



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ACATLÁN**

El arte de representar la violencia: *Kill Bill*

**SEMINARIO TALLER EXTRACURRICULAR  
INTERDISCURSIVIDAD: CINE, LITERATURA E HISTORIA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN COLECTIVA**

**PRESENTA**

**ESPERANZA VARGAS ZEMPOALTECATL**

**ASESOR: MTRO. VÍCTOR GRANADOS GARNICA**

OCTUBRE, 2007.



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Agradecimientos

*Agradezco primeramente a Dios por ser mi mejor amigo, mi fortaleza, darme todo lo que tengo y no dejarme caer.*

*A mi Mamá y mi Papá, porque todo lo comprenden y dan lo mejor de sí mismos sin esperar nada a cambio. Porque saben escuchar y brindar ayuda cuando es necesario.*

*Porque gracias a su cariño, guía y apoyo he llegado a culminar esta meta en mi vida.*

*A mis hermanos Lalo, Javi, Tere, Susi, Vero y Joel, gracias por su ejemplo de superación incansable, por su comprensión y confianza; por su amor y amistad incondicional.*

*A Mary, Astrid, Toño, Diana, Javi, Ale, Naty y Pao por formar parte de mi familia y embellecerla en todo momento.*

*Al Mtro. Víctor Granados por su apoyo en el asesoramiento a lo largo de la tesis y acompañarme en este camino que hoy culmina en el presente proyecto.*

*A la Mtra. Lourdes, la Mtra. Edith, el Mtro. Jorge y al Mtro. Hugo por su predisposición permanente e incondicional en aclarar mis dudas y por sus substanciales sugerencias para la elaboración de la tesis.*

*A Paty, Julio, Vero, Anel, Claudia, Jorge y Pablo por ser unos amigos increíbles y con quienes he compartido muchos momentos que siempre llevaré en el corazón. Gracias por recordarme que hay personas valiosas en el mundo y gracias por estar en el mío.*

*A ti mi Ángel, gracias por tu inmenso amor, apoyo y protección, pero sobre todo por enseñarme a vivir intensamente cada minuto que respiramos.*

# Contenido

Introducción.....	1
1. El camino hacia <i>Kill Bill</i> .....	5
1.1 Trayectoria de Quentin Tarantino.....	6
1.2 Tarantino, un estilo peculiar.....	9
1.3 <i>Kill Bill Vol. 1 y 2</i> .....	17
2. Análisis de la representación.....	20
2.1 La puesta en escena.....	25
2.2 La puesta en cuadro.....	28
2.3 La puesta en serie.....	32
3. El arte de representar la violencia.....	38
3.1 <i>Kill Bill Vol. 1</i> .....	39
3.1.1 La paz de un suburbio americano.....	40
3.1.2 <i>Anime</i> japonés en <i>Kill Bill</i> .....	48
3.1.3 Pelea solemne de samuráis.....	53
3.2 <i>Kill Bill Vol. 2</i> .....	62
3.2.1 Duelo en el oeste.....	63
3.2.2 El ojo perdido.....	66
3.2.3 Matar a Bill.....	70
Reflexión final.....	75
Fuentes.....	79

# Introducción

“Un gran director de cine es el que sabe  
ofrecer una visión distinta del mundo”.

Bette Davis

A través del cine se expresan, transmiten y sugieren ideas, sentimientos y emociones. La principal característica del cine es que es imagen en movimiento; aunque ficticio, también es tiempo (armado mediante el montaje) recreado en el espacio (que se muestra con los movimientos de cámara); además de lo anterior es un espectáculo que divierte y es un arte como forma de narrar las historias. Las creaciones cinematográficas filmadas con cierta atención e intencionalidad en la construcción de la escena, en el manejo de la cámara, en el montaje, y que en la mayoría de los casos toman en cuenta al director como el verdadero autor de ellas mismas, son consideradas manifestaciones artísticas; de hecho gracias a esas obras se considera al cine como el Séptimo Arte.

La idea del cine como arte no surgió en la imaginación de sus creadores, ni de los Lumière, ni de Edison, ni siquiera Méliès; para ellos el cine podía ser un registro de la realidad superficial (documentales Lumière), o un ingenioso dispositivo para el entretenimiento (Méliès). Pero creían que más allá de ese nivel no había mayor futuro. El cine aparecía como parte del teatro y la fotografía.

Recién cumplidos los veinte años de la creación del cine, alrededor de 1920, aparecen las primeras formulaciones del mismo como medio de expresión artística, en el contexto de las dificultades de representación de la profundidad, del movimiento y de la iluminación. La falta de una teoría no permitía fijar sus estructuras y deslizarlo, de acuerdo con Aumont, del nivel del lenguaje al de la gramática, a fin de conocer el funcionamiento del cine como medio de significación en relación con los otros sistemas expresivos.

Aumont parte entonces de que “la estética del cine es, pues, el estudio del cine como arte, el estudio de los filmes como mensajes artísticos”<sup>1</sup>. Estos contienen implícitos la noción de lo “bello” y por consiguiente, la búsqueda del gusto y del placer tanto en el espectador como en el realizador. Depende, además, de la estética general, de la disciplina filosófica que concierne al conjunto de las artes.

Si bien es cierto que la estética o la idea de lo bello está determinada por las costumbres, la moral, el ámbito social, etcétera, como sabemos, la estética del cine tiene dos vertientes, una general que contempla el efecto estético propio del cine y otra, específica, que se centra en el análisis de filmes, como es nuestro caso, en el presente trabajo no se tratará desde el punto de vista que contempla el efecto estético propio del cine sobre los espectadores, sino que se centrará en el análisis del filme *Kill Bill* en sí, es decir, sobre sus componentes cinematográficos creados por el realizador Quentin Tarantino, quien por sus características como director es considerado como un autor del cine independiente, pues posee una visión artística propia que le lleva a ser libre en el proceso creativo y que le exige el control sobre su trabajo.

---

<sup>1</sup> Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marte y Marc Vernet. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. España, Paidós, 1989, pág. 14.

Una película es una combinación única de elementos seleccionados de acuerdo a los propósitos del director y a su manera de entender y manejar las convenciones narrativas que conforman la gramática del cine. El cine es representación, los contenidos son mediatizados por procesos que van más allá de la reproducción mecánica de la realidad.

En el cine, el término de representación significa “por un lado, la puesta en marcha de una reproducción, la predisposición de un relato, y por otro la reproducción y el relato mismos”.<sup>2</sup> La representación la tomaremos como la construcción de una imagen que sustituye a la realidad.

Lo que buscamos, pues, con este estudio es mostrar la caracterización de la estética de la representación cinematográfica en las secuencias violentas de la película de Tarantino *Kill Bill Vol. 1 y 2*.

Por lo anterior se consideró hacer uso del análisis de la representación de Francesco Casetti y Federico Di Chio, quienes parten de su teoría del cine para presentar los tres niveles principales sobre los que se articula la imagen fílmica: la puesta en escena, la puesta en cuadro y por último puesta en serie.

Esta clasificación de los recursos cinematográficos que proponen los autores nos es absoluta, por lo que dan la ventaja de ser modificable –como sucede en este trabajo– según las necesidades de la investigación. Además de que en esta metodología cabe cualquier recurso que uno pudiera considerar importante en el desarrollo de la película.

Cabe mencionar que la representación se estudia desde el punto de vista de lo que plasma el director en el filme, “Tarantino usa la violencia como un

---

<sup>2</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. España, Paidós, 1991, p. 121.

elemento cinematográfico más en sus películas, acotándola a un universo cerrado e irreal del que forman parte sus personajes y al que no tiene acceso nadie más”.<sup>3</sup> En las películas de Tarantino siempre está presente la violencia y *Kill Bill* no es la excepción, por lo que el análisis se realiza a través de las secuencias de violencia ya que ocupan, además de ser las más representativas, una parte muy importante en el tiempo de la cinta.

Espero que leer este trabajo resulte tan disfrutable como el elaborarlo.

---

<sup>3</sup> Paco Gisbert. *Pulp Fiction, Quentin Tarantino (1994)*, Ediciones Octaedro S.L., España, 2002, p. 81.

# Capítulo I

## El camino hacia *Kill Bill*

*“El fenómeno Tarantino parece estar bien lejos del gusto caprichoso y, en cambio, muy cerca del cine de excelencia”.*

Dennis Hopper<sup>4</sup>

Se considera a Quentin Tarantino como uno de los directores que ha sabido conservar un estilo propio y hacer las películas que él ha querido, sin estar por ello relegado a productoras independientes. Aunque son pocas las películas que ha realizado, crítica y público lo han considerado como una auténtica cabeza visible de un nuevo movimiento, de una nueva forma de hacer cine "a lo Tarantino". Y todo esto con tan sólo ocho películas dirigidas.

Con sus temas, su estilo y su historia personal, Tarantino se ha convertido en el símbolo de una nueva generación de realizadores. Se caracteriza por sus películas ingeniosamente escritas, y en las que trata con humor la cultura popular americana y el fenómeno de la violencia gratuita.

---

<sup>4</sup> Dennis Hopper, “Entrevista con Quentin Tarantino”, *Nexos*, 1995, Núm. 205, p. 93.

## 1.1 Trayectoria de Quentin Tarantino

El director, guionista y actor nació el 27 de marzo de 1963 en Knoxville, Tennessee. Quentin Tarantino es hijo del primer matrimonio de Connie Tarantino, a su padre no lo conoció. A consecuencia del segundo matrimonio de su madre viajaron a Los Ángeles, ahí pasó su niñez en un suburbio clase mediero. A los 16 años decide entrar a la escuela de actores *James Best*, ya que debido a su fascinación por los programas televisivos y por el cine decidió centrarse en el mundo de la interpretación durante tres años, costeándose las clases como acomodador en un cine porno, *Pussycat Lounge*, al que legalmente no tenía edad para asistir.

