

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



El gag y el sufrimiento humano: violencia y humor  
en Tiempos violentos y Los ocho más odiados, de  
Quentin Tarantino.

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Comunicación

**Paula Alejandra Hevia Gutierrez**

**Código 20122784**

**Asesor**

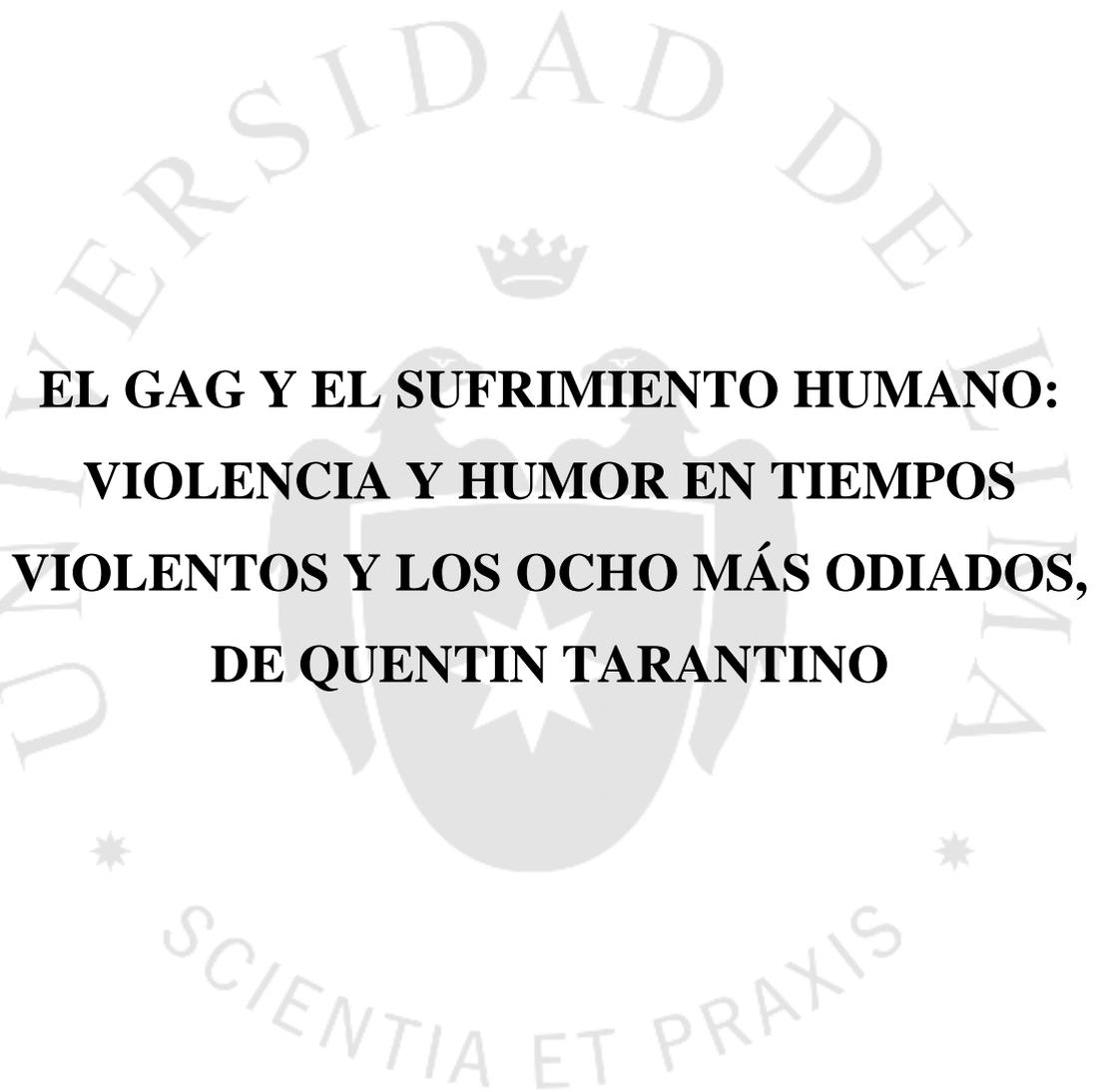
Ricardo Humberto Bedoya Wilson

Lima – Perú

Junio de 2020







**EL GAG Y EL SUFRIMIENTO HUMANO:  
VIOLENCIA Y HUMOR EN TIEMPOS  
VIOLENTOS Y LOS OCHO MÁS ODIADOS,  
DE QUENTIN TARANTINO**

## TABLA DE CONTENIDO

### INTRODUCCIÓN

¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

<b>CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN</b> .....	<b>3</b>
1.1 La violencia en el cine.....	3
1.2 Perfin de Quentin Tarantino.....	5
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tarantino y los géneros .....	7
2.2 El cine negro y crimen .....	9
2.3 El gag como mecanismo hacia el humor y la inquietud.....	11
2.4 Tratamientos de la violencia en la posmodernidad .....	13
2.4.1 Los lúdicos y los escépticos.....	13
2.4.2 Tarantino y su lugar en la sensibilidad posmoderna.....	14
2.5 Humor en la obra de Tarantino .....	16
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS</b> .....	<b>18</b>
3.1 El disparo accidental a Marvin en Tiempos violentos.....	18
3.2 Vómito sangriento en Los ocho más odiados.....	20
<b>CAPÍTULO IV: ESTUDIO</b> .....	<b>27</b>
4.1 El disparo accidental a Marvin en Tiempos violentos	
2;Error! Marcador no definido.	
4.2 Vómito sangriento en Los ocho más odiados	
¡Error! Marcador no definido.1	
<b>CAPÍTULO V: ANÁLISIS</b> .....	<b>51</b>
5.1 La estructura del gag .....	51
5.2 Las valencias de los personajes cómicos.....	52

5.3 Análisis

5;Error! Marcador no definido.

<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>62</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>64</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>65</b>



# INTRODUCCIÓN

El cambio de sensibilidades, las modificaciones de la industria cinematográfica desde los años ochenta del siglo pasado, la ampliación de las fronteras de la libertad de expresión y el terreno ganado por determinados autores cinematográficos en el ejercicio de su libertad expresiva, han cambiado los tratamientos clásicos de la violencia en el cine. El dolor, el desgarramiento y hasta el carácter trágico que se asociaban a la representación de los actos de violencia, y sus consecuencias, han ido cambiando de signo. En muchos casos, la violencia ha perdido su reputación de seriedad, para dar lugar a ejercicios de humor contrastado, paradójico o satírico; ha perdido el carácter funesto o conmovedor, para adquirir un aspecto cotidiano y hasta banal. Se han normalizado las situaciones de agresión entre los seres humanos mediante la mirada provocadora del humor.

El estadounidense Quentin Tarantino es un cineasta que se identifica con la práctica de una violencia estilizada, que incorpora elementos y herramientas propias del humor fílmico, forzando los marcos tradicionales de los filmes de género. En películas de corte criminal, o en filmes bélicos, o en wésterns, Tarantino apela al paradójico recurso de la violencia que convive con el humor. Es lo que ocurre en *Tiempos violentos* (*Pulp fiction*) o en *Bastardos sin gloria* (*Inglorious bastards*).

Por supuesto, el estilo del cine de Tarantino ha ido modificándose desde sus inicios hasta la actualidad. Basta ver *Perros del depósito* (*Reservoir dogs*) y *Los ocho más odiados* (*The hateful eight*) para percibir los rumbos diversos que fue tomando, sobre todo al trabajar con esquemas genéricos muy diversos.

A partir de la observación, análisis y discusión de dos secuencias elegidas de *Tiempos violentos* y de *Los ocho más odiados*, estudiaremos los vínculos que Tarantino establece entre la representación de la violencia y el humor.

Palabras claves:

Gag, género, comedia, cine criminal, sensibilidad posmoderna, violencia, cultura popular, wéstern.

## RESUMEN

El cine de Quentin Tarantino está identificado con el tratamiento del motivo argumental de la venganza, propio de la tradición del cine criminal y del wéstern, y con una puesta en escena de las situaciones de violencia que aprovechan a la vez los aspectos de despliegue coreográfico de su representación y las alusiones, referencias y conexiones con géneros del cine y películas específicas. El estudio de dos de sus películas, *Tiempos violentos* y *Los ocho más odiados* nos permite examinar algunos recursos expresivos empleados por Tarantino para acercar la representación de la violencia con algunos procedimientos y técnicas propias del “gag visual”, que parecerían recursos reservados para la comedia. Sin embargo, el director los acerca, los contrasta y los estiliza trabajando las posibilidades expresivas de la duración de las situaciones, de su densidad, de la sorpresa, entre otros mecanismos puestos en juego.



# CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN

## 1.1 La violencia en el cine

Desde sus inicios, el cine retrata la violencia interpersonal y social. En paralelo, uno de los primeros géneros cinematográficos fue la comedia, forjada en la era silente.

A primera vista, la representación artística de la violencia y el humor parecían ser ajenos, como factores que se repelen. Pero, si se observa con más detenimiento, hubo entre ellos una relación particular. Ya en la época muda, reímos con las famosas “batallas de tortas”, en las que los contendientes se agredían lanzándose enormes pasteles de crema en el rostro. Una célebre comedia de Laurel y Hardy, llamada *Big business*, muestra el modo en que los famosos el Gordo y el Flaco destruyen, con la mayor crueldad, las piezas del automóvil de un cliente que no les quiso comprar un árbol de Navidad.

Nos reímos de la equivocación absurda, del malentendido que separa a las personas, de la forma grotesca en que escalan la destrucción y la violencia. Se trata de una risa paradójica.

En años pasados, se establece una sensibilidad que juega al contraste. Un solo ejemplo: los zombis son personajes del horror clásico, pero su representación en el cine ha ido variando, desde el terror de violencia explícita hasta la comedia de zombis. Nos reímos de esos seres descoyuntados que pueden causar la peor de las desgracias.

El caso de Quentin Tarantino ha provocado polémicas. Se le reprocha fomentar la banalización del horror de la violencia, de convertirla en un espectáculo que él contempla con complacencia e incluso con irresponsabilidad. En algunas de sus películas encontramos escenas muy violentas que giran, de pronto, al humor absurdo. No vamos a discutir aquí la justeza ética de la posición y la mirada de Tarantino. El objeto de este trabajo es entender los modos en que Tarantino convierte la situación álgida de la agresión en una situación que provoca hilaridad —¿cómo se vincula la representación de la violencia cuando se le aplica la técnica del gag, propia de la comedia?—. Para ello, se analizan dos escenas de las películas *Tiempos violentos* y *Los*

*ocho más odiados*. Las hemos elegido por su pertinencia expresiva y porque pertenecen a dos etapas distintas de la filmografía de Tarantino.

*Tiempos violentos*, una de sus películas iniciales, ganó el prestigioso Festival de Cannes y se ha convertido en un título muy influyente, casi en un emblema de la cultura pop de fines del siglo pasado.

Por su parte, *Los ocho más odiados* es más reciente —hecha a mediados de la presente década—, separada de la otra por dos décadas.

Para efectos de la observación de resultados y discusión, se han elegido las siguientes secuencias.

A) *Tiempos violentos* (secuencia ubicada en el minuto 115): La situación detalla el disparo accidental al personaje de Marvin. En esta escena, los personajes de Vincent (John Travolta) y Jules (Samuel L. Jackson), dos sicarios de la mafia, viajan en un automóvil luego de haber matado a Brett y sus compañeros, rivales criminales. Están discutiendo acerca de por qué lograron sobrevivir a los disparos de un hombre que estaba oculto en el departamento de Brett cuando acudieron a cumplir con la misión homicida. En medio del diálogo, Vincent apunta con su arma a Marvin, le pregunta qué piensa del tema tratado y, por accidente, le destroza el cráneo de un disparo.

B) *Los ocho más odiados* (secuencia ubicada en el minuto 103): La situación muestra a los personajes de Ruth y Jackson tomando café. De pronto, por el café envenenado, empiezan a vomitar sangre y se inicia una suerte de coreografía con los vómitos de ambos. Daisy se burla de Ruth, y este aprovecha para golpearla. Ella consigue quitarle la escopeta y le dispara.

En ambas escenas se hallan los elementos pertinentes para el análisis. En la primera, una situación típica del cine criminal, en su vertiente de películas de gánsteres, muestra un giro inesperado y culmina en una situación de desconcierto hilarante.

