* con dramáticas consecuencias para la familia.

Tras la prudente advertencia de que se trata de un film no recomendado para menores de 18 años, aparecen una serie de planos en los que se nos muestra el trayecto de un coche de gama alta que remolca una pequeña embarcación de recreo. La sucesión de estos planos constituyen una serie de elipsis en las que el coche pasa de circular por una autopista a hacerlo por la frondosidad de una zona boscosa bordeada por un lago. En esta sucesión de planos los diferentes tipos de vías por las que el coche circula son el indicador del progresivo alejamiento de la ciudad y del acceso a una zona apartada de la civilización. De tener dos carriles pasa a ser una carretera y finalmente una vía secundaria. Sin embargo, esta discontinuidad espacio-temporal que se da entre los planos no se mantiene en la banda sonora, en ella se escucha en principio el *aria "Tu Qui Santuzza"* de Cavalleria Rusticana de Mascagni. Pronto descubrimos que esta música forma parte de un juego con el que una pareja se entretiene en el trayecto

en coche. Por turnos, eligen un fragmento de un área operística, y tras escuchar un fragmento han de adivinar la obra.

La angulación de la cámara también va a ir alterándose sucesivamente con los cambios de plano: iniciándose con un plano cenital, tomado a una altura considerable desde un helicóptero; hasta un plano normal, pasando por una serie de tres planos en los que, si bien se mantiene el picado desde el helicóptero, la angulación y la distancia al coche no son tan extremos como en el plano inicial. Intercalados entre estos, hay dos planos de detalle en los que se ve en el primero una mano femenina escogiendo un CD y en el segundo introduciéndolo en el reproductor. Aparentemente son planos objetivos en los que el punto de vista tan solo confirma el sentido diegético de la música, evidenciando que las voces que se escuchan pertenecen a los ocupantes del vehículo, sin embargo, con el contraplano en el que se encuadra a la familia advertimos que el punto de vista es subjetivo, pertenecen a la mirada de Georgie que es espectador y juez en el juego de sus padres. A este extrañamiento le suceden los títulos de crédito, los cuales van a suponer la primera de una serie de rupturas que se irán sucediendo a lo largo del film. Sin mediación, la música clásica se sustituye por un estridente tema de punk de John Zorn.

En el inicio del relato nuestra mirada se identifica con el punto de vista del niño, no es una mirada ingenua, es una mirada infantilizada, privada de la posibilidad de participar en un juego para adultos en el que la cultura se reduce a mero entretenimiento. Esta es la mirada que la película pretende perturbar, es la mirada del espectador que reduce al cine y a lo audiovisual a mero entretenimiento.

En este sentido, la película representa la violencia de una forma extrema, mostrándonosla de un modo no complaciente, sin concesiones, ya que pervierte las reglas de tal manera que termina por resultar intolerable. En Fanny Games la tortura no puede ser justificada por que no se existe un móvil que la justifique. Peter(Giering) y Paul (Arno Frisch), los dos asesinos de la película, no son delincuentes, ni marginados, ni están movidos por cuestiones ideológicas, ni raciales. Son simplemente dos psicópatas asesinos cuya fría acción de exterminio

se vincula a la pura banalidad del mal, en lo que esta tiene de divertido. Así, el modo en que van vestidos pretende desvincularlos de cualquier referencia que explique sus actos. Visten una ropa *sport* blanca y llevan guantes de tela _no se van a ensuciar con sangre_ ser jóvenes y tener una apariencia normal, serán los únicos rasgos que los caractericen. En una secuencia en la que George, trata de entender sus motivaciones Peter le relata varios de los motivos que suelen justificar este tipo de actos en el cine: una infancia traumática, la necesidad de dinero para drogas, etc. La única versión que parece creíble es la que da, refiriéndose a su compañero, explica que simplemente *es un niño mimado de mierda, el aburrimiento y el asco que siente por el mundo le están matando*. Nos encontramos frente a una prueba de nuestra paciencia. No es precisamente una película para *ir a despejarse un rato al cine* o matar el tiempo una aburrida tarde de domingo.

Pese a la radical utilización de la violencia, las acciones más crueles, a diferencia de la mayoría de películas, no se desarrollan en la pantalla, sino en la conciencia del espectador. La rótula de Georg, fracturada mediante un seco golpe de palo de golf, tendrá diferentes efectos que, a lo largo del filme, acrecentarán nuestra incomodidad (rodilla sangrante, pierna hinchada, andar renqueante, etc.). Sin embargo, la prolongación de esta acción contrasta con el modo en el que se muestra la agresión. El golpe no se ve en ningún momento, es un efecto de montaje (la embestida está resuelta en tres planos: en el primero una mano con guante coge el palo de golf, en el segundo se ve avanzar a Georg y el destello del palo que se abalanza sobre él, en el tercero George en el suelo se queja amargamente de su rodilla mientras su hijo trata de socorrerle). Indudablemente, la duración _casi todo el metraje del film_ de la herida en la rodilla de Georg permanece en la conciencia del espectador, cobrando importancia, no el momento de la acción, sino tiempo que sigue a ese acto y las consecuencias que tiene.