Al terminar sus clases, Quentin Zastoupil (que es este su verdadero nombre, pues decidió recuperar su apellido materno para su carrera cinematográfica por sugerencia de su profesor de interpretación) se da cuenta que realmente lo que quiere él es dirigir.

Tras haber conseguido un empleo de cazatalentos para la industria aeronáutica con un sueldo de 1.200 dólares al mes, lo abandonó por trabajar en Video Archives, el negocio de renta de videos donde le pagaban cuatro dólares la hora, todo por ver montones de películas en video en una gigantesca pantalla panorámica con la que contaba el video-club; ahí trabajó de los 21 a los 26 años, rodeado de otros voraces del celuloide. Quentin se convirtió en crítico de las películas locales, aprendió a valorarlas y a buscar la adecuada para cada momento.

En 1984 dirige su primer película independiente en blanco y negro, *My Best Friend's Birthday*, escrita por él y Craig Hamann; ambos la protagonizan junto con distintos compañeros de clase y trabajadores del videoclub. El filme ha sido mostrado en diferentes festivales de cine pero nunca ha sido exhibida oficialmente.

Su colaboración como guionista en *La Fuga (True Romance, 1993)*, y el guión de *Natural Born Killers (1994)*, le dieron la oportunidad de conocer al productor Lawrence Bender, quien le animó a dirigir *Reservoir Dogs (1992)* y después *Pulp Fiction (1994)*. Por esta última recibe la Palma de Oro en el Festival de Cannes y el Oscar al mejor guión original, aunque tuvo nominaciones al Oscar a la mejor dirección y al Globo de Oro por mejor director.

Tarantino tiene una pequeña participación como director en *Four Rooms (1995)*. Como el nombre lo indica, hay cuatro habitaciones cada una con una historia distinta y realizada por directores diferentes. Él se encarga de la última habitación y final de la película. En 1997 realiza *Jackie Brown*, basada en la novela *Elmore Leonard*, la cual no tuvo el éxito esperado y la mayoría de los críticos de cine la consideran como una pésima cinta.

El director decide regresar a la pantalla grande con *Kill Bill* en dos entregas, en 2003 y 2004. Obtuvo buenos comentarios por parte de los cinéfilos, David Garrido Bazán la considera “una película llena de ritmo, gozosa la mayor parte del tiempo, permanentemente excesiva, pero, por encima de todo, furiosamente divertida para todos los que entren en su juego”.<sup>5</sup>

Mientras que Leandro Marques opina que “gracias a la esencia mística que envuelve a cada escena, otorgando a las imágenes una atmósfera siempre tensa, mechada con varios picos de humor negro, el cine de Tarantino es una propuesta sin medias tintas”.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> David Garrido, *Reciclaje, exceso y diversión*, La Butaca, revista de cine, [en línea] [21 de agosto de 2006]. <http://www.labutaca.net/films/21/killbillvol115.htm>

<sup>6</sup> Leandro Marques, *La muerte y la violencia dicen gracias*, La Butaca, revista de cine, [en línea] [21 de agosto de 2006]. <http://www.labutaca.net/films/21/killbillvol112.htm>

Como último ejemplo, tenemos el punto de vista de F. Ochando: “Tarantino la convierte en una de las mejores películas de artes marciales hechas en occidente en las últimas décadas”.<sup>7</sup>

Después de estas dos entregas Quentin ha colaborado con Robert Rodríguez en algunas escenas de *Sin City* (2005), y ha sido productor de la película de terror del subgénero gore *Hostel* (2005), dirigida por Eli Roth, que cuenta con sangrientas e impactantes escenas de tortura.

El seis de abril de 2007, estrenó junto con Roberto Rodríguez *Grind House*, en la que cada uno escribe y dirige su propio guión. Tarantino desarrolla la historia de la *Prueba de la muerte*.

A pesar de que no ha destacado como actor tiene varias participaciones, en la mayoría en películas propias: *My Best Friend's Birthday* (*El cumpleaños de mi mejor amigo*) (1987), *Eddie Presley* (1992), *Reservoir Dogs* (*Perros de Reserva*) (1992), *Pulp Fiction* (*Tiempos violentos*) (1994), *Somebody to Love* (*Alguien a quien amar*) (1994), *Sleep With Me* (*Duerme conmigo*) (1994), *Destiny Turns on the Radio* (1995), *Four Rooms* (1995), *Desperado* (1995), *Dance Me to the End of Love* (1995), *From Dusk Till Dawn* (*Abierto hasta el almenecer*) (1996), *Girl 6* (1996), *Jackie Brown* (1995) (voz), *Little Nicky* (2000), *La Caja. Doble Episodio de Alias* (2001), *Después de las seis* (*Alias*) (2003), *Revelación total* (voz) (*Alias*) (2003), *Grind House* (2007).

---

<sup>7</sup> F. Ochando, *Kill Bill Vol. 1*, Cinecin, [en línea] [18 de abril de 2007].  
[http://www.cinecin.com/mostrar\\_pelicula.asp?id=122](http://www.cinecin.com/mostrar_pelicula.asp?id=122)

## 1.2 Tarantino, un estilo peculiar

Tarantino usa la violencia como un elemento cinematográfico más en sus películas, acotándola a un universo cerrado e irreal del que forman parte sus personajes y al que no tiene acceso nadie más.

Paco Gisbert

Después de haber consultado a diferentes autores como Aumont, Gomezjara, Mitry y Catalá, concluí el siguiente esquema de la función de un director para lograr rescatar su objetivo principal como realizador, en este caso de Tarantino, del cual partiremos para lograr mayor precisión en este apartado.



Antes que nada debemos destacar la importancia de que un director de cine sea expresivo y reflexivo para lograr su objetivo: lo artístico. Es decir, después de elegir el tema deseado debe de darle forma a su historia a través de la manipulación de espacio, tiempo y drama. Todo ello considerando que estas operaciones —de índole emocional e intelectual— pueden efectuarse mediante la combinación de la cámara, el montaje y el potencial de los actores y escenografía.

De esta manera procura cargar de emotividad la representación del cine, que al ser vista devolverá las emociones al espectador; pero, sobre todo, el director tiene que ser capaz de dar forma a las ideas y transmitirlas.

Las películas ya sean documentales o narrativas tienen un propósito expresivo, las primeras se abocan a la aproximación a los hechos reales, mientras

---

<sup>8</sup> No siempre el director escoge los temas, y me atrevería a decir que a la mayoría se los asignan, pero en el caso de Tarantino él sí elige sus temas, por lo que partiremos de esta premisa.

que las segundas se encuentran estructuradas a través de personajes y situaciones, con la finalidad de representar mundos imaginarios desde la concepción del arte y de la vida, propias de los auténticos creadores.

Esto obliga a afirmar que el autor de un filme es quien compone la materia visual, la forma. Un filme desarrolla un tema, y tiene una intención, pero el desarrollo de un tema sólo vale por la forma que lo expresa.

La puesta en escena pone en juego la capacidad creativa del director y permite extraer de los materiales, herramientas y técnicas de los que dispone a favor de las películas que realiza.

Catalá define la puesta en escena como una interpretación personal del director sugerida por la obra dramática y que coordina todos los elementos de un espectáculo, con lo que a menudo se logra una estética particular. “Con la figura del director aparece el verdadero arte escénico, que depende más de una idea estética ajena o paralela al texto dramático que de las necesidades concretas que la representación de este texto suponen. El espectáculo pasa a depender de la visión del director”.<sup>9</sup>

El filme es una obra de arte y su autoría recae en el director, el guionista o el dialoguista; aunque es un producto de un trabajo colectivo, será aquella persona que orienta la dirección que finalmente toma, la que ha sabido imponer su voluntad creadora. “A menudo es el director, por cuanto que siendo amo de la obra, recoge o puede recoger, recomponer y someter a su visión personal el trabajo de todos sus colaboradores, fuesen quienes fuesen”.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Josep María Catalá, *La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica*, España, Paidós, 2001, p. 75.

<sup>10</sup> Jean Mitry, *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*, España, Siglo XXI, 1978, p. 28.

El cineasta debe tener un estilo, es decir, saber adaptar sus conocimientos estéticos a la realización de una obra personal y emplearlos en el momento oportuno, para distinguirse de las demás obras artísticas. Cuando un filme atestigua una estética y revela una personalidad no es difícil señalar que esta personalidad es la del realizador.

En cine forma y estilo son la concreción en las imágenes, la concreción del realizador. Para Ramírez Moreno la estética viene a ser algo así como un estilo, una forma de expresión inmediata y visual que corresponde a la forma de vida y que tiene alguna relación con la mentalidad, las actitudes o el comportamiento. La estética es también gozo a partir de las formas.

En las películas que estudiaremos, *Kill Bill, Vol. I y II*, Tarantino es el autor de su obra de arte, partiendo del supuesto de que todo filme es la obra de un artista. Más en este caso, ya que el director es también el guionista.

Ahora revisaremos un poco el estilo de Tarantino, quien en sus realizaciones se ha pronunciado por abordar la representación de la violencia y una desestructuración que “responde a un impulso lúdico e irónico, por lo demás perfectamente coherente con el tono general de la obra. Es una pura forma, no del todo desprovista de sentido”.<sup>11</sup>

Entrevistado por Dennis Hopper, Quentin afirma que busca en sus películas lo humorístico sin que sea una broma, busca complejidad, “así que es jajaja, jajaja, jajaja, hasta que yo decida lo contrario”.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Fernando Ramírez Moreno, “Cine: la ironía en la estética de la violencia”, en *Signo y Pensamiento*, 1999, núm. 35, p. 111.