En la segunda, la dimensión del odio, la revancha y la violencia escatológica es tratada con una rítmica propia de la comedia de situaciones.

Si bien se ha estudiado la obra de Tarantino desde el punto de vista de la intertextualidad, como veremos más adelante, no se ha incidido lo suficiente en la apreciación de la introducción de técnicas propias de la construcción del humor fílmico

en la representación de situaciones de enfrentamientos violentos propios de géneros como el de gánsteres y el wéstern.

## 1.2 Perfil de Quentin Tarantino

Quentin Tarantino nace el 27 de marzo de 1963 en el estado de Tennessee. Estudiante mediocre en la escuela, pasa un periodo largo de su adolescencia e inicial adultez trabajando como dependiente en el despacho de un videoclub. También siguió clases de actuación, pues su vocación inicial fue la de actor. En diversas declaraciones periodísticas, Tarantino ha reconocido la influencia formativa que recibió en esa labor desempeñada en el club de alquiler de videos, pues le permitió estar en contacto con el cine de todo el mundo, sobre todo el cine popular de acción espectacular, asiático de los Estados Unidos, así como las diversas modalidades de la serie B clásica y el wéstern europeo. Igualmente, le atrajo el cine de la Nueva Ola francesa, en particular las películas de Jean-Luc Godard, cuya carrera admiraba, sobre todo la primera parte, la centrada en los años sesenta. No es casual que la empresa de producción cinematográfica de Tarantino, A Band Apart, tome el nombre de una película de Godard, *Bande à part* (1964).

En la sensibilidad de Godard pesa de modo notorio la influencia de las narraciones cinematográficas y televisivas vinculadas con los géneros tradicionales del cine, aun cuando estén tratados de modos particulares.

El inicio de Tarantino en la industria audiovisual data de 1985, cuando aparece como actor en un episodio de la serie de televisión *The golden girls*. Dos años después, escribe un guion que logra vender a un productor de Hollywood y que se convierte en la película *True romance*, que dirige Tony Scott. Luego, será el autor del guion de *Asesinos por naturaleza (Natural born killers)*, dirigida por Oliver Stone. Es importante destacar que, después de trabajar juntos, Oliver Stone, conocido por la intención política y “comprometida” de algunas de sus películas, dijo que lo que le interesaba en el cine era hacer filmes de autor, mientras que al joven Tarantino le interesaba hacer películas populares. Tarantino ratificó que su interés era realizar películas para entretener, en un gesto de desdén hacia la autoimportancia del cineasta que se concibe a sí mismo como artista. Tarantino se percibe a sí mismo como un autor, sin duda, pero

inspirado por la tradición de los géneros cinematográficos populares, incluso por aquellos que han sido objeto de relecturas excéntricas, como el wéstern mediterráneo o el cine de acción tratado por las industrias de países asiáticos como Corea, Tailandia, Malasia, entre otros.

En 1992, dirige su primer largometraje, *Perros del depósito*, sobre un guion escrito por él mismo. La producción, alejada de la financiación de los estudios tradicionales de Hollywood, fue posible gracias a la inversión monetaria del actor Harvey Keitel, quien tiene un papel en la película. Con su segundo largometraje, *Tiempos violentos*, gana la Palma de Oro del Festival de Cine de Cannes.

Hasta 2019, Tarantino ha dirigido las siguientes películas: *Perros del depósito* (1992), *Tiempos violentos* (1994), *Jackie Brown* (1997), *Kill Bill* (2003), *Kill Bill vol. 2* (2004), *A prueba de muerte (Death proof)* (2007), *Bastardos sin gloria (Inglorious basterds)* (2009), *Django sin cadenas (Django unchained)* (2012), *Los ocho más odiados* (2015) y *Había una vez en Hollywood (Once upon a time in Hollywood)* (2019).

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

Párrafo explicativo (optativo).

### 2.1 Tarantino y los géneros

El cine de Tarantino siempre ha asimilado las convenciones de los filmes de género; es decir, ha adoptado, de modo creativo, las normas que los organizan. Francesco Casetti asocia el concepto de género cinematográfico con el conjunto “de reglas compartidas que permiten a los cineastas emplear fórmulas de comunicación establecidas y al espectador organizar su propio sistema de expectativas” (1991, p. 271).

A su turno, Rubin señala: “La palabra *género* proviene del latín *genus*, que significa “especie”, “raza”. El término fue utilizado por Lineo, científico sueco del siglo XVIII, en su influyente sistema de clasificación botánico/zoológico, para indicar un grado de similitud situado entre el nivel más generalizado del orden y el más específico de especie (en los seres humanos, el orden es el de los primates, el género es *Homo* y la especie es *sapiens*). El término *género* fue utilizado por primera vez a principios del siglo XIX para categorizar composiciones literarias. Fue aplicado en forma retrospectiva a los sistemas anteriores de clasificación literaria, representados por la célebre distinción clásica entre tragedia, comedia y epopeya, que el filósofo griego Aristóteles había planteado en su *Poética* (ca. 330 a.C.). Desde entonces, el concepto de género ha evolucionado para abarcar entidades dispares y no por completo equivalentes. Aunque ha llegado a ser práctica común el hacer una distinción entre la amplitud clasificadora del género (por ejemplo, película de terror) y la más estrecha del subgénero (por ejemplo, película de vampiros), la utilización actual de la palabra género requeriría distinciones más amplias y más flexibles (...) Si avanzamos todavía más lejos en dirección de la generalidad, el erudito cinematográfico Alan Williams ha sugerido que los géneros cinematográficos primarios son: el narrativo, el experimental y el documental, y que todos los demás son meros subgéneros de estos tres modelos estéticos básicos” (Rubin, 1999).

Todo género comprende elementos de significado creado por signos distintivos y elementos sintácticos, que se vinculan con el modo de relación que mantienen esos signos. Los géneros, pues, tienen temas e imágenes características que se vinculan entre sí para crear el sentido que identifica a la historia. Ocurre en el wéstern, que es reconocible por sus imágenes de pistoleros, cantinas, pueblos fantasmas del oeste norteamericano, *sheriffs* y bandoleros, pero también porque de la relación de estos elementos nace un significado estructural: la oposición entre la naturaleza y la civilización, la llegada del orden jurídico y social a tierras bárbaras, etc.

Ese tipo de fusiones y permutaciones se detecta en las películas de Tarantino. En su cine encontramos la incorporación de las convenciones e iconografía del cine criminal —en diferentes variantes, como las del cine de gánsteres o del *neo noir*— en *Perros del depósito*, *Tiempos violentos*, *Jackie Brown* y *Kill Bill*. Esta última, a su vez, incorpora referencias al cine de artes marciales de Hong Kong, al de ninjas japoneses y a motivos del wéstern. El género que recrea al lejano Oeste presta su repertorio temático y visual a películas como *Django sin cadenas* y *Los ocho más odiados*. *Bastardos sin gloria*, en cambio, no solo es un filme que recrea —y falsifica— la historia europea del siglo XX, sino que toma las convenciones del filme bélico, de comandos en acción, tras las líneas enemigas, en la Segunda Guerra Mundial. Tarantino ha trabajado en el marco genérico del wéstern, pero alterando sus referentes, como veremos más adelante.

Pero, en todas esas películas, los ingredientes genéricos no aparecen puros ni incontaminados; por el contrario, se mezclan con otros, se fusionan. Es lo que ocurre con su apelación al *filme criminal*, que es un género que recorre la historia del cine y se basa en la presencia de elementos reconocibles, como un acto delictuoso, una víctima, un responsable esquivo, una investigación, una idea de la sanción o de la venganza; y también en una iconografía particular que se expresa en la ambientación urbana, la fotografía contrastada, un tipo de gestualidad y vestuario particular, entre otros aspectos. Pero estos elementos son ofrecidos en las películas de Tarantino alternándolos con otros tomados de diversos universos genéricos. La matriz del cine criminal, en su vertiente *noir* o *neo noir*, recibe la influencia de otros géneros o de recursos expresivos que los sustentan. En el caso de Tarantino, pueden migrar de la comedia y operar con la

técnica humorística del “chiste” visual o “gag” en el centro mismo de la situación más dramática, como veremos más adelante.

## 2.2 El cine negro y crimen

La apelación de *film noir*, de modo literal, equivale a “filme negro”. El término fue introducido por escritores cinematográficos, como Jean-Pierre Chartier y Nino Frank, en el período de la segunda posguerra para caracterizar a las historias de ficción criminal que mostraban rasgos especiales de dureza y crueldad en su origen literario y sus adaptaciones al cine. Algunas películas de cine negro tomaron sus argumentos de las novelas llamadas de *pulp fiction*, escritas por autores acaso poco conocidos que intentaban explotar la violencia y el sensacionalismo de las situaciones criminales, los ambientes urbanos turbios y peligrosos y cierta atmósfera de sórdido erotismo. Eran novelas editadas de modo masivo, en ediciones rústicas de papel de pulpa (de ahí el nombre de *pulp fiction*, al que Tarantino homenajea en su película homónima).

El período esencial del *film noir* abarca a las películas producidas por la industria de Hollywood entre 1941, fecha de producción de *El halcón maltés*, de John Huston, y el año 1958, en el que se realiza *Touch of evil*, de Orson Welles (Schrader, 2003, p. 239). Son películas que reflejan el clima de desmoralización e inquietud social provocado por la Segunda Guerra Mundial.

Para Simsolo (2007), Tarantino es el único cineasta que pudo adaptar el cine negro a nuestros tiempos, ya que estudió el proceso creativo de cineastas como Jean-Pierre Melville, Sergio Leone y John Woo —cultores de modalidades diversas del cine criminal—, en vez de limitarse a la mimetización o al *ready made* de corte elitista. Como todos aquellos cineastas, y como el Godard de *Sin aliento*, Tarantino tiene un interés central en la cultura popular: en los relatos *pulp*, el *rock and roll*, los cómics, el cine de géneros, etc., y el cine negro de raigambre criminal, tanto como en los mecanismos que generan el humor en la representación cinematográfica (pp. 423-425).

Un componente esencial del género criminal, en todas sus vertientes, es el ejercicio de la violencia, sea que se practique en forma ilegal —por delincuentes o

bandas criminales— o por las vías institucionales —la policía o las fuerzas empoderadas para ello—. Tratar el tema de la violencia, de su origen o de las causas de su presencia en la sociedad, no corresponde a este trabajo, pero es imposible eludirlo. Los gestos violentos son recurrentes en el cine de Tarantino y reciben un tratamiento particular.

Lipovetsky y Serroy (2009) señalan que, en los años de la hipermodernidad, muchas de las características tradicionales del cine se potenciaron al modificarse: desde la duración y el metraje hasta las texturas visuales, productos de los efectos especiales, los efectos sonoros y otros elementos técnicos añadidos. La violencia está asociada con la sensibilidad juvenil del público mayoritario: “No estamos ya en la estética modernista de la ruptura, sino en la estética hipermoderna de la saturación, cuyo fin es el vértigo, la estupefacción del espectador”, afirman los autores. Y señalan cómo el cine de hoy se destaca por extremar el tratamiento de las dimensiones de lo físico, lo orgánico, lo sexual y lo patológico; la pantalla grande se colma de psicópatas y monstruos. Por eso —siempre siguiendo lo postulado por Lipovetsky y Serroy—, se percibe que la violencia ya ha dejado de ser una parte más del conjunto de situaciones que organizaban una historia; es decir, que no tenía una importancia individual, sino que era una consecuencia de la narrativa y sus personajes en juego. En los tiempos modernos, la violencia se convierte en el asunto central en las películas, ya sea con una moral que la sustente o sin ella: se impone una cultura de violencia. Una película como *La naranja mecánica* (*A clockwork orange*) (1971), de Stanley Kubrick, tiene un rol determinante como predicción e inauguración de lo que vendría.