En este sentido la brutal muerte del pequeño Georgie supone el momento de mayor dramatismo. Durante el disparo la cámara encuadra a Paul untándose unas tostadas con mantequilla en la cocina, tras esta acción tan banal, el tiempo

del relato se congela y lo sucedido en el salón será literalmente arrojado a los ojos del espectador mediante un interminable plano de conjunto (diez minutos) en tiempo real. La mayor dureza de la secuencia reside en que se nos niega la contemplación del momento, por lo que se nos obliga a pensarlo.

En la única escena en la que creemos se va a poner fin a nuestra tortura Ana logra hacerse con la escopeta y mata a Peter de un sangrante disparo. Es un instante de catártica liberación hasta que, inesperadamente, Paul se hace con un mando a distancia para rebobinar literalmente la película hasta el instante anterior al disparo. Surge en este momento un efecto de distanciamiento. La absurda situación que acaba de suceder recuerda al espectador, cuando ya empezaba a encontrar consuelo, que está ante una película, y que nos hemos dejado llevar por la identificación frente a lo mostrado. Tras este frustrado intento de retornar al orden de la ficción _el que salvaría a los buenos_ Paul ejecuta con un disparo a George, el cual se encuentra fuera de campo.

La película se estructura de igual modo que un *Thriller*, pero elimina de forma deliberada la feliz resolución de los hechos. Al final, la situación no se va a resolver, pese a todos los indicadores que parecían demostrar lo contrario. Por ejemplo, en la última secuencia, antes de entrar en la casa de una nueva vecina _donde la espiral de violencia sabemos va a continuar_ los dos agresores navegan por el lago con Ana que está atada y amordazada. En una de las secuencias iniciales hemos visto a George perder un cuchillo en ese barco, mientras montaba el mástil con la ayuda de su hijo. Por lo que todo hace pensar que, esta vez sí, Ana encontrará el cuchillo y conseguirá liberarse de sus captores. Sin embargo, de un modo un tanto ridículo Paul y Peter se dan cuenta de que Ana trata de cortar sus ataduras y se lo quitan, tras lo cual, la empujan para que se ahogue. Cualquier posibilidad de vengar la acción de los psicópatas se ha desvanecido. El final no resuelve la situación, los malhechores no van a ser detenidos y, por lo tanto, no pagarán por sus actos. Al no cerrar el filme con la detención de los agresores, se suprime la catarsis liberadora que caracteriza el cine más convencional.

Podemos soportar imágenes atroces, quizás porque el contexto las justifica, sin embargo habría que formularse la pregunta ¿hasta qué punto somos conscientes? Frente a este interrogante la película supone un ejemplo de la actitud moral de un cineasta ante la cotidiana representación de la violencia por parte del espectáculo televisivo y cinematográfico, ya que pone en escena todo un arsenal de elementos de distanciamiento que de un modo permanente solicitan la atención de la mirada. Prueba de ello es que no suele dejar a nadie indiferente, y esto de por sí es una garantía de que el film invita a pensar. Tal vez la irónica mirada de Paul, con que la película termina, sea parte de esa invitación. Nuestra es la decisión de aceptarla.

Fichas de los filmes estudiados

Este apéndice contiene por orden alfabético un listado con las fichas técnicas de las películas que han servido de apoyo en la elaboración de este texto. Únicamente se incluyen las que han sido objeto de un análisis más exhaustivo obviando las aparecidas únicamente a nivel de mera referencia. En el caso de las películas extranjeras el criterio elegido para nombrarlas es el de utilizar el título de su distribución en España y entre paréntesis, si difiere, el título original.

American History X:

Ficha Técnica: Año de producción: 1998 Nacionalidad: Estados Unidos
Dirección: Tony Kaye Producción: John Morrissey para New Line Cinema Guión:
David McKenna Dirección de fotografía: Tony Kaye Dirección Artística:
Ayudante de dirección: Montaje: Alan Helm y Jerry Greenberg Música: Anne
Dudley

Ficha artística: Edward Norton (Derek Vinyard), Edward Furlong (Danny
Vinyard), Beverly d'Angelo, (Doris Vinyard), Avery Brooks (Bob Sweeney),
Jennifer Lien (Davina) Stacy Keach (Cameron), Elliott Gould (Murray), Lamont
(Guy Torry), Jason Bose-Smith (Little Henry).