<sup>12</sup> Dennis Hopper, “Entrevista con Quentin Tarantino”, *Nexos*, 1995, núm. 205, p. 95.

Ahora bien, los cineastas abordan la representación de la violencia desde diferentes enfoques y estilos. Unos optan por el tratamiento naturalista y se detienen en el retrato psicológico de los personajes. Otros, como Tarantino, construyen la ficción desde unos parámetros de crudeza: imágenes sobrias, impactantes y secas. Todavía hay quienes prefieren recurrir a un lenguaje hiperrealista, caricaturesco y onírico, sin excluir los propios delirios y fantasías exacerbadas, así como la deuda cinéfila con maestros a los que profesan admiración. Otros más aplican los conocimientos teatrales para escenificar una violencia que estalla en el filme de una forma operística y grandilocuente.

Al abordar la representación de la violencia en sus distintas formas en el cine, importa sobre todo caracterizar las distintas visiones estéticas de los directores, cuya puesta en escena los identifica de inmediato en su sello creativo y su marca de fábrica.

El cine posmoderno se caracteriza por una mezcla de géneros; no es de extrañar que en un mismo filme confluyan diferentes estilos, tratamientos y tendencias. Asimismo, las preocupaciones temáticas y formales de un director impregnan todas sus obras. Tal es el caso de *Kill Bill*, donde las aficiones por la estética del cómic influyeron y el director no supo resistir este contagio.

Ahora bien, la representación escénica de la violencia ha estado presente desde siempre, desde la tragedia griega no hemos escapado a la feria de las crueldades. “Sólo que antes la catarsis servía para explicar la presencia de la violencia y hoy parece que necesitamos nuevas explicaciones”.<sup>13</sup>

Dentro de estas nuevas explicaciones, encontramos la manera de hacer cine a lo Tarantino. Sanchis Roca lo considera como imitador en referencia al

---

<sup>13</sup> Fernando Ramírez Moreno, *Op. cit.*, p. 112.

género de cine negro, que busca nuevos caminos. Afirma que Tarantino “es una derivación con un sadismo no ajeno al sarcasmo”.<sup>14</sup>

En su primer filme, *Reservoir Dogs* (1992), Sanchis Roca opina que el director ofrece una prueba de que hay cosas que decir y que filmar: “no muestra el atraco, salvo fugaces, violentas y brutales ráfagas en *flash-back*. Los saltos atrás en el tiempo sirven, no para mostrar la perspectiva de los personajes, sino para transformar nuestra perspectiva sobre ellos y sobre la situación”.<sup>15</sup>

En *Pulp Fiction* (1994) se sumerge en la violencia total, pero lo hace con un sentido del humor que permite el distanciamiento. La película está construida como un juego de dominó, tres historias se entrecruzan con un personaje omnipresente. “Tarantino, educado estéticamente en la amalgama de todos sus filmes con contenidos violentos y protagonizados por *gánsters*, revela las influencias recibidas de otros cineastas, en concreto Jean-Pierre Melville (director de cine considerado exponente del cine negro francés) que supo reflejar la profesionalidad y el cinismo de los *gánsters*”.<sup>16</sup>

En este filme todo adquiere el orden de una forma, es decir, la violencia es sobre todo forma, la violencia aquí se convierte en sutileza, recreación, efecto, espectáculo. Esto lo podríamos decir de algunas ficciones audiovisuales donde se abordan esas formas con absoluta conciencia autorreflexiva de los medios utilizados, y esa autorreflexión consciente de los medios para crear violencia se puede ver a través de la ironía, esto es, con la puesta en escena sutilmente burlona y un tanto recargada y exagerada en sus personajes y acciones, como es el caso de Tarantino. El tinte ridículo de los diálogos y acontecimientos, esas coincidencias absurdas, ese tono farsesco.

---

<sup>14</sup> Vicente Sanchis Roca, *Violencia en el cine. Matones y asesinos en serie*. España, Ed. La Máscara, 1996, p. 40.

<sup>15</sup> *Idem*, p. 179.

<sup>16</sup> *Idem*, p. 184.

“Mi apuesta es que la ironía en *Pulp Fiction*, el humor negro y el hecho de convertir un contenido en una forma, genera un distanciamiento que desactiva el poder de la violencia representada, por lo que esa violencia es vista como pura apariencia, como representación formal, juego, narración de género. Por lo tanto, el espectador asume la película como pura forma, que se suma también al tono irónico generado por la caracterización de los personajes y algunas de sus escenas. Son estos recursos los que crean un contexto burlón, cursi, que distancia el dramatismo y la agresión de la historia”.<sup>17</sup>

La libertad creativa de Tarantino le permite ofrecer una visión de cómic, como es en el caso de *Kill Bill*, delirante, hiperrealista, con una mezcla de tensión y relajación que ironizan el realismo brutal de la violencia desplegada. “Tal como él confiesa, su ideal es conjugar la sabiduría narrativa de Hawks y el experimentalismo de Godard”.<sup>18</sup>

En la secuencia del *anime* japonés se logra una de las ideas estilísticas más impresionantes de Tarantino: O-Ren es testigo del sangriento asesinato de su padre, un gángster. La secuencia se concedió en subcontrato a uno de los mejores estudios de animación de Japón, Production I.G., que ha participado en algunas de las películas anime más originales de la pasada década, como “*Ghost in the Shell*” de Mamoru Oshii (1995) y “*Jin-Roh: The Wolf Brigade*” de Hiroyuki Okiura (1999).

---

<sup>17</sup> Fernando Ramírez Moreno, *Op. cit.*, p. 111.

<sup>18</sup> Vicente Sanchis Roca, *Op. cit.*, p. 184. Hawks es un excelente director que abordó varios géneros, como el cine negro, el *western* y la comedia, su estilo narrativo era lineal y tenso, preponderaba por un distinto tratamiento psicológico al tema tratado. El cine de Godard se caracteriza por su irreverencia y rebeldía respecto al montaje considerado clásico. Hay quienes lo consideran un exhibicionista, sin embargo, se consolida como un referente dentro del cine moderno y en especial dentro de la llamada "nueva ola" del cine francés.

Tarantino supervisó estrechamente todas y cada una de las fases. Escribió el guión toma a toma, cuidando hasta el mínimo detalle y en las reuniones con los animadores interpretaba cada una de ellas; además colaboró con ellos para producir una serie definitiva de *storyboards*.

Vale decir aquí que el cine de animación tiene su complejidad, es provocación, por lo que debe hacer que lo estético provoque emociones en el momento de la proyección como el cine convencional.

Desde el punto de vista psicológico, los hedonistas<sup>19</sup> señalan que “la estética no son más que sentimientos bellos y feos, idea que llevamos al cine de animación donde se observa claramente una estética alejada de los códigos convencionales a los que nuestra percepción visual está acostumbrada, pero no por ello rechazada”.<sup>20</sup>

El cine *anime* puede tratar cualquier asunto, promover cualquier sentimiento independientemente de su moralidad y del horror que pueda despertar. La estética que podemos apreciar en este género es preciosista, figurativa, de formas redondas.

Se puede disfrutar de lo onírico, de la exótica belleza de la estética japonesa, de la estructura del cuento oriental. El dibujo inmóvil, reducidos y limitados movimientos, lo plano de los fondos o la rigidez son algunas fascinaciones estéticas.

---

<sup>19</sup> El Hedonismo es la doctrina filosófica basada en la búsqueda del placer y la supresión del dolor como objetivo o razón de ser de la vida.

<sup>20</sup> María del Pilar Yébenes Cortés, *Los lenguajes del Código Animado*. Estudio de la Estética del Anime. Universidad Europea del Madrid, [en línea] [16 de enero de 2007].  
[http://www.uem.es/binaria/congreso/archivos\\_congreso/Pilar%20Yebenes.Pdf](http://www.uem.es/binaria/congreso/archivos_congreso/Pilar%20Yebenes.Pdf)

En el *anime* japonés, en casi todos, se trata la violencia, “la hacen explícita y la embellecen. La dureza de las imágenes, el silencio en unos casos y el estruendo de la lucha en otros, la virulencia tonal y la dura puesta en escena, y al mismo tiempo la belleza de las imágenes, producen en el espectador el disfrute estético”.<sup>21</sup>

La estética japonesa es considerada como el sentimiento de belleza que provoca lo efímero. Es una percepción melancólica de lo bello, que resulta serlo precisamente porque está sombreado por la conciencia de su desaparición.

Los elementos de violencia en el mundo epopéyico poblado de personajes recios y heroicos provocan al espectador maduro una sensación que se transmite con el dibujo hermoso y magnífico a pesar de lo terrible de la narración.

*Kill Bill* es al mismo tiempo un homenaje y una nueva versión de las películas de género que ha visto y adora Quentin Tarantino: los *spaghetti westerns*, las películas chinas de artes marciales y las películas japonesas de Samuráis y anime. “Tarantino describe la película como una mezcla del cine gore del que se ha empapado en los últimos 35 años”<sup>22</sup>.

Las influencias cinematográficas para crear *Kill Bill* se centran en Sergio Leone del *spaghetti western*, en Jean-Pierre Melville<sup>23</sup> en cuanto a gánsters, y en cuanto a las artes marciales los Hermanos Shaw<sup>24</sup> de Hong Kong.