En el cine de nuestros días, la violencia deja de ser el tema de las películas y pasa a convertirse en estética y estilo de ellas. Gracias a la influencia del cine asiático, se vuelve irreal y coreografiada. La famosa escena de *Kill Bill*, de Tarantino, en la que Beatrix Kiddo —la protagonista—, armada solamente con su espada, se enfrenta a los incontables seguidores de O-Ren Ishii, es un ejemplo perfecto de esta situación: los encuadres, los colores, los sonidos, los movimientos, la manera en que la sangre salpica, etc., todo ello está diseñado para convertir la batalla en un espectáculo cuidadosamente elaborado. La violencia es presentada con un estilo coreografiado en el que adquiere valor por sí misma y por el que se hace admirar como si de una obra de arte se tratase. Además, ha logrado infiltrarse en todos los géneros posibles: fantasía, policiaco, ciencia

ficción, terror, suspenso, comedia, etc. La violencia es tal en el cine de hoy, que supera a la del mundo actual, sugieren los autores. Se ha llegado a un punto de trivialización de la violencia, que los adultos son indiferentes a la de la vida real, la cual se convierte en un tema más de conversación (pp. 73-74, 86-90).

### **2.3 El gag como mecanismo hacia el humor y la inquietud**

El humor cinematográfico asienta sus reales en el género de la comedia, pero los recursos que provocan hilaridad se aplican también en otros géneros. Podemos encontrar pasajes humorísticos en el wéstern, en la ciencia ficción, etc.

La comedia es un género de fronteras imprecisas que suele definirse por su objetivo: causar hilaridad con situaciones que se basan en malentendidos, enredos y confusión. Se distinguen dos tipos de comedias. La comedia de personajes es la que centra su atención en un actor o una actriz que ha logrado construir un personaje cómico reconocible por su temperamento o su iconografía. Por su parte, la comedia de situaciones se basa en la confusión creciente que origina un *quid pro quo*. Lipovetsky (1983) considera que la historia de la hilaridad representada tiene tres fases o periodos que pueden destacarse. La primera concierne a la Edad Media, época en que la cultura cómica popular guardaba una relación muy fuerte con las fiestas y celebraciones carnales, que podían durar hasta tres meses. La comedia era parte del llamado *realismo grotesco*, cuyo objetivo era desacralizar toda institución religiosa y socavar el poder político. Esta degradación se lograba mediante la representación de imágenes exageradas, tanto de la vida social como individual. Era la mofa de las instituciones, pero también del cuerpo de las personas. Es el dominio del humor paródico, que no se detiene ante los atropellos al “buen gusto”. Las palabras altisonantes o groserías y los gestos obscenos son básicos en este tipo de humor que tiene como blancos a la religión y la nobleza. El bufón protagoniza y lidera estas mofas. Son parodias extremadamente elaboradas que recrean de manera burlesca los rituales del poder y atacan, con los mecanismos de la risa, los puestos de poder importantes de la clase alta. La risa renacentista está vinculada con la noción de profanación de las costumbres asentadas.

La segunda etapa, iniciada en la edad clásica, se aleja de su antecedente, la comedia grotesca, para evolucionar hacia una fase más sofisticada. La risa se apoya en la agudeza, en la sátira y en la ironía. La comedia se convierte en una invitación a la

reflexión sobre los mecanismos de la sociedad. Así, lo cómico deja de ser colectivo y público, para convertirse en subjetivo y aislado. La risa presupone educación y disciplina. En una sociedad donde se economiza tanto, la risa es un gasto y solo puede producirse en determinados lugares y contextos.

La tercera etapa, la de la comedia moderna, es la lúdica. La sátira y la caricatura se dejan de lado y el humor se vuelve absurdo y libre de pretensiones. Ya no hay melancolía y pesimismo como en el humor de antaño, el que pierde además su anterior agudeza, quebrando la noción de un humor compartido por el grupo que está al tanto de los supuestos del chiste o de la gracia. Nada se toma en serio. La cultura pop predomina. El humor se banaliza y algunas herramientas, como los juegos de palabras, pierden su prestigio y originalidad. Aparece el tipo de humor *self-aware*.

Konigsberg, Herrando Pérez y López Martín (2004) señalan diversos tipos de comedia, pero con un denominador común: la visión de la ridiculez humana y el estímulo para que la audiencia se ría de las desgracias de personas menos listas y seguras que ella. Esta posición permite al público librarse de su propia agresividad, así como sentirse superior, de una manera segura y amable. A continuación, Konigsberg establece una tipología de la comedia cinematográfica:

- Las comedias de humor negro, que transmiten un sentido del humor sardónico con relación a asuntos que normalmente se tomarían con seriedad, como las enfermedades, la guerra o la misma muerte, invitando a una risa dolorosa y sarcástica. Por ello, las películas humorísticas asimilables a este tipo de comedia suelen ser satíricas y buscan que el espectador sea consciente de los contrastes tragicómicos inherentes a tantas verdades desagradables sobre la especie humana.

- Las comedias de situaciones, que se basan en la interacción humorística creada por alguna confusión o malentendido en el seno de un pequeño grupo de personajes que, con frecuencia, incluye a miembros de una misma familia.

- La comedia romántica, que siembra la confusión y los equívocos en las relaciones de pareja y en sus encuentros y desencuentros amorosos.

- La comedia *screwball*, muy popular en los Estados Unidos de los años treinta, en tiempos de la Gran Depresión. Sus protagonistas eran personajes alegres y atractivos que se comportaban con desenvoltura y atrevimiento en un mundo adinerado lleno de

figuras excéntricas. Constituía una fantasía evasiva de la realidad y sátiras amables de los ricos ociosos. En ella destaca la presencia de mujeres independientes y tanto o más agresivas que los hombres, rompiendo tabúes sociales.

- La comedia *slapstick*, que posee grandes dosis de acciones violentas o agresivas como fuente de comicidad. El término *slapstick* proviene de un objeto lúdico —empleado por los payasos— compuesto por dos piezas de madera unidas entre sí gracias a bisagras y que producían un chasquido fuerte al golpearse una contra otra. El término resulta especialmente pertinente con relación a las comedias mudas de golpes y tortazos sobre los rostros embarrados de crema.

Pero lo sustancial del estímulo hilarante es la técnica que construye la situación y señala las vías para ocasionar gracia, risa, pero también incertidumbre o inquietud. Esa técnica es la del gag. Manuel Garin (2014) define el gag visual como una forma que hace (posible) reír mediante un desarrollo equívoco de imágenes. Comenta que en el título de su libro, *El gag*, se abstuvo de utilizar las palabras *cómico* o *comedia*, pues siente que en vez de enriquecer el término lo limitan.

Así, Garin no está interesado en el gag como medio para un fin determinado, en este caso provocar la risa, sino como un camino hacia ella, como una posibilidad. Mantener distancia ante la mera “efectividad cómica” es abrir paso a la ambigüedad y diversidad de los gags visuales que podrían hacer reír, así como también inquietar o fomentar el pensamiento crítico más allá de lo establecido. En vez de preocuparse en saber por qué nos reímos, se interesa más en estudiar cómo se provoca la risa o la reflexión a través del gag, visualmente (pp. 9-11). Para ello, establece algunas reglas básicas que emplearemos en la discusión de las secuencias observadas en dos películas de Tarantino.

## **2.4 Tratamientos de la violencia en la posmodernidad**

### **2.4.1 Los lúdicos y los escépticos**

En su *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*, Lauro Zavala (2010) indica que desde los años ochenta se distinguen algunas tendencias en lo que se ha venido en llamar *el cine de la posmodernidad*. Citando a Pauline Marie Rosenau, establece la reformulación irónica de las tradiciones clásica y moderna conforme una sensibilidad

posmoderna en su esencia y con un carácter propositivo. Así, Zavala propone una estrategia para abordar el cine posmoderno a partir de dos ejes: el ético y el estético. La propuesta asume que el cine posmoderno es neobarroco en su plano estético, y lúdico o hasta violento en el plano ético. Y anota que se percibe una doble polarización en el cine contemporáneo: por un lado, la tendencia a la manifestación de una estética itinerante (intertextual), acompañada de una ética propositiva; por el otro, la tendencia a la estilización de la violencia, que viene acompañada de un escepticismo radical.

La primera tendencia es llamada *posmodernidad propositiva*, y asimila una lógica contextual. Se caracteriza por manifestar una mitologización laberíntica, una sensualidad de la mirada y una itinerancia intertextual. Representantes de esta tendencia son realizadores como Woody Allen, Pedro Almodóvar, Wim Wenders, etc.

La segunda tendencia tiene por nombre *posmodernidad escéptica*, y sus rasgos son los siguientes: monstruosidad hiperbólica, violencia estilizada y parataxis paranoica. Las películas que están en esta categoría poseen un tono radical, violento y distanciado. Suelen tener un ritmo de montaje espasmódico y un vacío de responsabilidad que la audiencia es incapaz de llenar. Los realizadores de este tipo de cine son Quentin Tarantino, David Lynch, Oliver Stone y Arturo Ripstein.

Zavala sintetiza al proponer que las tendencias estéticas señaladas sean llamadas *tendencia hiperviolenta* y *tendencia laberíntica*. La naturaleza de la primera es hiperrealista, romántica y epifánica, mientras que la segunda prefiere reelaborar temas, arquetipos y paradojas del *film noir*. Por supuesto, hay realizadores y filmes que pertenecen a uno u oscilan entre ambos extremos, por lo que el estudio de la unión entre los planos éticos y estéticos merece ser analizado de distintas maneras (pp. 67, 68).

#### **2.4.2 Tarantino y su lugar en la sensibilidad posmoderna**

Gerard Imbert (2010, pp. 385-388), en su panorámica visión sobre el cine posmoderno y los imaginarios sociales, señala que Quentin Tarantino ha convertido la violencia y la muerte en objetos de consumo y de disfrute. Y lo ha hecho dilatando los límites de la representación y explayándose en situaciones que resultarían inimaginables en otras tramas cinematográficas. Así, en las películas de Tarantino se hallan representaciones de exacerbado hiperrealismo, lo que conduce a constatar cierto

regodeo en la representación de situaciones que lindan con el sadismo. Según Imbert, Tarantino logra ese “grado plus de violencia” que obtiene, intensificando las representaciones que rozan el horror, pero a la vez distanciándose de él. Lo consigue desviando el punto de vista y orientándolo hacia la parodia. La filiación posmoderna de Tarantino sitúa esas escenas entre lo literal y lo lúdico, entre el realismo y el pastiche, entre el drama y la comedia.

Conducir esa violencia hasta el hiperrealismo termina por cortar su lazo con la verosimilitud. Al ir más allá del realismo, los actos violentos representados son reapropiados y estetizados, integrándose a un dispositivo de tipo lúdico. El realizador parte de lo real y se aparta de él para hacer entrar a la audiencia a un mundo autorreferente, con su propio código, a partir de los siguientes recursos:

- Los efectos de complicidad con el espectador: humor, guiños.
- Presencia de intertextos y referencias familiares para el auditorio, como las alusiones a los códigos genéricos, a los del cine negro y la serie B, como ocurre en *Perros del depósito*, y a las películas de artes marciales en *Kill Bill*.
- La arbitrariedad textual con la que conforma sus relatos, lo que diseña una mirada consciente y distanciada hacia ellos.

Imbert deduce una pobreza metadiscursiva en Tarantino, que le lleva a recrearse en un nivel paródico (que sigue siendo metatextual). Esto le permite jugar con dos niveles narrativos en dos registros: el dramático y el operático. Pone en escena la violencia con delectación. Cuida la música, la dirección de los actores, los cambios de atuendos; anticipa el estallido de la crueldad con comentarios jocosos. El director escenifica la violencia; juega con la inminencia del horror, más que con el horror mismo. Crea distancias, se complace ante la violencia y la trivializa.

Esa “distancia” también la resalta Serrano (2014, pp. 64-69) y menciona los mecanismos que Tarantino emplea para lograrla. En primer lugar, empareja la violencia con rasgos propios de la comedia. En segundo lugar, la exagera o magnifica. En tercer lugar, advierte que un hecho violento está por ocurrir, lo que descarta el golpe de efecto o sorpresa, o los sacudones provocados por aquellos sucesos inesperados, típicos del cine de terror.

## 2.5 Humor en la obra de Tarantino

La vinculación de la obra de Tarantino con el humor la ha estudiado Israel de Francisco (2013), quien halla rasgos hilarantes en los diálogos, los personajes, las situaciones y las referencias en sus películas.