American psycho:

Ficha Técnica: Año de producción: 2000 Nacionalidad: Estados Unidos
Dirección: Mary Harron Producción: Ernie Barbarash, Alessandro Camon,
Guión: Mary Harron y Guinevere Turner (basado en la novela homónima de Bret
Easton Ellis) Dirección de fotografía: Andrezj Sekula, Dirección Artística:
Gideon Ponte.

Ficha artística: Patrick Bateman (Christian Bale), Paul Allen (Jared Leto),
Evelyn (Reese Witherspoon), Christie (Cara Seymour), Donald Kimball (Willem
Dafoe), Elizabeth (Guinevere Turner), Harold (Stephen Bogaert), Jean (Chloe
Sevigny).

Asesinos natos (Natural Born Killers):

Ficha Técnica: Año de producción: 1994 Nacionalidad: Estados Unidos
Dirección: Oliver Stone Producción: A. Milchan. Guión: Quentin Tarantino,
David Veloz, Richard Rutowski y Oliver Stone, Dirección de fotografía: Robert
Richardson, Dirección Artística: Margery Zweizig.

Ficha artística: Mickey (Woody Harrelson), Mallory (Juliette Lewis),
padre Mallory (Rodney Dangerfield), madre Mallory (Edie McClurg), hermano
Mallory (Sean Stone), Wayne Gale (Robert Downey Jr), Jack Scagnetti (Tom
Sizemore, Dwight McClusky (Tommy Lee Jones).

Fargo:

Ficha Técnica: Año de producción: 1996 Nacionalidad: Estados Unidos
Dirección: Joel Coen Producción: Ethan Coen, Guión: Joel Coen, Ethan Coen
Dirección de fotografía: Roger Deakins, Dirección artística: John Dexter,
Ayudante de dirección: Ethan Coen, Productora: Working Title Films, PolyGram
Filmed Entertainment, Gramercy Pictures, Duración: 98 min

Ficha artística: Jerry Lundegaard (William H. Macy), Wade Gustafson
(Harve Presnell), Marge Gunderson (Frances McDonald), Gaear Grimsrud
(Peter Stormware), Carl Showalter (Steve Buscemi), Jean (Kristin Rudrüd),
Shep (Steven Reevis).

Funny Games

Ficha Técnica: Año de producción: 1997. Nacionalidad: *Austria*.
Dirección: *Michael Haneke*. Productor: *Viet Hiduschka*. Producción: *Wega-*
Films prodktions. Director de Producción: *Werner F. Reitmeier*. Guión: Michael
Haneke. Dirección de Fotografía: Jürgen Jürges. Dirección de rodaje: Alfred
Strobl. Secretaria de rodaje: Katharina Biró. Sonido: Walter Amann. Decorados:
Christoph Kanter. Vestuario: Lisy Christi. Música: Dick Hyman. Montaje:
Andreas Prochaska. Postproducción: Michael Katz y Ulrike Lässer.

Ficha artística: Susanne Lotear (Ana), Ulrich Mühe (Georg), Frank
Giering (Peter), Arno Frisch (Paul), Stefan Clapczynski (Georgie), Doris

Kunstman (Gerda), Christoph Bantzer (Fred), Wolfgang Glück (Robert), Susanne Meneghel (hermana de Gerda).

Taxi driver:

Ficha Técnica: Año de producción: 1976 Nacionalidad: Estados Unidos
Dirección: Martin Scorsese Producción: Julia Phillips Michael Phillips, Guión:
Paul Schrader, Dirección de fotografía: Michael Chapman, Dirección Artística:
Charles Rosen.

Ficha artística: Robert De Niro (Travis Bickle), Cybill Shepherd (Betsy),
Peter Boyle (Wizard), Jodie Foster (Iris Steensma), Harvey Keitel ('Sport'
Matthew), Leonard Harris (Senador Charles Palantine), Albert Brooks (Tom)

Bibliografia:

Bibliografía citada:

- COMPANY, Juan Miguel, José Javier Marzal: *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Generalitat Valenciana. Valencia, 1999.
- MONGUIN, Olivier. *Violencia y cine contemporáneo*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1999.
- ERICE, Victor, *Alternativas a la modernidad*. En *Banda Aparte*, nº9-10. Valencia: enero 1998.

Bibliografía consultada:

- GIROUX, Henry A. *Cine y entretenimiento* Paidós/Comunicación. Barcelona, 2003.
- AUMONT, Jacques. *La imagen*. Paidós/Comunicación. Barcelona, 1992.
- BURCH, Noël. *Praxis del cine*. Editorial Fundamentos. Madrid, 1998.
- CARMONA, Ramón. *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid, Cátedra, 1991.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento*. Estudios sobre cine 1". Barcelona, Paidós, 1984.
- DELEUZE Gilles. *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2. Paidós. Barcelona, 1987.
- SONTANG Susan, *Ante el dolor de los demás*. Alfaguara. Madrid, 2003.