---

<sup>21</sup> María del Pilar Yébenes Cortés, *Los lenguajes del Código Animado*. Estudio de la Estética del Anime. Universidad Europea del Madrid, [en línea] [16 de enero de 2007]. [http://www.uem.es/binaria/congreso/archivos\\_congreso/Pilar%20Yebebenes.Pdf](http://www.uem.es/binaria/congreso/archivos_congreso/Pilar%20Yebebenes.Pdf)

<sup>22</sup> \_\_\_\_\_ *Como se hizo Kill Bill Vol. 1*, La Butaca, revista de cine, [en línea] [22 de agosto de 2007]. <http://www.labutaca.net/films/21/killbillvol11.htm>

<sup>23</sup> Director de cine francés y considerado un exponente clarísimo del cine negro.

<sup>24</sup> Los hermanos Shaw supuso una auténtica revolución dentro del cine asiático en general y dentro del cine de acción y artes marciales en particular. Introdujeron numerosas innovaciones en el género de las artes marciales gracias a la labor de directores como Chang Cheh, y lograron crear un *star system* a imagen del existente en Estados Unidos.

Como última reflexión abarcaremos el logro estético que alcanza el director en su realización, que es nuestro cometido final al analizar el filme. Por lo que en este momento sólo definiremos lo que abarca este punto.

El cine desde el punto de vista estético, de acuerdo con Aumont, abarca la reflexión de los fenómenos artísticos, es decir, es el estudio del cine como arte. En este aspecto se puede presentar en dos vertientes: la primera, contempla el efecto estético propio del cine, y la segunda, se centra en el análisis de obras particulares, es decir, el análisis del filme o la crítica. Por lo que la presente investigación retomara esta última.

### 1.3 *Kill Bill Vol. 1 y 2*

La historia de *Kill Bill*, partida en dos volúmenes, es una historia llena de violencia; uno no puede estar impasible ante una expansión sangrienta de fibra fílmica que se alimenta del *spaghetti western*<sup>25</sup>, de las cintas de *blaxploitation*<sup>26</sup> y las artes marciales, del *gore*<sup>27</sup> y la animación oriental.

Bill es un personaje siniestro que ha creado un grupo de élite llamado Comando Letal Asesino Víbora (*Deadly Viper Assassination Squad* o DIVAS).

---

<sup>25</sup> El *Spaghetti Western* es un particular sub-género de los Westerns que estuvo de moda entre 1964 y 1975. Puesto que la mayoría de estas películas fueron financiadas por compañías italianas, el género adquirió rápidamente el nombre de *spaghetti western*.

<sup>26</sup> *Blaxploitation* fue un movimiento cinematográfico que tuvo lugar en Estados Unidos a principios de los años 1970 con la comunidad afro-americana como protagonista principal y que consistió en un *Boom* de cine negro con bandas sonoras de conocidos artistas de la época.

<sup>27</sup> Cine Gore es un tipo de películas centradas en la violencia. Este énfasis en efectos especiales asquerosos y sangre excesiva comienza en los años 1960.

Todos los *vipers* llevan el nombre de una serpiente venenosa y la más letal es Mamba Negra, que además es la antigua amante de Bill.

Al inicio del filme, un *Ranger* de Texas observa el escenario de un crimen espeluznante: todos los invitados de una boda son masacrados durante un ensayo en la capilla de una pequeña localidad. La mujer embarazada con el vestido de novia salpicado de sangre es Mamba Negra, más conocida como La Novia.

Bill y los *vipers* dan a La Novia por muerta pero, para su desgracia, sólo queda en coma. Cuatro años después, ella despierta de repente del coma y se da cuenta de lo que le han hecho. Tras matar al amigo del enfermero que la ha violado se sube a la camioneta de éste, se lanza a una única feroz meta: la venganza.

Pocos días después, La Novia se traslada a Pasadena, California, para enfrentarse en una lucha a muerte con su objetivo, la *viper* Vernita Green. Pero su principal objetivo inicial entre los participantes en la masacre del ensayo de la boda es la *viper* O-Ren Ishii.

Cuando tenía siete años, O-Ren, escondida bajo una cama, fue testigo de cómo asesinaban a sus padres. Cuando cumple sus 11 años cobró su sangrienta venganza y años después es la primera gran jefa mujer del submundo yakuza de Japón.

En Okinawa, La Novia consigue una fabulosa espada hecha por el último de los magníficos herreros samurai del mundo, el legendario *ninjitsu*<sup>28</sup> maestro Hattori Hanzo.

---

<sup>28</sup> El *ninjitsu*, también conocido como *shinobi-jutsu*, es el arte marcial japonés del espionaje.

En Tokio, O-Ren Ishii está protegida por sus letales secuaces y dirige un enorme club nocturno/restaurante, el *House of Blue Leaves*. Para saltar a este bastión, la Novia libra una encarnizada batalla de artes marciales contra los soldados enmascarados de O-Ren, su escuadrón personal: los 88 maníacos.

Asimismo, se verá las caras con dos de los mejores esbirros de O-Ren: su ayudante personal, Sofie Fatale, y su guardaespaldas personal, GoGo Yubari. El asalto termina con un clásico y trágico duelo entre ambas guerreras formidables, O-Ren Ishii y La Novia.

*Kill Bill* Volumen 2 contiene los porqués, las causas de las consecuencias que vemos en el Volumen 1. Se trata de un producto menos activo pero mucho más sustancioso, donde con todo el estilo Tarantino los diálogos no pertenecen al habla común, sino a una elevada reflexión que por momentos es brillante y por otros es tan sólo un trozo de ironía y humor negro.

En la segunda entrega de *Kill Bill*, La Novia pone punto final a su sed de justicia; ya ha eliminado en el volumen uno a dos de sus enemigos, pero aún le quedan otros dos en su lista negra: Budd, el hermano de Bill, y Elle Driver, antes de centrarse en su último objetivo: matar a Bill, el hombre que ordenó su ejecución. El volumen dos da inicio con La Novia a manos de un volante y en blanco y negro recordándonos cual es el propósito de su existencia.

Las dos películas están estructuradas por capítulos, ambas divididas en cinco, pero llevan una secuencia, otra razón más que las une como una misma historia. Además se entrelazan una y otra con la razón de ser de la película, se unen debido que hasta en el segundo volumen vemos la escena completa de lo que sucedió en la matanza del ensayo de la boda de La Novia.

# Capítulo 2

## Análisis de la representación

Francesco Casetti y Federico de Chio se encuentran entre los más destacados autores que han estudiado la representación cinematográfica. Ellos proponen cuatro modelos interpretativos que responden a diferentes criterios. El primer criterio es la profundidad, donde se busca captar la esencia más oculta del filme; el segundo es la extensión, aquí se indaga el mayor número de elementos posibles; el tercero es referente a la economía, debe apuntar hacia una síntesis extrema, se trata de una proposición recapituladora; el cuarto, que es el apropiado para este proyecto, es el modelo abstracto figurado, el cual responde al criterio de elegancia, siendo éste el placer de expresividad, es decir, “el placer de una visión y de una interpretación basada en la idea de «jugar» con el texto”.<sup>29</sup> Al hacer alusión al juego se refieren al íntimo placer del acto interpretativo y de la creatividad que expresa.

Para realizar el análisis de una película sugieren Casetti y Chio dos pasos importantes, el de la *descomposición*, que primero debe ser lineal, donde se obtienen fragmentos de distinta amplitud en cuanto episodios, secuencias, los encuadres y las imágenes; esta descomposición sirve para determinar la sucesión de los segmentos del texto fílmico, como su dimensión, su articulación interna en

---

<sup>29</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio, *Cómo analizar un film*, Ed. Paidós, España, p. 62.

porciones más pequeñas y su orden. Después se tiene que hacer la descomposición por espesor, la cual consiste en quebrar lo compacto del filme y en examinar los diversos estratos que lo componen, el espacio, el tiempo, la acción, los valores figurativos, el comentario musical, etcétera.

El segundo paso es la *recomposición*, donde se pasa por cuatro fases: la enumeración, el ordenamiento, la reagrupación y, por último, la modelización. Es decir, primero se realiza un catálogo sistemático de las presencias del filme, y después se realiza la asignación de una relación de orden a los distintos elementos que constituyen el texto. En el reagrupamiento se hace la unificación de los elementos que pueden superponerse y se hacen uno, después de los elementos similares se extrae uno que los engloba y se hace la jerarquización.

La última fase, la modelización, nos permitirá después de sintetizar el fenómeno investigado explicarlo. Dentro de los modelos<sup>30</sup> se proponen dos grupos, en uno están los figurativos y abstractos, los primeros proporcionan del filme analizado una imagen total capaz de concretar sistemas y estructuras, mientras los segundos son a través de una fórmula concreta y calculadora, así reducen las estructuras y las composiciones del filme a un conjunto de relaciones puramente formales.

En el segundo grupo se encuentran los modelos estáticos y dinámicos, los primeros se refieren a las relaciones entre los elementos del filme, y en los dinámicos, se ordenan los elementos significativos.

“El analista, pues, descompone en busca de los constituyentes del film y recompone sobre la base de un modelo; pero su acción es siempre a un tiempo

---

<sup>30</sup> Casetti y Chio definen el modelo como un esquema que permite el descubrimiento de sus líneas de fuerza y de sus sistemas recurrentes, lo que permite en este caso descubrir con claridad sus principios de construcción y de funcionamiento.

«prospectiva» (tiene en mente un modelo mientras descompone) y «retrospectiva» (pone el modelo a prueba, reconsiderando los componentes)».<sup>31</sup>

Por otro lado un filme expresa, comunica y significa, el cine es un lenguaje, un conjunto de todos los códigos que se activan para construir una representación cinematográfica. Por ello retomamos las siguientes modalidades para su análisis.

Los tipos de significantes o materias expresivas son herramientas sensibles que constituyen con qué se entretujan sus signos visuales y sonoros; entre los primeros encontramos a las imágenes en movimiento (iconos) y signos escritos; entre los segundos están las voces (símbolos), los ruidos (índices) y la música (símbolos).