El autor valora en Tarantino el ritmo frenético y el tono sagaz de sus situaciones, resueltas en diálogos que fluctúan entre la vulgaridad y la inteligencia, tratando asuntos que están en el debate popular y encuentran sus raíces en la cultura pop. Es lo que ocurre con la discusión sobre el significado de la letra de la canción *Like a virgin*, de Madonna, al inicio de *Perros del depósito*. Esta escena empuja los límites de tolerancia del espectador, ya que recorre por múltiples comentarios sexistas y racistas, entre otros tipos. Se produce, entonces, un juego perverso entre el emisor y el receptor, entre los personajes —mediados por el realizador— y la audiencia, ambos vinculados por la efectividad del código del mensaje. De un modo bastante literal, en *Tiempos violentos*, la conversación entre Vincent y Jules sobre las hamburguesas ejemplifica esto. Se puede concluir que Tarantino se recuesta en las palabras, en su impacto en el espectador y en su relación con el entorno (el sentido, el lugar, el emisor). Su humor es polémico y justificado.

Aparecen los personajes del idiota violento, el matón, el gánster malhumorado, etc. Pero la puesta en escena suele desequilibrar la capacidad predictiva de la audiencia, desviando la reacción que se espera de determinada acción. Y ahí radica la virtud transgresora de su cine —también, en el *casting* a contramano que emplea—. Así, John Travolta, encasillado como bailarín en sus anteriores películas, aparece convertido en un asesino a sueldo, descuidado y torpe. Uma Thurman, de ser la chica rubia buena, pasa a ser una morena drogadicta. Y Bruce Willis, el “duro de matar”, se convierte en un fugitivo, con lo que pasa al otro lado de la ley. De manera similar, las peculiares situaciones en las películas de Tarantino son claves para entender su humor. Suelen ser altamente improbables, mas no imposibles, y el realizador es considerado como uno de los mejores representantes modernos de la comedia *screwball*.

Como señala De Francisco (2013), la inserción del humor en medio de una secuencia violenta aligera su carga dramática con un método que oscila entre el absurdo y lo extremo, bordeando los límites de la comedia negra. El mismo realizador admite

que el espectador se puede sentir confundido en dichas escenas, oscilando entre el regocijo y el rechazo. De manera irónica, Quentin Tarantino irrealiza la representación violenta de tal modo que la aleja de la posibilidad de exaltarla: la representación estilizada se aleja de lo representado. Pero el cine de Tarantino se ha ido escurriendo hacia el humor autoparódico, como resultado de un universo propio, arraigado, que, al mismo tiempo, está forjado en referencias ajenas. De este modo, al utilizar a sus actores fetiche (Harvey Keitel, Uma Thurman, Christoph Waltz), juega con la memoria del espectador, transmitiendo una sensación de guiño a la evolución —más o menos caprichosa o arbitraria— del carácter del personaje. Es lo que ocurre con Waltz, que de ser un coronel nazi en *Bastardos sin gloria*, pasa a ser un liberador de esclavos en *Django sin cadenas*.

Henry A. Giroux, en “Racism and the aesthetic of hyper-real violence: Pulp fiction and other visual tragedies” (1995), examina los mecanismos del humor en *Tiempos violentos*. Para ello, se concentra en el análisis de dos escenas: la de la visita de Vincent y Jules a Brett durante el desayuno, y aquella donde Vincent ayuda a Mia luego de una sobredosis.

Giroux detecta tres diferentes formas de violencia cinematográfica: la ritualista, la simbólica y la hiperreal. La primera es banal, predecible, frecuentemente estereotipada, y puede ser encontrada en películas como *Terminator* (1984) y *Duro de matar* (*Die hard*) (1988). Ahora, mientras que esta violencia es un fin en sí misma, la simbólica sacude al público y trata de otorgar sentido a los dilemas morales, como en *Pelotón* (*Platoon*) (1987) o *La lista de Schindler* (*Schindler's list*) (1993). Por su parte, la violencia hiperreal “explota el lado sórdido de temas controversiales y apela a las emociones primarias” y puede ser considerada como un “humor libre de culpa” (pp. 333-354).

## CAPÍTULO III: RESULTADOS

Para estudiar los mecanismos del humor incorporados por Tarantino en sus películas, elegimos dos secuencias: la del disparo accidental a Marvin en *Tiempos violentos*, ubicada en el minuto 115, con una duración de 1 min 17 s; y la secuencia ubicada en el minuto 103 de *Los ocho más odiados*, con una duración de 2 min.

### 3.1 El disparo accidental a Marvin en *Tiempos violentos*

En este fragmento aparecen tres personajes: Jules (Samuel L. Jackson), Vincent (John Travolta) y Marvin (Phil LaMarr). Los dos primeros conducen la “acción”, a diferencia de Marvin, quien solo rompe su silencio algunos segundos antes de su asesinato. La situación es lineal y, desde el punto de vista dramático, concentrada. El diálogo entre Jules y Vincent es la columna vertebral del pasaje.

Todo se desarrolla en torno a una discusión entre los gánsteres, que va adquiriendo visos absurdos. Es como el lapso previo de la calma que precede a la tormenta, donde se da una conversación relajada a manera de contraste con la situación culminante que se avecina. Pero también es la secuela “tranquila” de un hecho de gran crudeza ocurrido antes. Serrano (2014) menciona que Tarantino crea una distancia en sus relatos, y aquí podemos presenciar el primero de los mecanismos aptos para lograrlo: el divorcio de la situación violenta, del entorno de los géneros que suelen contenerla. Así, a pesar de haber perpetrado una matanza, los asesinos a sueldo mantienen una conversación completamente trivial si la comparamos con lo sucedido. Es más, Jules parece creer que blasfemar es peor ofensa a Dios que haber segado vidas solo unos minutos antes y está decidido a renunciar a su trabajo por el incidente, en tanto que Vincent trata de convencerlo de que no es para tanto e incluso agrega una razón más para disuadirlo: que Marsellus (el empleador de ambos) se burlará de él. Entonces, Vincent apunta a Marvin con el arma y sucede lo que Imbert (2010) describe como “la puesta en escena de la violencia”. El que Marvin —ubicado en el asiento posterior del auto— sobreviva a la masacre ocurrida minutos antes, no lo predispone a lo que ocurrirá; tampoco establece su inocencia ni lo protege de amenazas. Cuando Vincent se dirige a Marvin para preguntarle acerca de su opinión sobre el tema, se filtra un elemento premonitorio de los hechos que vendrán. Marvin responde. La persistencia del encuadre sugiere que ese personaje no tiene nada que aportar en la conversación. De

pronto, cuando Vincent, pistola en mano, voltea para hablar con aquel, la audiencia ya tiene casi por seguro que algo nefasto sucederá. Instantes más tarde, el arma se dispara por accidente y se desencadena el mecanismo de la exageración y de lo grotesco, que impone una distanciaci3n por el humor. No solo la situaci3n es en extremo violenta — le destrozan la cabeza a un personaje—, sino que las consecuencias del acto son detonantes: tanto se llena de sangre el auto, que esta salpica por completo a los personajes, como si se hubiesen bañado en ella. Es un entorno que los expone. El ambiente se torna m3s recargado y los personajes principales, cubiertos de sangre, empiezan a pelear hasta que se produce la resoluci3n: el amigo que Jules contacta por tel3fono.

*Tiempos violentos* —en particular, esta secuencia— tiene a la violencia como tema central y n3cleo dram3tico y no solo como parte del conjunto de la narrativa, seg3n afirman Lipovetsky y Serroy (2009).

El fragmento elegido cuenta con dieciséis planos en sus casi dos minutos de duraci3n. La c3mara apenas tiene movimientos, y la 3nica ocasi3n en que rompe su fijeza ocurre cuando un pequeñ0 sacud3n simula el movimiento del carro, en el punto m3s 3lgido de la escena. No est3 de m3s aclarar que ese momento sucede luego del disparo accidental y en el pen3ltimo plano, el de mayor duraci3n del pasaje. Son cuarenta y tres segundos en los que Jules y Vincent discuten acerca de lo que deben hacer para afrontar el problema que se les ha aparecido en frente... o, t3cnicamente, por detr3s. Se trata del plano m3s dilatado del fragmento elegido, pues los otros duran unos pocos segundos, o los diecisiete segundos que se reservan para el plano final. No menos importante es que de los dieciséis planos de la escena, solo siete son diferentes entre sí. La escena se compone de primeros planos que alternan las im3genes de Jules y Vincent por separado, y los 3ltimos tres son distintos: se abren a otras perspectivas, pese a que no se altera la angulaci3n normal.

La funcionalidad de la escena se explica por la nitidez de la situaci3n y su concentraci3n dram3tica. “La puesta en escena de la violencia” se sustenta en el desarrollo de la inminencia del horror, m3s que en la exposici3n del horror mismo. Cuando el arma se dispara, vemos un plano de conjunto de la parte posterior del auto, que permite apreciar la ventana ensangrentada e impregnada por los restos de la masa encef3lica del difunto Marvin. Luego, la c3mara se enfoca en Jules y en Vincent; no

observamos imágenes del cadáver de Marvin ni del asiento impregnado de sangre: no hay complacencia en la mostración de los efectos del disparo. No estamos ante una película gore, donde la audiencia se regocije con la mutilación o la exhibición de las vísceras de los personajes.

A la escena del disparo accidental a Marvin la caracteriza un diálogo abundante y el sonido ambiental de la calle, pues Jules está conduciendo el auto: no hay música diegética ni extradiegética. Un dato interesante es que algunas frases intercambiadas por Jules y Vincent se pronuncian cuando el locutor está fuera de plano, como apelando a la naturalidad y realismo de la ocurrencia. Es una conversación nimia que se interrumpe por el disparo que sacude la situación, grabado a volumen alto y que resulta estruendoso. Luego, el volumen de las voces de los personajes también se incrementa, como sugiriendo su crispación emocional.

### **3.2 Vómito sangriento en *Los ocho más odiados***

A diferencia de la escena tratada en el punto anterior, la de *Los ocho más odiados* es bastante “movida” o agitada. Es más evidente la acción, se percibe mayor movimiento dentro del encuadre y es más notoria la presencia de la sangre. Si los cinco personajes que participan tuvieran que clasificarse de mayor a menor importancia, se diría que John y Daisy (Kurt Russell y Jennifer Jason Leigh) son los protagonistas de la secuencia; Chris y O. B. (Walton Goggins y James Parks) son personajes secundarios; y Bob (Demián Bichir) apenas califica como personaje “recurrente” —aparece solo un par de segundos—. La escena se abre con la imagen del café, continúa rápidamente con el vómito súbito de John y sigue con la reacción perpleja de Chris cuando observa lo acontecido. Nuevamente, la distancia que resalta Serrano (2014) es notoria en esta escena.

El primer vómito de John sorprende al público y es premonitorio de su muerte. La audiencia sabe cuál será la suerte del personaje, pero no imagina un final súbito, sino doloroso y lento. Poco después, O. B. también vomita. John, temblando de dolor, mira el fondo de su taza y voltea a ver a Daisy, quien revela ser la autora del ataque, ante lo cual él grita de furia y la golpea. Caen los dos en forma simultánea —están esposados—. Ella intenta pararse, John la golpea de nuevo y de inmediato advierte al petrificado Chris que el café está envenenado —en efecto, segundos después, termina vomitando más sangre—. Sigue O. B., quien a manera de proyectil lanza otro vómito, antes de que

John y Daisy forcejeen en el piso y esta responde un tercer golpe de John con un escupitajo y riéndose. Luego, antes de desplomarse y quedar moribundo, O. B. vomita una última vez —nótese que la exageración grotesca en esta escena de *Los ocho más odiados* se vincula con los vómitos repetidos, que salen como disparos de las bocas de las víctimas y forman una cascada de sangre—. Al final, Daisy obliga a John a erguirse, lo mata de un disparo y Chris grita de horror. Así, si la escena de *Tiempos violentos* contenía un diálogo relajado que llevaba al disparo sorpresivo, aquí se produce un jaleo que combina el crimen y la escatología. El efecto humorístico también tiene su sustento en el contraste y la paradoja. El rostro de Chris, boquiabierto, opera como contrapunto de la situación desbordada que envuelve a John y O. B. vomitando sangre y a John y Daisy luchando en el piso, con el gesto culminante del disparo final.

Por supuesto, en esta escena y en esta película la violencia es central. El envenenamiento de los personajes es el *plot point* que mueve no solo la narrativa y acciones de esta secuencia, sino también del resto de las acciones. En *The hateful eight*, los personajes buscan conocer las circunstancias del envenenamiento, convertido en enigma de la trama.

El fragmento elegido cuenta con cuarenta y tres planos y dura dos minutos: es casi el triple de planos contenidos en la escena de *Tiempos violentos*. Si bien varios se repiten —manteniendo el mismo ángulo y punto de vista, como en la escena anterior—, otros se distinguen en su altura y composición visual. Un aproximado de veinte planos se distinguen del conjunto, y la duración de cada uno de ellos es diversa: la mayoría son breves, de pocos segundos, lo que genera una impresión de ritmo más acelerado. La diversidad de elementos compositivos de la imagen se expresa en la angulación, que incluye ángulos picados, contrapicados y cenitales. La distancia de la cámara también manifiesta diversidad: se suceden planos enteros, medios, busto, etc. Sin embargo, la cámara no muestra mayor movimiento externo. En esta escena, la funcionalidad de los *trávelin* se limita a seguir a los personajes en sus recorridos dentro del campo visual; los movimientos están ajustados a los propósitos narrativos y expositivos; y hay algunos *tilts* y *paneos*.

En la banda sonora de la escena encontramos, sobre todo, ruidos o efectos sonoros relativos a golpes, vómitos y jadeos; los diálogos son escasos. La regularidad de los ruidos crea un efecto de repetición singular y casi armónico. Los vómitos de John

y O. B. ocurren en sucesión, lo que orienta el diseño sonoro de ese momento hacia la idea de un afeitado coro, y la música de fondo es melódica, lo que opera como un contraste humorístico. Así, el coro de vómitos parece ir acompañado de una orquestación sinfónica.



## CAPÍTULO IV: ESTUDIO

### 4.1 El disparo accidental a Marvin en *Tiempos violentos*

Descripción de la escena: Vincent y Jules están en el carro, acaban de cobrar deudas y se llevan a Marvin, el sobreviviente de la matanza. Jules está impresionado porque Vincent y él casi mueren a manos de una de sus víctimas y milagrosamente sobreviven. Vincent piensa que no fue nada, pero Jules está convencido de que hubo una intervención divina. Discuten y, accidentalmente, de un disparo, mientras los tres están en el coche, Vincent le vuela la cabeza a Marvin.



Lapso: 00:00 - 00:13

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Jules (Samuel L. Jackson), en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Vincent (John Travolta) habla del programa *Policías*, donde se transmitió un caso en el que un arma no disparó. Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:14 - 00:19

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Vincent, en ángulo normal. Se ve a Marvin al fondo.

Sonido: Diálogo: Vincent continúa hablando del caso del programa *Policías*, tratando de explicar cómo tanto él como Jules no murieron. Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:20 - 00:24

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Jules, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Jules le quita importancia al argumento de Vincent. Afirma que sus ojos están bien abiertos. Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:25 - 00:26

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Vincent, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Vincent pregunta qué significa eso. Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:27 - 00:30

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Jules, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Jules declara que esto se acabó para él y que se va a retirar.  
Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:31 - 00:32

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Vincent, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Vincent maldice, utilizando el nombre de Cristo. Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:33 - 00:34

Cámara: Fija.

Diálogo: Primer plano al rostro de Jules, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Jules, molesto, le grita a Vincent, fuera de plano, que no blasfeme. Ruido ambiental de la calle.



Segundo: 00:35

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Vincent, de perfil, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Vincent le pregunta a Jules por qué está tan alterado. Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:36 - 00:38

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Jules, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Jules declara que hoy le dirá a Marsellus que va a renunciar. Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:39 - 00:40

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Vincent, de perfil, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Vincent reta a Jules a decirle a Marsellus la razón de su retiro.

Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:41 - 00:46

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Jules, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Jules le dice a Vincent que no se preocupe, que dirá esa razón.

Vincent replica (fuera del plano) que Marsellus se reirá, ante lo cual Jules responde que no le importa. Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 00:47 - 00:51

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano al rostro de Vincent, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Vincent suspira y le pregunta a Marvin qué piensa de su diálogo con Jules, a lo que Marvin (de fondo) responde que no tiene ninguna opinión. Ruido ambiental de la calle.

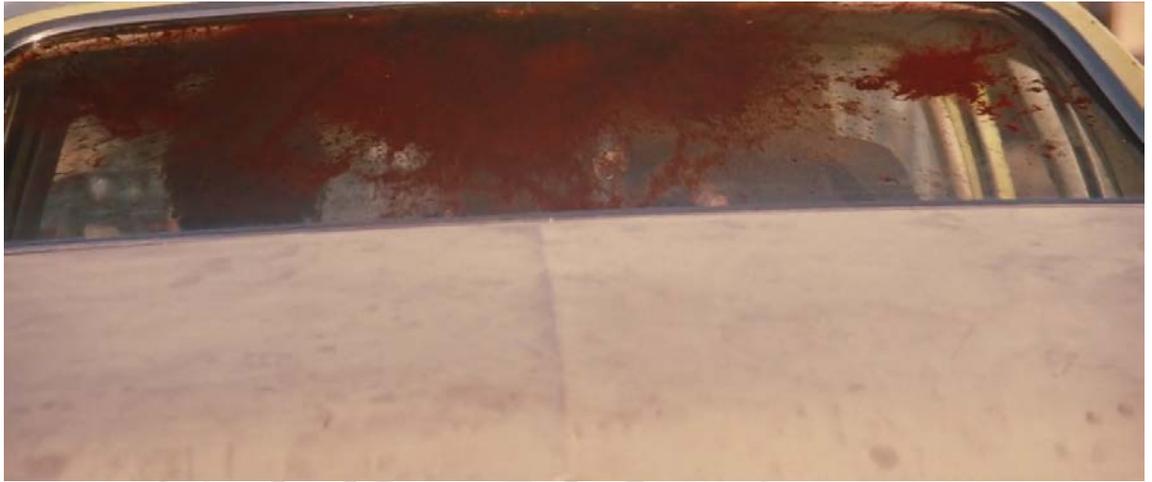


Lapso: 00:52 - 00:55

Cámara: Fija.

Descripción: Plano busto de Vincent, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Vincent le dice a Marvin que debe tener una opinión de todo el tema. Ruido ambiental de la calle.



Segundo: 00:56

Cámara: Fija.

Descripción: Plano conjunto dorsal del auto, en ángulo normal.

Sonido: Ruido de disparo de revólver.



Lapso: 00:57 - 01:40

Cámara: Fija

Descripción: Plano conjunto, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Jules pregunta qué acaba de suceder; Vincent le explica que accidentalmente le disparó a Marvin en la cara. Jules se altera y Vincent le pide que se calme, que fue un accidente. Discuten por el miedo a ser descubiertos y Jules toma su celular. Ruido ambiental de la calle.



Lapso: 01:41 - 01:57

Cámara: Movida; tiembla de arriba abajo, con el carro.

Descripción: Primer plano del perfil de Jules, en ángulo normal.

Sonido: Diálogo: Por celular, Jules le pide a su amigo Jimmy que, debido a una emergencia, les deje a él y a Vincent quedarse en su casa. Ruido ambiental de la calle.

#### **4.2 Vómito sangriento en Los ocho más odiados**

Descripción de la escena: John, Chris y O. B. deciden tomar café. Daisy, esposada a John, es forzada a sentarse junto a él. Pero el café está envenenado y John y O. B. terminan vomitando sangre. Daisy le insinúa a John que ella será la culpable de su muerte, a lo que él reacciona con furia y la golpea. Finalmente, los envenenados mueren.



Lapso: 00:00 - 00:11

Cámara: Fija.

Descripción: Plano conjunto, en ángulo ligeramente picado.

Sonido: Chris sopla su café recién servido. Empieza el ruido de arcada de John.

Música extradiegética.



Segundo: 00:12

Cámara: Leve *tilt down*.

Descripción: Plano medio de John, en ángulo normal.

Sonido: Ruido de arcadas y vómito de John. La música se detiene en forma abrupta.



Lapso: 00:13 - 00:15

Cámara: Casi fija; ligero movimiento a la izquierda, imperceptible.

Descripción: Plano medio de Chris, en ángulo ligeramente contrapicado.

Sonido: John, fuera del plano, tose.



Lapso: 00:16 - 00:17

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de John, en ángulo normal.

Sonido: John tose luego de haber vomitado.



Lapso: 00:18 - 00:20

Cámara: *Tilt up* que va de la mesa ensangrentada hacia O. B.

Descripción: Plano entero de O. B., en ángulo normal.

Sonido: John jadea, fuera de plano, y la madera cruje donde él está sentado.



Lapso: 00:21 - 00:23

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de John, en ángulo normal.

Sonido: John jadea. Ruido de movimiento de las esposas que unen a John y Daisy. La música extradiegética se reanuda.



Lapso: 00:24 - 00:25

Cámara: Leve *tilt down* de seguimiento a O. B.

Descripción: Plano entero de O. B., en ángulo normal.

Sonido: O. B vomita sangre. Música extradiegética.



Segundo: 00:26

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de Chris, en ángulo ligeramente contrapicado.

Sonido: Vómito que toca el piso. Música extradiegética.



Lapso: 00:27 - 00:30

Cámara: *Tilt down* de seguimiento a O. B.

Descripción: Plano entero de O. B., en ángulo normal.

Sonido: Taza y O. B. caen al piso. O. B. tira otra taza al tratar de agarrarse de la mesa. Música extradiegética.



Lapso: 00:31 - 00:37

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de John, en ángulo normal.

Sonido: John jadea. O. B., fuera de plano, lanza aullidos de agonía. Ruidos de la taza al ser dejada en la mesa por John. Música extradiegética.



Lapso: 00: 38 - 00:55

Cámara: Paneo de seguimiento de John a Daisy y, finalmente, a John otra vez.

Descripción: Primeros planos de John y Daisy, en ángulo normal.

Sonido: Gemidos de John. Diálogo: Daisy le dice a John que, cuando llegue al infierno, diga que ella lo mandó. John grita con furia. Música extradiegética.



Segundo: 00:56

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano de Daisy, en ángulo normal.

Sonido: Ruido del golpe que John le propina a Daisy. Música extradiegética.



Segundo: 00:57

Cámara: Fija.

Descripción: Plano conjunto de John y Daisy cayendo al piso, en ángulo picado.

Sonido: John y Daisy se golpean contra el piso.



Segundo: 00:58

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de Bob, en ángulo contrapicado.

Sonido: Música extradiegética.



Lapso: 00:59 - 01:01

Cámara: *Tilt up* y *tilt down* de seguimiento a John y a Daisy.

Descripción: Plano medio conjunto, en ángulo normal, de John y Daisy.

Sonido: Ruido de otro golpe de John a Daisy. Música extradiegética.



Lapso: 01:02 - 01:04

Cámara: Fija.

Descripción: Plano conjunto, en ángulo picado.

Sonido: Voz ahogada de John, advirtiéndole a Chris sobre el café. Música extradiegética.



Segundo: 01:05

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de John, en ángulo normal.

Sonido: John vomita y el vómito toca el piso. Música extradiegética.



Segundo: 01:06

Cámara: Fija.

Descripción: Plano  $\frac{3}{4}$  de Chris, en ángulo contrapicado.

Sonido: La taza choca contra el piso cuando Chris la tira. John, fuera de plano, gime. Música extradiegética.



Lapso: 01:07 - 01:10

Cámara: Leve *tilt down* de seguimiento a O. B.

Descripción: Plano entero de O. B., en ángulo normal.

Sonido: Vómito de O. B. y ruido de sus palmas contra el piso. Música extradiegética.



Segundo: 01:11

Cámara: Fija.

Descripción: Plano  $\frac{3}{4}$  de Chris, en ángulo contrapicado.

Sonido: John, fuera de plano, gime. Música extradiegética.



Lapso: 01:12 - 01:14

Cámara: Paneo hacia la derecha.

Descripción: Plano conjunto, en ángulo normal.

Sonido: Ruidos de forcejeo entre John y Daisy. John gime. Música extradiegética.



Segundo: 01:15

Cámara: Paneo de seguimiento hacia la derecha.

Descripción: Plano conjunto, en ángulo normal.

Sonido: Patada de Daisy a la cara de John y aullido de este al recibirla. Más forcejeo. Música extradiegética.