Entre los signos, modos en que se organizan los significantes, están los índices, que testimonia el indicio de algo, la existencia de un objeto con el que mantiene un íntimo nexo de implicación; también encontramos los iconos, los cuales reproducen los contornos del objeto, y dicen algo sobre su cualidad; por último, tenemos a los símbolos, estos se designan sobre la base de una norma o convención.

En primera instancia, el código es un sistema de equivalencias. Cada uno de los elementos del mensaje tiene un dato correspondiente, es decir, cada señal tiene un significado. También podemos decir que es un *stock* de posibilidades, las elecciones activadas llegan a referirse a un canon, por ejemplo, las palabras pronunciadas reenvían a un vocabulario. Y por último, podemos decir que los códigos son un conjunto de comportamientos ratificados, gracias a los cuales

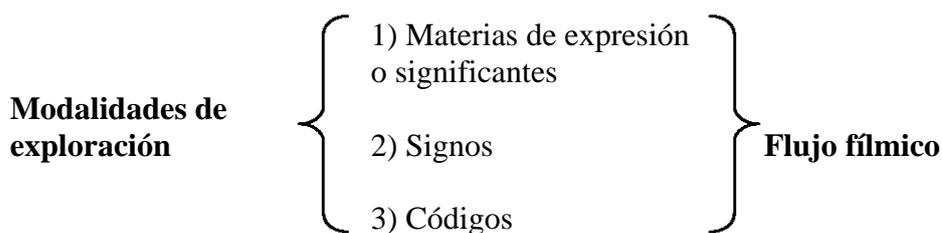
---

<sup>31</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Op.cit.*, p. 63.

remitente y destinatario tienen la seguridad de operar sobre un terreno común, ambos usan la misma lengua.

Debido a estas tres características puede funcionar un código, lo que nos permite definir el área en que se encuentra, describir las fórmulas usadas y referirlo a otras elecciones posibles.

Por medio de sus códigos podemos analizar la estructura fílmica y la función de los distintos componentes cinematográficos. Es factible ver, además de aquello que existe en un filme, el conjunto de las posibilidades que encierra, así como valorar el sentido de la elección efectuada.



Todo ello nos ayudará para realizar el análisis de la representación y cumplir con el cometido propuesto. Después de estas bases continuaremos con lo más importante, los pasos a seguir para trabajar nuestro objeto de estudio, aunque no sin antes conceptualizar la representación cinematográfica.

Después de consultar algunos diccionarios, la representación la tomaremos como la construcción de una imagen que sustituye a la realidad. En el cine el término de representación significa “por un lado, la puesta en marcha de una

reproducción, la predisposición de un relato, y por otro la reproducción y el relato mismos”.<sup>32</sup>

Partamos ahora del objetivo con que iniciamos el presente trabajo, con el texto como objeto completo para investigar su composición, su arquitectura y su dinámica. De esta manera, lograremos la aproximación al filme y a su análisis.

En la representación cinematográfica residen las raíces de una doble realización, por un lado, la representación fiel y la reconstrucción meticulosa del mundo; y por otro lado, hacia la construcción de un mundo en sí mismo, situado a cierta distancia de su referente.

Para los autores el filme es un mundo “posible”, debido a que asume en equilibrio los datos reales y la naturaleza fundamentalmente artificial de la representación, dando como resultado un espacio y tiempo.

Son tres los niveles de representación de acuerdo con Casetti y Chio, estos surgen de las fases clásicas de un filme:

- 1) La preparación, la cual nos interesa en relación a los contenidos de la imagen. Aquí encontramos la puesta en escena, siendo ésta el nivel de los contenidos representados en la imagen.
- 2) La filmación, siendo la característica de presentación de esos contenidos. La puesta en cuadro es el nivel de la modalidad de representaciones de la imagen.
- 3) Por último, encontramos al montaje, es decir, los lazos que se establecen entre las distintas imágenes y la música. La puesta en serie, es el nivel de los nexos, que unen a una imagen con otra que la procede o que la sigue.

---

<sup>32</sup>Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Op.cit.*, p. 121.

A continuación describiremos más estos tres niveles, los cuales serán nuestras herramientas de trabajo para caracterizar la estética de la representación cinematográfica en las secuencias violentas de la película de Tarantino, *Kill Bill*. Cabe mencionar que no serán incluidas todas las categorías que proponen Casetti y Chio, pues como bien dicen ellos, sus categorías son flexibles y deberán ser adaptadas de acuerdo a lo que se requiera para la investigación. No sin antes tener en cuenta ciertos conceptos para tener una mejor comprensión de ellos.

Empezaremos con la definición de secuencia, la cual es la unidad del relato en la que se plantea, desarrolla y se concluye una situación dramática, ésta puede suceder en un solo escenario o en varios, se presenta entera sin interrupciones, o bien, fragmentada o intercalada con otras secuencias.

La escena parte del relato que se desarrolla en un solo escenario, sin sentido dramático completo, a menos que se constituya como una secuencia. Es decir, la escena narra una acción que transcurre en un mismo tiempo y lugar. Se pasa de una escena a otra mediante el corte. La escena se compone de tomas.

Éstas son un registro continuo de la imagen que corre la película hasta que se detiene. Mientras que el encuadre es la composición de la imagen a partir del plano (proporción del cuerpo humano visible y su relación con el espacio); la posición de la cámara (relación del personaje y la altura de la cámara); y el formato (proporción entre el largo y el alto de la imagen).

## **2.1 La puesta en escena**

La puesta en escena constituye el momento en el que el director del filme define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita.

El análisis debe enfrentarse al contenido de la imagen: objetos, personas, paisajes, gestos, palabras, situaciones, psicología, complicidad, reclamos, etcétera, son todos ellos elementos que dan consistencia y cuerpo al mundo representado en la pantalla.

### CATEGORÍAS QUE UTILIZAREMOS DE LA PUESTA EN ESCENA

**Informantes:** corresponden los elementos que definen en su literalidad todo cuanto se pone en escena: la edad, la constitución física, el carácter de un personaje, el género, la cualidad, la forma de una acción, etc. El vestuario también es uno de los elementos articuladores de la puesta en escena, contribuye a definir y caracterizar a los personajes.

**Temas:** sirve para definir los núcleos principal es de la trama. Por ello ocupan una posición central, nos indican las unidades de contenido en torno a las cuales se organiza el texto, es decir, aquello en torno a lo que gira el filme o lo que pone explícitamente en evidencia.

**Motivos:** indican la dimensión y las posibles directrices del mundo representado. En la práctica son unidades de contenido que se van repitiendo a lo largo de todo el texto, por ejemplo, situaciones o presencias simbólicas, repetidas, cuya función es de sustanciar, aclarar y reforzar la trama principal, ya sea a través de una especie de subrayado o de un juego de contrapuntos.

**Color:** este es funcional con respecto al relato, ofreciendo códigos suplementarios a los códigos de la narratividad; de esta manera cada color se asocia entonces a elementos como un personaje o con un estado emotivo, proponiéndose como signo de reconocimiento de los diferentes componentes de la historia. También se puede hacer referencia a cuando el director hace alternancia entre color y blanco y negro para distinguir entre sí situaciones narrativas que poseen estatutos distintos.

**Iluminación:** es un instrumento que puede enfatizar los detalles importantes o eliminarlos por completo. Puede favorecer un sujeto enfatizando sus atributos positivos, o al revés, ocultando sus rasgos más favorecedores. Artísticamente la iluminación específica nos permite controlar la apariencia del sujeto y de la escena. La iluminación crea sombras y en la mayoría de los casos se busca decir por medio de éstas lo que se pretende.

Estas dos últimas categorías no se encuentran dentro de las que proponen Casetti y Chio, pero consideré conveniente anexarlas aquí ya que son elementos que nos pueden comunicar el significado o la intención con las que son manejadas desde la misma puesta en escena.

Lo que se busca con la puesta en escena, más que diferenciar las distintas unidades de contenido, es vislumbrar cómo se organizan en un sistema coherente que recorre todo el filme, es decir, es la estructura temática total. Estas categorías nos ayudarán a reconstruir la obra del autor de la que el filme es sólo una pieza y por lo tanto nos conducirá al tipo de universo que el director crea.

Pero todo cuanto se pone en escena puede ser ejemplar de la obra del propio autor, entonces tendremos que seleccionar y enfrentar claves y *leit motives*. La crítica se dedica a menudo a identificar estos núcleos recurrentes, cada director de hecho (al menos en la medida en que se considera autor, es decir, responsable total de su obra) manifiesta inevitablemente motivos y temas en torno a los cuales gira consciente o inconscientemente.

Ahora bien, entre la puesta en escena y la puesta en cuadro existe una interacción recíproca, la primera da cuerpo al universo representado en el filme y la segunda, como vemos enseguida nos proporciona la modalidad en que este universo se representa concretamente en la pantalla.

## 2.2 La puesta en cuadro

En la puesta en cuadro encontramos las formas de filmación que se ejercen para moldear de la presencia y la distribución de los objetos y de los personajes sobre la escena y sobre el plano, al escoger el director un “campo largo o un primer plano, con un encuadre frontal o uno desde arriba, un objetivo no deformante o un gran angular, significa no sólo optar por una forma expresiva en detrimento de otra, sino también estar en condiciones de tratar con una cierta realidad y no con otra”.<sup>33</sup>

Este nivel de representación se trata del plano en el que se manifiestan las modalidades de la representación. La puesta en cuadro define el tipo de mirada que se lanza sobre el mundo, la manera en que es captado por la cámara. De esta manera, al contenido se sobrepone una particularidad.