Segundo: 01:16

Cámara: Paneo de seguimiento hacia la izquierda.

Descripción: Plano conjunto, en ángulo normal.

Sonido: Forcejeo. Ruido de cadena de las esposas, jalada. Jadeos de John.

Música extradiegética.



Lapso: 01:17 - 01:20

Cámara: Paneo de seguimiento.

Descripción: Plano conjunto, en ángulo normal.

Sonido: Forcejeo. Ruido de cadenas por el forcejeo. Jadeos de John y Daisy.

Música extradiegética.



Lapso: 01:21 - 01:25

Cámara: Paneo de seguimiento hacia la derecha.

Descripción: Plano conjunto, en ángulo normal.

Sonido: Forcejeo. Movimiento del cuero. John puja.



Lapso: 01:26 - 01:27

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de Daisy, en ángulo picado.

Sonido: Daisy grita. Más forcejeo. Música extradiegética.



Segundo: 01:28

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de John, en ángulo contrapicado.

Sonido: John puja. Música extradiegética.



Segundo: 01:29

Cámara: Fija.

Descripción: Plano busto de Daisy, en ángulo picado.

Sonido: John le da un puñete a Daisy y ella gime. Música extradiegética.



Segundo: 01:30

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de John, en ángulo contrapicado.

Sonido: La cabeza de Daisy golpea el piso. Música extradiegética.



Lapso: 01:31 - 01:33

Cámara: Leve paneo de seguimiento a la izquierda.

Descripción: Plano busto de Daisy, en ángulo picado.

Sonido: Movimiento de cadenas. Daisy le escupe a John y echa una carcajada.

Música extradiegética.



Segundo: 01:34

Cámara: Fija.

Descripción: Plano busto de John, en ángulo contrapicado.

Sonido: John puja y da arcadas. Daisy ríe. Música extradiegética.



Lapso: 01:35 - 01:36

Cámara: Fija.

Descripción: Primer plano de Daisy, en ángulo picado.

Sonido: Daisy ríe a carcajadas. Música extradiegética.



Segundo: 01:37

Cámara: Fija.

Descripción: Plano busto de John, en ángulo contrapicado.

Sonido: John vomita. Música extradiegética.



Lapso: 01:38 - 01:39

Cámara: Leve paneo de seguimiento a la derecha.

Descripción: Primer plano de Daisy, en ángulo picado.

Sonido: Vómito de John en el rostro de Daisy. Música extradiegética.



Segundo: 01:40

Cámara: Fija.

Descripción: Plano busto de John, en ángulo contrapicado.

Sonido: Más vómitos de John. Música extradiegética.



Lapso: 01:41 - 01:42

Cámara: Leve paneo de seguimiento a la derecha.

Descripción: Plano busto de Daisy, en ángulo picado.

Sonido: Daisy ríe a carcajadas. John gime. Música extradiegética.



Segundo: 01:43

Cámara: Fija.

Descripción: Plano busto de John, en ángulo contrapicado.

Sonido: John gime y cae. Daisy no deja de reír a carcajadas. Música extradiegética.



Segundo: 01:44

Cámara: Leve *tilt up* de seguimiento a O. B.

Descripción: Plano medio de O. B., en ángulo normal.

Sonido: O. B. vomita. Música extradiegética.



Lapso: 01:45 - 01:50

Cámara: Fija.

Descripción: Plano entero de O. B., en ángulo normal.

Sonido: O. B. vomita y puja. Su cuerpo cae al piso. Música extradiegética.



Lapso: 01:51 - 01:54

Cámara: *Tilt up* de seguimiento a John.

Descripción: Plano  $\frac{3}{4}$  de John, en ángulo normal.

Sonido: Tos de John. Movimiento de cadenas. Recarga de escopeta. Música extradiegética.



Lapso: 01:55 - 01:57

Cámara: Fija.

Descripción: Plano busto de John, en ángulo contrapicado.

Sonido: John puja suavemente y suspira. Música extradiegética.



Segundo: 01:58

Cámara: *Tilt down* de seguimiento a John.

Descripción: Plano medio de John, en ángulo normal.

Sonido: Un balazo atraviesa el cuerpo de John. Chris comienza una exclamación.

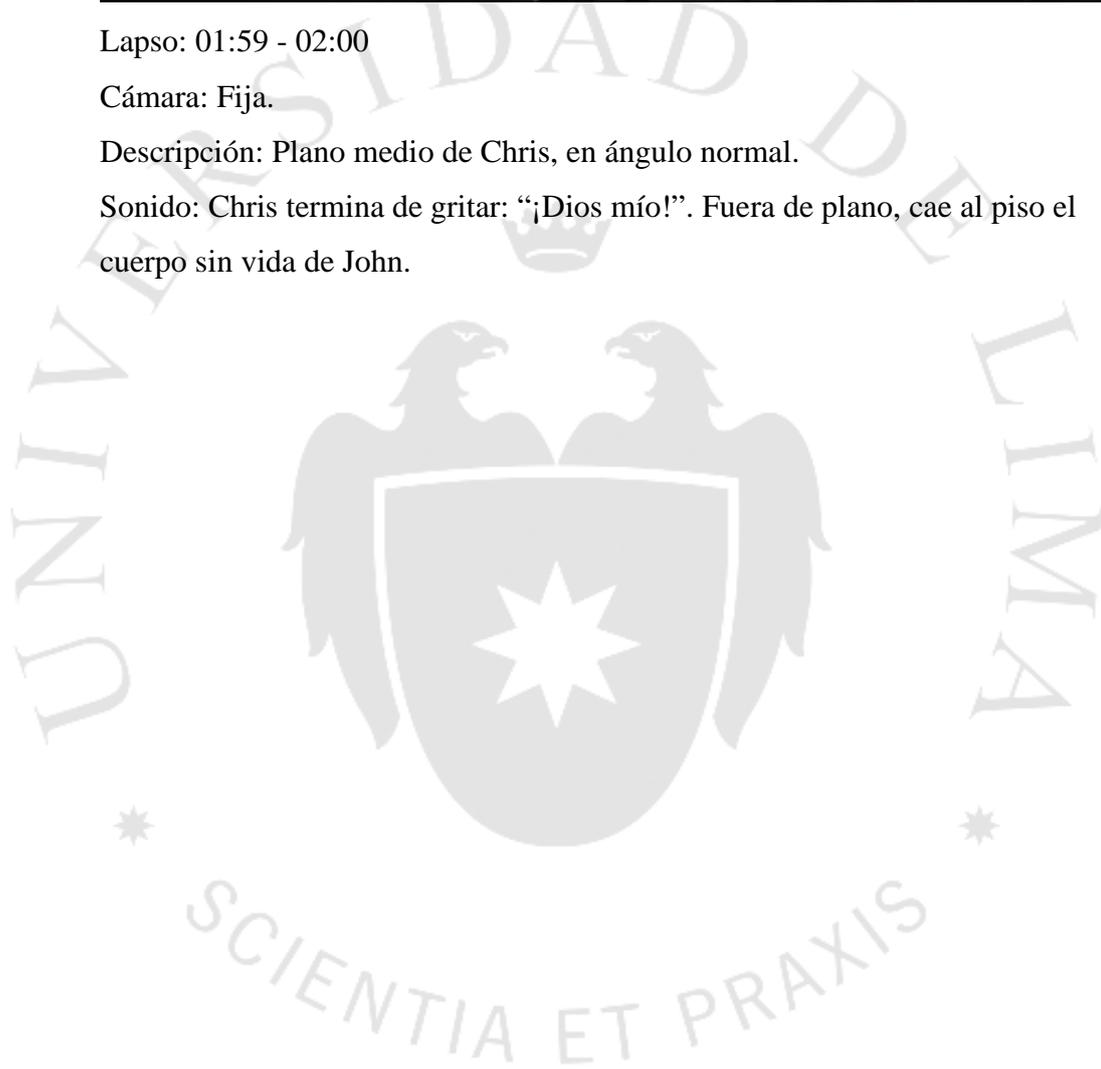


Lapso: 01:59 - 02:00

Cámara: Fija.

Descripción: Plano medio de Chris, en ángulo normal.

Sonido: Chris termina de gritar: “¡Dios mío!”. Fuera de plano, cae al piso el cuerpo sin vida de John.



## CAPÍTULO V: ANÁLISIS

### 5.1 La estructura del gag

Los fragmentos elegidos de las dos películas de Tarantino nos permiten observar la aplicación de los mecanismos del gag en un contexto dramático que parecería repelerlos por extraños.

En efecto, para marcar la estructura de las herramientas humorísticas empleadas por Tarantino es preciso remitirse a la tipología señalada por Manuel Garin. El gag se desarrolla gracias a tres elementos: la duración, la densidad y la segmentación.

La duración grafica la influencia de la situación humorística dentro de la organización temporal de la película. El ejemplo clásico es el de *La fiesta inolvidable* (*The party*) (1968), de Blake Edwards, donde el protagonista observa un papel higiénico desenrollándose durante más de treinta segundos.

La segunda característica, la densidad, alude al volumen y consistencia del recurso cómico. Apela a la exageración. El ejemplo canónico es el de *Las vacaciones del señor Hulot* (*Les vacances de M. Hulot*) (1953), de Jacques Tati, donde el personaje se inclina al mismo tiempo que va cayendo una masa de caramelo. La noción de densidad se asocia a la temporalidad, ya que peso y gradualidad se asocian en la imagen de la caída.

La segmentación, tercera y última característica, hace las veces de un efecto de elipsis suspensiva. Aparece en la escena del atasco en *Heureux anniversaire* (1962). Un hombre espera mientras lee sobre su descapotable, avanza medio metro, para de nuevo y sigue leyendo. Tira al suelo el cigarrillo que estaba fumando y una toma panorámica muestra un rastro de colillas tras el coche, que insinúa cuántas veces se ha repetido el mismo proceso. La gracia sería que no se mostró cada una de las paradas, sino solo una, y el resto son sugeridas (pp. 23, 24).

A su turno, la construcción de un gag requiere el desarrollo de tres mecanismos clave: la espera, la anticipación y la sorpresa.

- El esperar funciona como un primer nivel de desarrollo temporal, en el que se aguarda a alguien o algo sin consecuencia aparente, a modo de un *impasse* con tendencia a la repetición.

- Anticipar supondría, en cambio, un intento de adelantarse a lo inesperado, de controlar la duración, transformando el tiempo en algo mensurable — que se constata y se aprecia en su transcurrir— mientras se fuerza su causalidad.

- Sorprender sería, entonces, el fracaso de ese intento de control. La anticipación fracasa por la aparición de lo inesperado y la casualidad se impone a la causalidad.

Por último, el mecanismo del gag tiene fases progresivas y cambiantes que consisten en las siguientes acciones:

- *To build and milk*: la fase de construir y “ordeñar” el gag a través de la repetición.
- *To make a cadenza*: establecer la fluencia temporal y recrearse en un elemento de lucimiento, que contrasta con la normalidad de un desarrollo realista y causal de la situación.
- *To top or cap*: finalizar el gag con una sorpresa o remate final (Garin, 2014, pp. 25-31).

## 5.2 Las valencias de los personajes cómicos

En el libro IV de la *Ética a Nicómaco*, Aristotéles distingue dos tipos de personaje: el *alazon* y el *eiron*. El primero acciona y el segundo reacciona. Garin (2014) adapta esta tipología a la pareja cómica y la completa con las dos variables adicionales de Northrop Frye: la acción cómica y el temple cómico.

La acción remite a la actividad y el dinamismo, a la función de cada miembro de la pareja cómica con relación al otro y que está integrada por el *alazon*, fanfarrón y jactancioso, y el *eiron*, irónico y denigrador de sí mismo. Por un lado, se tiene a un personaje activo pero cargante y, por el otro, a uno pasivo y silencioso.

El temple se diferencia de la acción, pues mientras que la última trata del qué se hace, el primero nos habla del cómo se hace: el registro y el tono anímico, la manifestación de carácter del personaje, etc.

Ello equivale a la diferenciación que hacía Aristóteles entre el *bomolochoi*, que se asimila al expansivo, y el *agrikos* —o *agroikos*—, es decir, el rústico, el poco cultivado, el que tiene escasa sofisticación intelectual. El *bomolochoi* expande e incrementa el ánimo de festejo y fácilmente se puede combinar con la ironía y disimulo del *ieron*. En cambio, el *agroikos* hace que el humor rebote en sí, por solemnidad o incapacidad de expresar: es un cascarrabias y su temple se puede combinar con los *alazon* (Medlin, 2000).

Estas dos variables se completan con una tercera, de origen circense: el *clown* blanco y el agosto. Esta pareja es más cercana a nuestro tiempo y enfrenta dos formas radicalmente opuestas de ver el mundo: una ultrarracionalista, que busca ordenar y jerarquizar todo lo que ve (*clown* blanco), y otra fantástica e irracional, que vive de la improvisación y el caos (agosto).

Los “double act” anglosajones emplean una división muy similar. Oponen el racionalismo del hombre cuerdo o *straight man* al desfase con el hombre alocado o *banana man*. En el teatro japonés *manzai* existe, igualmente, el actor reflexivo (*tsukkomi*) y el insensato (*boke*), y entre ambos intercambian chistes y pullas (Garin, 2014, pp. 252-254).

### 5.3 Análisis

Señalados los elementos que organizan la estructura del gag como mecanismo productor del humor, tanto como la dinámica entre los personajes interactuantes en la mecánica humorística, veamos cómo se presentan en la situación elegida de *Pulp fiction*.

A) La duración. El diálogo entre Vincent y Jules al iniciar la escena es prolongado y se extiende hasta los 45 segundos de duración. Es un elemento típico de la primera etapa de la obra del director, donde privilegia la oralidad como mecanismo de apoyo a la representación de la violencia. Es lo que ocurre también en su película anterior, en la que la extensión de los diálogos lleva consigo la dilatación de los tiempos narrativos de exposición. De ahí provienen las críticas a la supuesta teatralidad de

algunas escenas de *Perros del depósito*, y su acentuación shakesperiana de contenido pop. Por un lado, Tarantino siembra escenas de una violencia disruptiva que llegan al final de una confrontación verbal prolongada hasta la exasperación. En contraste con la extensión oral, en el contenido de los diálogos se siembran referencias a la cultura popular y mediática de un modo casi exacerbado. El cine de antaño, la música *rock* y pop, la influencia internacional de la comida estadounidense, son tópicos de conversación frecuentes entre los personajes que están a punto de cometer los peores desmanes.

El contraste reside también en los contenidos de los diálogos, en su frivolidad manifiesta, en su banalidad. La duración o la dilatación de los diálogos empujan la duración de las escenas, sobre todo cuando ellas conducen a una resolución detonante. Antes del cine de Tarantino, la idea de tener a criminales discutiendo el significado de la canción *Like a virgin* (*Perros del depósito*) o a gánsteres hablando de las diferentes maneras de referirse al cuarto de libra de carne de las hamburguesas de McDonald's (*Tiempos violentos*) habría resultado impensable. En sí, los temas de conversación suelen ser absurdos e inapropiados de la atmósfera de la película, pero lo descabellado de las situaciones no termina ahí. No solo estos personajes fuera de la ley están discutiendo temas de los que nunca habríamos imaginado que hablarían, sino que lo hacen antes, mientras o después de haber realizado actividades ilícitas. La famosa reflexión sobre la propina que da el personaje de Steve Buscemi, *Mr. Pink*, sucede antes de que la banda se dirija a robar una tienda. El recordado diálogo que tienen Vincent y Jules sobre los masajes de pies ocurre minutos antes de que invadan un departamento y maten a su ocupante. En el fragmento que nos ocupa, la extensión del diálogo no solo tiene la apariencia casual y banal, sino que contrasta con los hechos que han ocurrido (el asesinato de Brett y sus compañeros), así como con los que ocurrirán (la muerte accidental de Marvin).

B) La densidad no radica en la “profundidad” de lo tratado en ese diálogo que apuntala la duración. Se aprecia, más bien, en la sobreaduncia verbal, en la palabrería empleada en el intercambio, en la intensa verborrea. Y en el tono, velocidad y ritmo de la dicción y el fraseo de los actores. Las pausas entre los diálogos son escasas y muy breves, y las palabras fluyen sin cesar.

C) La segmentación hace las veces de una elipsis suspensiva. Es decir, la dinámica de la situación conduce a una acción que sabemos inevitable, pero ignoramos el momento en que ocurrirá y el modo en que se presentará el desenlace. La audiencia no sabe con exactitud cómo concluirá esa escena, sustentada en la palabra extensiva, pero por las acciones previas de los personajes es previsible que algo ocurra. Ahora bien, lo sorprendente consiste en el modo en que esa resolución es a la vez funesta e hilarante, y la forma en que la fragmentación adviene no solo como evento abrupto, sino como impulso para el tratamiento visual. El disparo que interrumpe la conversación es presentado como un hecho fortuito, pero posible, dado el carácter de los personajes. El efecto del disparo es tan letal que entra en contraposición con el clima distraído de la conversación previa. El encuentro de lo casual y lo siniestro solo trae consigo el humor por oposición de extremos. La representación cinematográfica de ese hecho apuesta por la segmentación del espacio y por la elipsis visual: cuando el disparo ocurre, la conversación aún se mantiene en pie, y un corte seco de montaje cambia el punto de vista y la disposición física del encuadre. Vemos el automóvil desde atrás, lo que evita la representación gráfica del crimen o de las consecuencias del efecto de la bala en el cuerpo de la víctima. Se cumple, así, la condición de esa elipsis suspensiva. Al final de esa situación, la imagen muestra la ventana ensangrentada del auto. Todo ha sido consumado.

Estos elementos organizativos de la situación, que entremezcla la violencia y el humor, se complementan con las nociones que sustentan la construcción del gag:

A) La espera está estrechamente vinculada con la noción de duración. En el fragmento de *Pulp fiction* elegido, los personajes Jules y Vincent discuten acerca de lo acontecido en el apartamento con Marvin, quien está sentado detrás de ellos. El público, entonces, tiene una expectativa incierta, pero ya creada, respecto al derrotero que orienta esa conversación extensa. La experiencia del tiempo que transcurre es compartida por una herramienta narrativa como el suspenso, con cualquier relato que conduzca a una revelación posterior, sea dramática o humorística. Eso es lo que ocurre en la situación escogida para el análisis.

En ella, los personajes Vincent y Jules discuten la posibilidad de una intervención divina en el hecho de su supervivencia luego de una acción violenta que acaban de experimentar: han salido ilesos de la balacera desencadenada por un hombre oculto en el departamento que allanaron en la secuencia previa. El personaje de Marvin

agrega a la situación una dimensión de espera adicional: se mantiene atento y expectante a las posibles reacciones de los personajes dialogantes, pues de ello dependen su vida o su seguridad. Mas esa espera, que podría ser angustiosa, está contrastada por el absurdo de todo aquello que la rodea: los personajes dialogan acerca del hecho casi ridículo de haber escapado de una situación imposible. Mientras que la expectación del tercer personaje se incrementa, en forma paralela con la temporalidad de la situación expositiva, y con su ansiedad, los dialogantes se vanaglorian de su suerte o de la ayuda de la Providencia y debaten acerca de creencias personales y el tiempo de la jubilación; es decir, sobre todo lo contrario a lo esperable en una película del género criminal. Los personajes deberían debatir sobre el lugar en el que deberían refugiarse o sobre la presencia inminente de la policía, pero eso no ocurre.

Por el contrario, como una forma de exacerbar tanto la duración como la espera, el personaje de Vincent voltea el cuerpo hacia Marvin, portando el arma de fuego como si fuese un juguete o un objeto inofensivo. El cambio de postura le permite a Vincent interpelar a su víctima: le pregunta qué opina de la suerte que han tenido al sobrevivir. Es el elemento que siembra el humor por contraste: ¿un criminal pidiéndole a su víctima su opinión acerca del hecho que lo ha perjudicado, como si ambos mantuvieran igual jerarquía o como si fuesen cómplices?

B) Ello nos lleva a la aparición del mecanismo de la anticipación. Y aquí hay una herramienta que es fundamental para percibir el modo en que ella se produce: es la pistola que traslada Vincent en su giro corporal hacia Marvin. Ese objeto, que encarna la amenaza y que es parte de los elementos de caracterización de los atuendos o accesorios de los personajes de criminales, también se convierte en una herramienta de anticipación del riesgo y el humor. El riesgo aparece cuando Vincent pone a Marvin en el campo de mira del arma, pero no con el fin de liquidarlo, sino como consecuencia de un hecho mecánico, de una disposición gestual negligente y desprevenida, lo que resulta humorístico. Ese solo hecho implanta la figura de la anticipación. Ahí se siembran los gérmenes del dolor y el humor, de lo funesto y lo hilarante. Los espectadores anticipan que algo sucederá, ya sea que Marvin le dé la razón a su interlocutor o no se la dé, pero no pueden prever el modo en que llegará la conclusión.

C) Conclusión que es inesperada, lo que nos conduce al terreno de la sorpresa. Un bache en la pista sacude el auto y un tiro se escapa de modo accidental; la consecuencia es terrible y Marvin termina con el cráneo destrozado, pero ello es materia

de una supresión por elipsis. La sorpresa está vinculada con lo fortuito y con la circunstancia de un hecho nimio que contrasta con el dramatismo del resultado. La trivialidad de la causa (ese accidente menor del camino) contrasta con la enormidad del resultado. El humor nace del contraste exagerado y de la futilidad del destino.

Los personajes de Vincent y Jules constituyen un dúo típico. Juntos en cada una de sus intervenciones, se distinguen por sus diferentes talentos y comportamientos. Su participación en circunstancias violentas que desembocan en la hilaridad nos permite verlos a la luz de las categorías descritas de los personajes que generan humor.

Vincent, sin embargo, asimila algunos rasgos del *bomolochoi*, por tratar de aligerar el ambiente, mientras que Jules, como el *agroikos*, muestra su mal humor y se rehúsa a escuchar a Vincent. Una disparidad que nos lleva a la oposición entre la racionalidad de Jules, interesado en encontrar una explicación a lo sucedido, y la irracionalidad de Vincent, quien concluye que la supervivencia es una eventualidad de la vida criminal. Vincent equivale al *straight man*; por el contrario, Jules se acerca a la tipología del *banana man*. Mientras que Vincent trata de convencer a Jules de la insignificancia de lo ocurrido, Jules cree que sobrevive por efecto de un milagro y que ello es una señal de Dios, quien le indica que debe emprender un nuevo camino en su vida. En sí, su razonamiento podría tener cierto sentido, pero su impulsividad y el contexto convierten a Jules en el “loco de remate” o en el estrafalario en esta situación.

En lo que se refiere al fragmento seleccionado de *Los ocho más odiados*, debemos empezar por señalar algunos elementos vinculados con el contexto narrativo y dramático en el que se inserta.

En primer lugar, en relación con los rasgos que identifican a los personajes involucrados, el de John está vinculado con su actitud permanente de maltrato y abuso. Golpea e insulta a Daisy, quien se define por su malhumor y gesto desencajado. Esos personajes no están contruidos desde la empatía ni propician la identificación; por el contrario, generan un efecto de rechazo y repulsión. En ese sentido, Tarantino juega un papel provocador y desafiante que apuesta por la incorrección moral. En tiempos de consciencia sobre los derechos de la mujer, y de establecimiento de la igualdad de género, ubica en el primer plano de su película a un personaje que se caracteriza por su desafuero permanente. Frente a ello, en gesto de retribución cínica, pareciera que los

abusos de John fueran mecanismos sancionadores y justicieros. En un mundo como el del oeste de los Estados Unidos en el siglo XIX —tiempos de formación de una sociedad y de conflicto entre civilización y barbarie, pero también de justicia aplicada con las propias manos—, el acoso de John puede ser entendido como la aplicación de un “merecido” a la conducta violenta de la mujer. A su vez, siguiendo lo propuesto por Rick Altman (2000, pp. 618-621) en su observación del placer que reserva la aplicación de las reglas canónicas de un género y que está motivado por el reconocimiento de una lógica que la sustenta, anotamos que el sufrimiento y la muerte de John forman parte de la resolución narrativa. Después de haber disfrutado del placer proporcionado por el cumplimiento de las reglas genéricas —que incluyen la violencia, el abuso contra el débil y la sanción a la mujer—, la película restablece el estándar moral vinculado con el imperio de las normas sociales: el personaje cuyas viles acciones nos provocaron satisfacciones, al cabo recibe su sanción, pues un individuo de esa calaña no merece tener un final feliz.