Básicamente, los aspectos que se toman para analizar esta puesta son: la elección del punto de vista, la selección relativa a qué cosas hay que incluir en el interior de los bordes y qué hay que dejar afuera, y por último, la definición de los movimientos y de los recorridos de la cámara en el espacio, la determinación de la duración y transformación de los encuadres, la duración de cada toma, etc.

Casetti y Chio proponen las dos siguientes modalidades de la puesta en cuadro con respecto a sus similitudes o diferencias de unos cuadros con otros, que se pueden encontrar en este nivel: la dependiente o independiente, donde la primera refiere a que en los contenidos que se asuman la imagen pondrá en relieve cuanto intente representar, sin referencia alguna a la acción misma de la representación; en la segunda la imagen subrayará el acto de asunción de los

---

<sup>33</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Op.cit.*, p. 132.

contenidos, las decisiones con que se apropia de objetos, personas, ambientes, etc. con el fin de sacar a la luz la propia naturaleza de las imágenes.

También se determina la modalidad estable o variable, la primera se aboca a que la asunción y presentación de los contenidos se define de una vez por todas y luego se mantiene constantemente, es decir, existe un tipo de filmación que establece el tono de todo el filme; mientras la segunda se refiere a que la variedad de las tomas y la heterogeneidad de las soluciones son las que constituyen el motivo dominante.

En cuanto a la conformación de cada imagen el autor tiene la opción de decidir entre las siguientes formas de encuadre que a su vez son las categorías que se consideraron para el análisis del filme de la puesta en cuadro.

### CATEGORÍAS QUE UTILIZAREMOS DE LA PUESTA EN CUADRO

#### **Planos**

*Big close up*: acercamiento completo a alguna parte del cuerpo humano, como un ojo, un labio o un dedo.

*Close up*: es el acercamiento a partes del cuerpo, como el rostro o las manos.

*Medium close up*: es el encuadre que muestra la figura humana, cortada entre la cintura y la altura del pecho.

*Plano americano*: nos muestra el cuerpo humano de la cabeza hasta un poco antes o después de las rodillas.

Full shot: encuadre que toma a la persona en su totalidad.

Long shot o Panorámica: Visión de contexto, presenta a los personajes de cuerpo entero y muestra con detalle el entorno que les rodea.

Insert: plano de detalle para objetos o animales.

### **Posición de la cámara**

Normal: a la altura de los ojos del personaje.

Picada: ángulo obtenido cuando la cámara filma de arriba a abajo, y que hace que el objeto o la figura humana filmada aparentemente se ve empequeñecerse.

Contrapicada: ángulo que se obtiene cuando la cámara filma desde abajo hacia arriba, da la sensación de que se agranda el objeto o la figura humana que toma.

Top shot o cenital: la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.

Over shoulder: sobre el hombro de un personaje.

Cámara subjetiva: es una técnica que consiste en mostrar mediante la cámara lo que ve el personaje. Es decir, la cámara muestra lo que está observando el personaje, actúa como si fuesen sus ojos.

## Movimientos de cámara

Panning o panorámica: movimiento horizontal de la cámara, generalmente de derecha a izquierda (gira sobre su eje).

Tilt: movimiento vertical de la cámara que gire sobre su eje, puede ser hacia arriba (*Tilt up*) o hacia abajo (*Tilt down*).

Dolly: la cámara se instala sobre un carrito que va sobre rieles, se acerca a la escena (*Dolly in*), se aleja de la escena (*Dolly out/back*), sigue al personaje o una trayectoria lateral (*Dolly paralelo*), o rodea a un objeto o personaje (*Dolly circular*).

Grúa: movimiento vertical lateral o diagonal de la cámara montada en una grúa.

Travelling: movimientos de cámara montada en diferentes aparatos (auto, aviones, moto, etc.) o a mano.

Zoom: es un movimiento virtual, no se mueve la cámara, sino el objetivo (los lentes). Este movimiento óptico permite acercar (*zoom in*) o alejar (*zoom out*) la acción, alargar o acortar los planos.

## Campo<sup>34</sup>

Fuera de campo: todo aquello que no se incluye en el encuadre pero que sabemos de su existencia por el desarrollo de la escena.

---

<sup>34</sup> Cuando decimos campo es todo aquello que se incluye en el encuadre.

Fuera de cuadro: lo que está fuera de campo, pero que no es lo que lógicamente esperaríamos que apareciera cuando se cambia de plano.

Profundidad de campo: Espacio entre el primer término y el último que se enfocan en un mismo encuadre. La profundidad de campo puede ser mayor o menor a partir de la selección de los objetivos de la cámara, la sensibilidad, la sensibilidad de la película, etc.

### **Reglas de composición**

Composición del encuadre en triángulo: se emplazan las figuras de tal manera que formen un triángulo con un vértice en el margen superior y dos vértices que forman la base sobre el inferior, o viceversa.

Reglas de tercios: se divide la pantalla en nueve cuadros y los objetos de interés deben ocupar las cuatros intersecciones que resultan de las líneas verticales y horizontales que dividen al cuadro.

Ritmo: se busca subrayar la repetición de elementos en el cuadro, ya sean objetos o personas.

Recuadros: se establecen marcos internos para resaltar los objetos de interés.

### **2.3 La puesta en serie**

En cuanto al tercer nivel, la puesta en serie, cada imagen tiene otra que le antecede, es decir, forma parte de una sucesión que al mismo tiempo recibe y deja un legado. Poner en serie significa técnicamente unir dos pedazos de película, sin embargo, debemos tomar en cuenta que en el “momento mismo en que se

ensamblan físicamente las imágenes es de acuerdo a los parámetros representativos, se establecen relaciones que se entrelazan y se multiplican por todo el filme”.<sup>35</sup>

En el montaje la ordenación narrativa y rítmica de los elementos del relato es de acuerdo a una idea previa. La expresión del mismo es el elemento más importante de todos los anteriores y fruto de todos ellos. La elección, el ritmo, la medida, van a la búsqueda de darnos una significación. Así, imágenes sueltas pueden adquirir al unirse un nuevo significado.

## CATEGORÍAS DE LA PUESTA EN SERIE

### **El montaje en cuanto al relato cinematográfico**

El montaje ha sido objeto de diferentes clasificaciones tomando en cuenta diversos criterios; divididas en dos grandes grupos, aquí presento algunas de las más importantes y útiles en este estudio.

Montaje narrativo: Pretende narrar una serie de hechos. Puede ser *lineal*, cuando sigue una acción única desarrollada por una sucesión de tomas y secuencias en orden cronológico; *invertido*, en el que altera el orden cronológico del relato a partir de una temporalidad subjetiva de un personaje o buscando más dramatismo; *paralelo*, dos o más escenas, independientes cronológicamente, se desarrollan simultáneamente e intercalan creando una asociación de ideas en el espectador; *alternativo*, equivale al anterior, basado en la yuxtaposición de dos o más acciones, pero entre éstas existe correspondencia temporal estricta y suelen unirse en un mismo hecho al final del film o de la secuencia.

---

<sup>35</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Op.cit.*, p. 135.

Montaje expresivo: Intenta sobre todo una interpretación artística o ideológica de la realidad cinematográfica que quiere mostrar en el transcurso de un film. Encontramos el montaje *métrico*, basado en la longitud de los fragmentos; *rítmico*, en función tanto de la longitud de los planos como de la composición de los encuadres que crea una forma de repetición de planos significativa, intenta subrayar el impacto psicológico con una segunda sensación confiada al ritmo del film, se deforma la realidad de alguna manera, el ritmo real de un suceso se retrasa o acelera según lo que el autor quiere provocar; *tonal*, intervienen componentes como el movimiento, el sonido emocional y el tono de cada plano; *armónico*, resultado de la concordancia o conflicto entre el tono emotivo principal del fragmento y la armonía del ritmo, y por último, el *ideológico*, el cual busca un sentido más intelectual en la narración de los hechos al crear o evidenciar diferentes tipos de relaciones entre sucesos, objetos, personas.

### **Modos de transición**

Corte directo: las imágenes de un plano suceden a las del anterior sin ningún proceso intercurrente.

Fundido: puede iniciar una imagen en negro u otro color hasta aparecer poco a poco más clara (*fade in*), o bien puede terminar un encuadre en negro u otro color (*fade out*).

Disolvencia: Acción de desvanecer gradualmente una imagen para pasar a otra; es usual empalmar una escena con otra, especialmente para marcar un salto temporal.

Cortinilla: La progresión de una imagen en la pantalla hace desaparecer, por desplazamiento, la imagen anterior. Hay diferentes tipos de cortina.

Barrido: Rápido movimiento panorámico que borra la nitidez de una imagen y da paso al plano siguiente.

## **Efectos**

Filtro: color simbólico que se coloca ante el encuadre en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados.

## **Sonido**<sup>36</sup>

La palabra: El uso más frecuente es el diálogo, articulado por la presencia física de unos intérpretes que hablan en cuyo caso generalmente se considera como parte de la puesta en escena. Pero tampoco hay que olvidar otras aplicaciones como la "voz en off", discurso en tercera persona y sin presencia del narrador en la imagen los cuales son generalmente muy significativos en la narración y forman parte de la puesta en serie. La palabra es también presente en las letras de los musicales.

La música: Igual que la palabra también puede ser parte de la puesta en escena, en este se consideró como categoría de la puesta en serie ya que la mayoría de la música es extradiegética y es montada en el proceso de edición. Con frecuencia aparece como complemento de las imágenes, excepto en los musicales o en biografías de compositores donde la música es protagonista. La música de contexto es cuando se oye la música de un aparato musical que aparece o se escucha en una escena. Aquí ubicaremos al *leitmotiv* es una herramienta artística que, unida a un contenido determinado, recurre a lo largo de la obra de

---

<sup>36</sup> El sonido puede contribuir a hacer más fluido el espacio, superponiendo a la inevitable discontinuidad del montaje su continuidad de acción.

arte terminada. En este caso, en la música, el *leitmotiv* por lo general es una melodía o secuencia tonal corta y característica, recurrente a lo largo de una obra.

Los ruidos: Acompañan a las imágenes, pueden ser ruidos naturales, ruidos humanos, ruidos mecánicos, o palabras-ruido.

El silencio: La pausa o la ausencia de sonidos condicionan una determinada situación, con frecuencia de angustia. El silencio es usado dramáticamente.

### **El orden del tiempo narrativo**

Circular: está determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulte idéntico al de origen.

Cíclico: aquí es por el contrario, el punto de llegada de la serie resulta ser análogo al de origen, aunque no idéntico.

Lineal: donde la sucesión de acontecimientos son ordenados de tal forma que el punto de llegada es siempre distinto al de partida, aquí Casetti y Chio, incluyen dos categorías temporales más: la *vectorial*, cuando sigue un orden continuo u homogéneo; y la *no vectorial*, donde encontramos dos rupturas, la primera puede manifestarse como recuperaciones del pasado (*flashback*) y la segunda como anticipación del futuro (*flashforward*).

Anacrónica: la alteración del orden cronológico de los sucesos en el relato, se convierte en un desorden temporal aparente, donde el ordenamiento no obedece a factores temporales recurrentes, sino a efectos dramáticos o a rasgos del relato.

Ahora bien, las puestas en escena, cuadro y serie nos dan la presencia de un mundo representado, de un mundo posible, en equilibrio “entre la recuperación de los datos efectivos y la construcción de una ficción, entre el reenvío a la dimensión empírica y la definición de una realidad propia”.<sup>37</sup>

Al abordar la representación, se analizará cómo el filme construye un mundo y cómo lo trata. A continuación partiremos de las escenas escogidas y las iremos analizando, una vez más subrayamos que solo serán aplicadas las categorías que nos ayudarán a cumplir con nuestro objetivo.

---

<sup>37</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Op.cit.*, p. 137.

# Capítulo 3

## El arte de representar la violencia

“La venganza es un plato que sabe mejor si se sirve frío”

-viejo proverbio Klingon-

Iniciaremos el análisis de la película desde el significado del título, que nos dará la pauta para la descomposición del filme, según lo propuesto Casetti y Chio. *Kill Bill* se puede entender por su significado literal, *Matar a Bill*, lo que nos da como punto de partida que se tratará de un solo cometido, relacionado con una persecución. Ello nos lleva al epígrafe mencionado en la parte de arriba de este capítulo, que nos anuncia el tema central de la película: la venganza.

Los personajes que participan en la historia completa son, como protagonista, La Novia, conocida mejor como Cobra africana o Mamba negra en las DIVAS, “Deadly Viper Assassination Squad” (Escuadrón de Asesinato de Víboras Mortíferas), y antigua amante de Bill. Éste último será el antagonista principal, personaje siniestro creador de la escuadra mortal y autor intelectual de la matanza de Texas.

Las otras mujeres que integran el comando son O-Ren Ishi (nombre clave: Boca de algodón), quien dirige el crimen organizado de Tokio, que tiene a su servicio a 88 asesinos y a sus guardaespaldas Sofie Fattale y la sádica Go Go Yubari; Jeanne Bell, conocida como Vernita Green (nombre clave: Cabeza de

Cobre), reformada de su carrera delictiva y encantadora madre de familia; Elle Driver (nombre clave: Víbora de la montaña de California), asesina tuerta apasionada por los venenos y única que permanece siempre a las ordenes de Bill; y por último tenemos a Budd, hermano de Bill.

Las escenas que se seleccionaron para realizar el análisis fueron escogidas en primera instancia por ser las más violentas, después porque se producen con cada uno de los enemigos que persigue Cobra africana para saciar su sed de venganza.

### **3.1 *Kill Bill Vol. 1***

El filme inicia en blanco y negro con un jadeo constante de sufrimiento, aparece en *close up* una mujer que está ensangrentada. Se ven unas botas caminando que se acercan a ella, un hombre empieza a limpiarle su rostro con un pañuelo grabado: “Bill”, lo que nos indica quién es la persona que está junto a La Novia; le dispara después de que ella le dice: “es tu bebé”.



Es interesante ver que el blanco y negro aparece inicialmente sólo en el suceso de la matanza de Texas, lo que simboliza una distinción sobre las demás escenas, resaltando el motivo de la historia y de la venganza de La Novia.

Después de este inicio viene la presentación de la película y los créditos, y de ahí la historia arrancará por capítulos; en esta primera parte son cinco capítulos, nosotros estudiaremos el uno, titulado “2”; el tres, referente al “Origen de O-Ren”; y el capítulo 5, “La pelea en la casa de las hojas azules”, debido a que son los que contienen más violencia (descartamos para el estudio el capítulo dos, “La Novia salpicada de sangre”, y el capítulo 4, “El hombre de Okinawa”).

En los apartados siguientes se analizan por separado estas escenas, pero antes de ello se relata brevemente el desarrollo de la secuencia.

### 3.1.1 La paz de un suburbio americano

La acción se desarrolla en la ciudad de Pasadena, California, Cobra africana llega a buscar a Vernita Green a su casa para vengarse, pero son interrumpidas en su enfrentamiento por Nikki, la hija de Vernita, que regresa de la escuela. Después de enviarla a su cuarto y de invitarle un café a Cobra africana, platican del pasado, Vernita intenta sorprenderla y le dispara en la cocina con una pistola que saca de una caja de cereal sin lograr dañarla; Cobra africana reacciona y la mata con su cuchillo, la niña se hace presente y ve lo ocurrido a su madre.

Antes de abandonar la casa, Cobra africana le deja dicho a Nikki que la puede buscar si siente algún resentimiento hacia ella cuando sea grande, la estará esperando. En este momento interviene el narrador en *off* extradiegético.<sup>38</sup> “Para aquellos considerados guerreros: cuando entablas combate, el triunfo sobre tu enemigo puede ser la única preocupación. Domina toda compasión y emoción

---

<sup>38</sup> Posteriormente descubriremos que la voz pertenece a un personaje que Cobra africana había conocido en un viaje a Japón, por lo que a pesar de su forma extradiegética en realidad la voz sí pertenece a una persona de la diégesis: Hattori Hanzou.

humana. Mata a quien quiera que esté en tu camino, aun si es Dios o el mismo Buda. Esta verdad se halla en el corazón del arte del combate”.

El capítulo termina cuando ella sube a la *pussy wagon*, toma su cuaderno y tacha el número dos, que corresponde a Vernita Green; el uno ya está subrayado, por lo que se entiende que ya mató a O-Ren.

Ahora bien, en cuanto a la puesta en escena encontramos como tema principal la venganza de Cobra africana contra Vernita, el motivo es por su participación en el asesinato de personas inocentes en el Paso Texas.

La escena se desarrolla en la casita perfectamente pintada de Vernita, la decoración es la de un típico suburbio norteamericano, donde el colorido de los espacios es muy vivo. Cobra africana aparece con una mirada de odio, que contrasta con los tonos luminosos y alegres, cuando toca en la casa se da cuenta de que hay juguetes en el jardín, por lo que se considera que hay un niño en casa, aunque eso no la detiene.

En el encuadre que se muestra a continuación, vemos los juguetes en primer plano, con colores muy vivos, después al fondo se ve la casa con un verde agua, y unos arbustos con flores rojas, mostrando un ambiente perfecto para el desarrollo de una familia feliz.



Respecto a la puesta en cuadro, cuando abre la puerta Vernita se realiza un *big close up* a los ojos de Cobra africana que luego pasa a un fundido en rojo con un *flashback* del recordatorio de su participación en la matanza de Texas, se escucha música que será un *leit motiv* cada vez que se enfrente con sus adversarios.



Entonces la disolvenca desaparece en un corte directo a un *medium shot* a Cobra africana que lanza un puñetazo a Vernita y da comienzo a la pelea entre las dos, hasta que aparece la hija de Vernita, Nikki, aquí la composición de la imagen forma un triángulo con los personajes, en primer plano vemos a las dos apuntándose con un cuchillo, en segundo la ventana abierta a un tercer plano con Nikki bajando del camión de la escuela. En esta toma vemos la representación de la inocencia excluida de la maldad, por eso está afuera de la casa con una profundidad de campo que la mantiene perfectamente en foco y una iluminación intensa.