Los golpes que John le propina a Daisy se acumulan a la manera de las mecánicas sumatorias y destructivas del *slapstick*. La contundencia del castigo físico no se contradice con la organización de los elementos productores de la hilaridad.

De ahí que en el fragmento reconozcamos las tres etapas del mecanismo del gag:

- La espera, que tiene a Daisy observando con detenimiento a Chris en el acto de servirse el café recién hecho. Al empezar los vómitos, la expectativa gira entre la sorpresa de lo que ocurre y la probabilidad con la que se calcula el fin de John, de Daisy o de ambos.

- La anticipación, que, señalada por la aparición del primer vómito —tanto de John como de O. B.—, se extiende hasta la comunicación de la información de que el café está envenenado, lo cual se reafirma con el gesto de John de dirigir la mirada hacia Daisy. La persecución de esta y los golpes que John le propina crean un incremento de la expectativa que parece indicar, acaso, un desenlace inminente.

- La sorpresa, que descubre a Daisy admitiendo que es la culpable de la muerte de su abusador, antes de los gritos y golpes de John. Un giro adicional que resulta hilarante es la dureza del personaje, que le permite sobrevivir, tanto como su impaciencia ante la agonía de John, lo que la motiva a dispararle.

Estas etapas se relacionan con la mecánica vinculada a la extensión, la densidad y la fragmentación con que se postula la escena y se manifiestan mediante los actos repetitivos de la seguidilla de vómitos sangrientos que desembocan en la subsecuente muerte. Por otro lado, los elementos se hallan presentes del siguiente modo:

- La duración está determinada por la reiteración del acto de vomitar. Hay una extensión vinculada con la acción iterativa. Cada una de esas acciones se repite tres veces por cada personaje, lo que extiende la situación y la exaspera.

- La densidad está señalada por la teatralidad con la que los personajes realizan el acto. Se impulsan hacia adelante, como si los vómitos tuvieran una fuerza mayor que la de sus propios organismos tratando de controlarlos. Siguen la dirección del vómito con sus cuerpos.

- La segmentación se condensa en la dinámica de sugerencia y sorpresa establecida entre el conocimiento del público (John morirá) y el tratamiento de la resolución de esta circunstancia. El envenenamiento es sustituido como causa de muerte por un disparo de Daisy que adelanta el desenlace. El tratamiento visual de esa situación opta por la elipsis. Las imágenes muestran a John levantándose de modo súbito por encima de Daisy a causa de que ella presiona el cañón de su arma contra él. En el plano siguiente se ve la espalda de John y el disparo que lo atraviesa, lo que se asemeja un poco a la escena de *Pulp fiction*: el escamoteo del desarrollo de las acciones en su conjunto deja abierta la posibilidad de la comprensión del espectador. El efecto grotesco de la sumatoria de los vómitos sucesivos y el disparo de Daisy crean una dimensión humorística por distorsión, acumulación y absurdo.

Apreciar a los personajes de John y Daisy como dúo nos lleva a establecer similitudes y diferencias con los personajes de Vincent y Jules.

Daisy sería el *alazon*, debido a su diálogo y sus acciones alocadas, a los cuales el *eirón* John responde con insultos y golpes. Daisy sería la *bomolochoi*, por su actitud insolente y jocosa a pesar de estar apresada por el *agroikos* John, quien siempre parece estar fastidiado por ella y con mal temperamento en general. Asimismo, John sería el *clown* blanco que intenta poner a la “augusto” Daisy bajo control, dado que es caótica e impulsiva. Finalmente, John sería el *straight man* y Daisy la *banana woman* cuando el

primero le recrimina a la segunda, con violencia, los comentarios fuera de lugar que emite, muy al estilo de las comedias *slapstick*.

En este fragmento, por otra parte, se observa el papel que cumple la violencia en el cine de Tarantino desde *Kill Bill*, cuando decide asociarla a la reapropiación genérica (las artes marciales, el *blaxploitation*, el filme bélico de comandos, el wéstern sudista o fronterizo, etc.). Juega con la memoria de los géneros, pero no puede recrearlos tal como son, pues las sensibilidades han cambiado; decide entonces alterarla y mezclarla. El wéstern clásico es penetrado por el recuerdo del wéstern mediterráneo, pero también por la estética del gran guñol y las coreografías de los filmes de ninjas o de la *yakuza*. No busca copiarlos, solo aludir a sus apariencias. Por eso, los gestos violentos aparecen como coreografías. La sangre tiene más valor como signo cromático que como referente realista. Y su inverosimilitud fuerza la hilaridad.

En *Los ocho más odiados*, esa formalidad basada en el intercambio y penetración de textualidades diversas, junta la iconografía del wéstern con situaciones propias de la comedia física, basada en un humor que se juega a partir de choques corporales, agresiones, reacciones viscerales y tortazos de todo tipo. Establece lo que se conoce como *splatstick*, nacido de la fusión del *slapstick* (comedia de agresión corporal y golpes físicos) y el llamado *splatter* (género de explotación que pone en término central la expresión de la descomposición orgánica, con exhibición de actos extremos de violencia y laceraciones corporales). La muerte y las heridas *son* el motivo de la risa, y Tarantino logra que el público se deleite con la violencia extrema. Las mutilaciones provocan gracia por lo exageradas que resultan. Lo absurdo y desmedido son causas de lo hilarante. Si los contrastes entre la cháchara banal y la violencia inesperada eran motivos de humor, en la última etapa de la obra de Tarantino el estallido violento lleva en sí la mecánica del gesto cómico. Y esta característica la observamos también en películas como *Django sin cadenas* o *Bastardos sin gloria*. En la primera, el personaje de Django asesina a los miembros de la casa de Cadie. En un momento específico, le dice a una sirvienta negra que se despida de su ama; la sirvienta lo hace con confusión, mientras Django le dispara a la patrona. La fuerza del impacto impulsa el cuerpo hacia atrás, como si la mujer saliese propulsada en un vuelo absurdo. La mecánica visual del gag cumple con las fases y periodos que hemos detallado, a lo que se añade el grado de inverosimilitud de la trayectoria del cuerpo baleado, que pareciera volar como si lo

hubieran jalado de atrás, desafiando la ley de la gravedad. Se trata de un sentido del humor totalmente básico, de una acción física que nos hace reír como en el *slapstick*, lo que se vincula también con cierto sentido de recreación de un cine de género tradicional que castigaba a los personajes despreciables. Por eso, la violencia súbita y básica recae en los personajes abusivos, como los nazis en *Bastardos sin gloria* o los esclavizadores en *Django sin cadenas*. Siendo la venganza uno de los temas recurrentes en la obra de Tarantino, la violencia perjudica a los merecedores del acto vengativo o a los personajes que el protagonista juzga que la merecen. En *Los ocho más odiados*, la vinculación del acto violento y su remate humorístico también moviliza el asunto de la venganza (Daisy se venga de los abusos de John) y ella motiva la teatralidad y el carácter grotesco tanto de los vómitos como de la mecánica del castigo al abusador.



## CONCLUSIONES

- Conclusión 1

Pese a que el cine de Quentin Tarantino muestra una continuidad y coherencia temática y estilística, bien puede señalarse una distinción entre dos periodos de su obra. En su primera etapa, que concluye en *Jackie Brown*, los efectos de la violencia están más asimilados a la trama y al desarrollo narrativo de sus películas. Cuando aparecen como estallidos —lo que ocurre en *Tiempos violentos*—, ellos lucen como efectos sorprendidos, consecuencias de acciones imprevistas, aun cuando se hayan construido con los mecanismos del gag que se describen en el capítulo 2 de este trabajo. A partir de *Kill Bill*, Tarantino apuesta por la violencia coreografiada, exhibida como un espectáculo y tamizada por el efecto estilístico. Si la sangre mana en borbotones, ella tiene la apariencia de un signo y de una presencia plástica. Eso genera un efecto de distanciamiento que facilita el humor, más aún cuando la construcción de las escenas sigue las fases del humor visual que hemos tratado.

- Conclusión 2

Elementos centrales del cine de Tarantino son los diálogos, en su mezcla de banalidad y trascendencia, y los efectos detonantes de una situación de violencia que irrumpe de modo brusco. En las secuencias analizadas en esta investigación, esos factores dramáticos aparecen regulados de diferente modo. Mientras que en *Tiempos violentos* es el diálogo relajado lo que va antecediendo y preparando el hecho que sobrevendrá, en *Los ocho más odiados* la violencia es acumulativa, excesiva y grotesca. La escena de *Tiempos violentos* apuesta a la sorpresa, mientras que la otra escena, al ser más dilatada, apela a la reiteración del efecto (el vómito imparable) y a su exhibición espectacular. Sin embargo, a pesar de sus diferencias, ambas siguen una estrategia dictada por las reglas del humor visual que se acuñaron en el curso de la historia del cine.

- Conclusión 3

La violencia y el humor no son factores imprevistos o imprevistos en la obra de Tarantino. Ellos se emparejan como consecuencia de una rigurosa estructuración

que combina los factores de la duración, la densidad y la segmentación de las situaciones —tal como las estudia Garin—, pero también la aplicación de las fases de espera, anticipación y sorpresa propias del recurso humorístico del llamado *chiste visual*, a lo que se añaden las fases progresivas de repetición, establecimiento de la fluencia temporal y remate final de la situación humorística, pero también violenta, según la construye Tarantino.

Lo mismo se puede decir acerca del diseño de los personajes. Ellos adquieren las valencias de los personajes humorísticos, tal como se han caracterizado desde antiguo.



## REFERENCIAS

- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Brunetta, G. (2011). *Historia mundial del cine*. Madrid: Akal.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Earnest Medlin, T. (2000). *The children of Molemo: an analysis of Johnny Simons' performance genealogy and iconography at the Hip Pocket Theatre* (Doctorado). Louisiana State University and Agricultural and Mechanical College.
- Garin, M. (2014). *El gag visual*. Madrid: Cátedra.
- Giroux, H. (1995). Racism and the aesthetic of hyper-real violence: Pulp fiction and other visual tragedies. *Social Identities*, 1(2), 333-354. doi: 10.1080/13504630.1995.9959440
- Guynn, W. (2011). *The Routledge Companion to Film History*. New York: Routledge.
- Imbert, G. (2010). *Cine e imaginarios sociales*. Madrid: Cátedra.
- Konigsberg, I., Herrando Pérez, E. y López Martín, F. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Tres Cantos, Madrid: Akal.
- Lipovetsky, G. and Serroy, J. (2009). *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. (1.<sup>a</sup> ed.). Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G., Pendaux, M. and Vinyoli, J. (2018). *La era del vacío*. (15.<sup>a</sup> ed.). Barcelona: Anagrama.
- Rubin, M. (1999). *Thrillers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schrader, P. (2003). Notes on Film Noir. En B.K. Grant (Ed.). *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas Press.
- Serrano, A. (2014). *El cine de Quentin Tarantino: una aproximación a la estética de la violencia* (1.<sup>a</sup> ed.). Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- Simsolo, N. (2007). *El cine negro*. Madrid: Alianza.
- Zavala Alvarado, L. (2010). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. México: Trillas.
- Tarantino o la comedia perversa. (2013). [Blog]. Recuperado de <http://archivo.miradasdecine.es/actualidad/2013/01/tarantino-o-la-comedia-perversa.html>
- Pulp fiction: violence and its guilt free humour. Recuperado de [https://www.academia.edu/7158798/Pulp\\_Fiction\\_Violence\\_and\\_its\\_guilt\\_free\\_humour](https://www.academia.edu/7158798/Pulp_Fiction_Violence_and_its_guilt_free_humour)

## BIBLIOGRAFÍA

- Perceval, J. (2015). *El humor y sus límites*. Madrid: Cátedra.
- Valencia, M. and Guillot, E. (1996). *Sangre, sudor y vísceras*. Valencia: La Máscara.
- Ética y estética en el cine de Martin Scorsese y Quentin Tarantino. (2004). *Temas de Comunicación*, 11, pp. 29-38.
- Ferro, M. (1980). *Cinema and history*. Barcelona: Gustavo Gili.