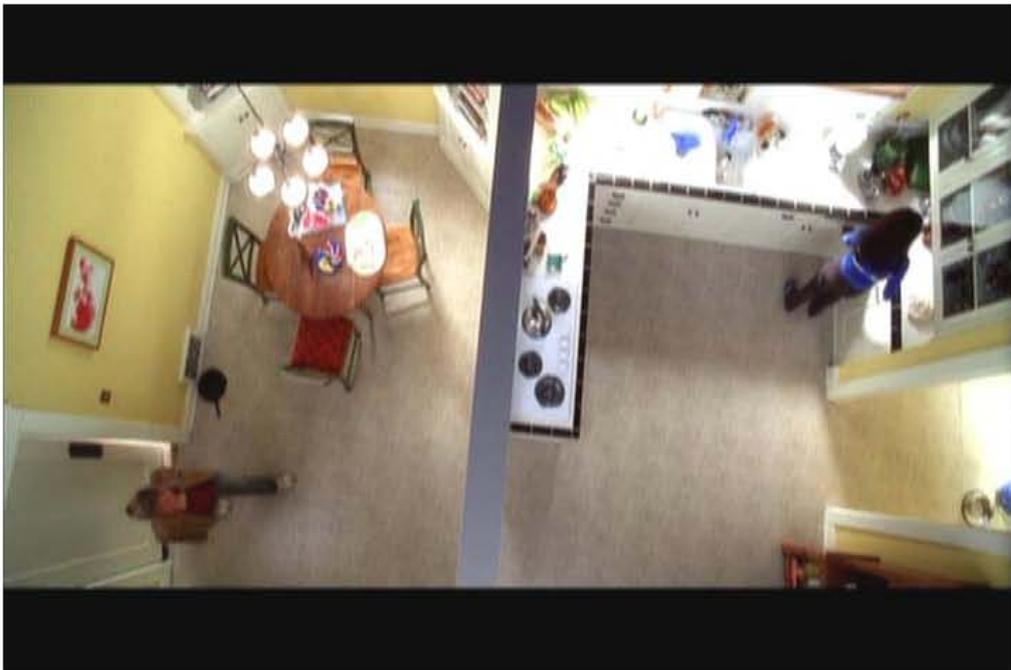
Todos los elementos en el encuadre están ahí de manera intencional, nada es gratuito, lo cual nos permite, casi obliga, a aventurar una lectura que interprete la intención de su aparición y su relación entre ellos mismos.

La televisión ocupa un lugar central, de alguna manera podemos pensar que la escena es una alusión a la violencia que existe en ese medio. El hecho de que la niña aparezca justo sobre el televisor podría explicarnos, porque ella no se

inmutará al ver la violencia extrema de ese día en casa, ya que pertenece a una generación habituada, anestesiada contra la violencia.

Después entra la niña a la casa y su madre le presenta a su antigua amiga. Cabe mencionar que en todas las escenas donde aparece la niña frente a Cobra africana, siempre están presentes las posiciones de cámara de picadas o contrapicadas, aquí la imagen pone de relieve al espectador la fuerza de Cobra africana sobre Nikki, lo amenazante de su presencia que, sin embargo, la niña no parece percibir.

Vernita manda a su hija a su cuarto, ellas pasan a la cocina a platicar, aquí se aprecia en el encuadre un *top shot* o *toma cenital* que será muy recurrente en varias escenas de la película y que le da un estilo peculiar. Evidentemente se trata de una toma desde un punto inexistente, pues como la casa tiene un techo común y corriente, sería imposible ver la separación entre la cocina y el comedor desde el techo.



Vemos otro encuadre interesante cuando Cobra africana mata a Vernita, en contrapicada se muestra en primer plano a la mujer de espaldas muerta tirada en el piso, en segundo plano vemos las piernas de Cobra africana con el cuchillo lleno de sangre en mano, y en tercer plano esta Nikki mirando.

Esta división del cuadro en el que alguna parte del cuerpo ocupa buena parte del cuadro será un recurso recurrente en la película. A pesar de que esa parte aparece fuera de foco y poco clara, su presencia adquiere un gran peso, porque parece que se interpone a la cámara frente a otros objetos importantes al personaje.



Los *big close up* de los pies a la altura del suelo usados para remarcar la presencia con más peso no sólo visual sino en el aspecto narrativo, son muy característicos del director, por lo que es una toma que se repite varias veces en el filme. Otra toma característica de la cinta son los acercamientos a las armas. En esta escena, por ejemplo, está el *big close up* a la cintura de Cobra africana que permite ver solamente su cinturón y la boca de la funda del cuchillo. A cuadro aparece el cuchillo al momento de ser guardado después de limpiar la sangre.



Al abandonar la casa, Cobra africana deja a la niña en la cocina con un *close up* a sus pies en primer plano, luego vemos el suelo rodeado de cereal de colores y en el fondo a su mamá muerta, lo que hace alusión a la destrucción de su mundo infantil. Cuando se retira Cobra africana se hace un *zoom in* desde la ventana y vemos como se marcha en la camioneta.



Cabe mencionar que inicia y termina la secuencia de este capítulo con un *close up* a Cobra africana arriba de la camioneta mirando hacia la cámara, como si se dirigiera a nosotros, lo cual, como se verá más adelante, se repetirá en varias ocasiones en otros capítulos.

En lo que corresponde a la puesta en serie, podemos decir que es destacable, después del *flashback* que ya mencionamos en la puesta en cuadro, el cambio del ritmo en la narración cuando Cobra africana le da el primer golpe a Vernita, la velocidad del relato aumenta, cada corte es sincronizado con los golpes que se dan hasta el momento en que llega el camión de la escuela, entonces hay pausa al vértigo de la acción. Y nuevamente el ritmo es rápido desde el momento en que Vernita saca la pistola de la caja de cereal hasta su muerte.

Algo muy singular en esta secuencia es también la doble censura del nombre de Cobra africana ante Nikki. Es interesante notar que los nombres y la presencia de los dos personajes principales tienen un tratamiento opuesto. En tanto Bill es mencionado en todo momento, incluso en el título de la película, y sin embargo no aparece sino en contadas ocasiones, en el caso de Cobra africana nunca sabemos su nombre verdadero en el primer volumen, a pesar de que ella aparece en prácticamente toda la película.

En cuanto a este primer capítulo de *Kill Bill* podemos enumerar tres características básicas; en primer lugar y de acuerdo con Casetti y Chio, la articulación del espacio fílmico que se maneja es expresiva, es decir, es la cámara y no el personaje con su desplazamiento quien decide lo que se debe ver.

Segundo, los colores pastel y vivos que se presentan en la escena tienen un efecto de contraste con la violencia, tanto visual como el aspecto narrativo. El escenario de un suburbio ideal y prometedor discrepa con la violencia.

Por último, podemos decir que son muy expresivos los *big close up* e *inserts* que se muestran de algunas partes del cuerpo y de las armas que usa Cobra africana, y que sin duda es una característica propia de Tarantino en el filme.

### 3.1.2 *Anime japonés en Kill Bill*

A continuación estudiaremos el siguiente capítulo —secuencia—, titulado “El origen de O-Ren”. Como veremos, gran parte de ella se realiza con anime japonés. Cobra africana nos cuenta que O-Ren Ishii nació en una base militar estadounidense en Tokio, Japón; hija mitad del ejército chino estadounidense y mitad japonesa.

A los nueve años O-Ren vive debajo de la cama el asesinato de sus padres por el yakuza pederasta, el jefe Matsumoto, ella presencia como ambos son atravesados con una katana.

A los 11 años cobra su venganza matando a Matsumoto, y a los veinte años se convierte en asesina profesional a sueldo; ya cumplidos los 25 participa en la matanza de 9 inocentes en aquella capilla en el Paso, Texas.

En esta escena es relevante el uso de una banda sonora melancólica y la manifestación estricta de la violencia y el placer nipón para con la sangre. Se muestran detalladas estéticamente en extremo algunas de sus imágenes, pensemos en aquella donde O-Ren se tiñe con las gotitas de sangre que descienden por el filo de la espada que acaba de atravesar a su madre, o aquella donde se traga una onomatopeya para no descubrir su escondite a los criminales.





Como en todo anime japonés el recurso de la exageración dramática suele ser aplicado en las expresiones de los personajes, los rasgos de estos rompen con la monotonía de los gestos cotidianos, y además acentúan la acción. Los rostros con sombra son tan marcados que casi los cortan.

La iluminación es muy importante, pues realiza un juego de sombras junto con los colores que utiliza, estos son de tonos oscuros, con una preponderancia en negro de todos los detalles de los personajes, resaltando el azul, el rojo y el amarillo, lo que nos da una representación de algo cruel, violento, frialdad.

Cuando aparece O-Ren ya como asesina a sueldo<sup>39</sup> se destaca su figura delgada, hermosa, vestida de rojo, su pelo lacio, con flequillo poblado, una característica también del anime. El vestuario que presenta es de un solo color, lo cual es interesante porque ese tipo de vestimenta lo veremos también en Cobra africana, aunque ella aparece vestida toda de amarillo. Ambas se unifican con un estilo, mangas largas, cuellos altos, ropa pegada al cuerpo da una indicación de efectividad, eficacia, profesionalismo, agilidad, de hecho al momento de vestir con este atuendo siempre ganan.

---

<sup>39</sup> Un dato curioso en esta escena, es que cuando O-Ren asesina al diplomático, éste lleva banderas de México en el coche, y sus dos acompañantes son Srita. Venezuela y Srita. Panamá.



Otra cosa destacable en O-Ren es su pequeña boca, que como podemos ver es acorde con su nombre clave: Boca de algodón. Aquí es interesante el contraste entre la dulzura de la forma de la boca, remarcada en la suavidad de su nombre clave con la violencia que la iguala con cualquiera de los demás personajes. Y como en todos los demás personajes del capítulo —y respetando una característica básica del anime— no se produce sincronía entre emisiones vocales y los movimientos bucales. “Esto es porque los japoneses no pretenden que se dé cierta simultaneidad, pareciendo que se produce polifonía. Fuente sonora o palabra y correlato visual o imagen se emancipan una de la otra”.<sup>40</sup>

Las cicatrices también se resaltan dentro de esta parte, ya que Matsumoto tiene una muy pronunciada en la cabeza como reflejo de su maldad. Esto contrasta con la limpieza que siempre tendrá O-Ren en su rostro y, como ya lo mencionamos, la dulzura de su boca.

La película consigue imprimir un clima emocional, un ambiente estético, una atmósfera sublime y extraordinariamente poderosa y bella a través de su

<sup>40</sup> María del Pilar Yébenes Cortés, *Los lenguajes del Código Animado*. Estudio de la Estética del Anime. Universidad Europea del Madrid, [en línea] [16 de enero de 2007]. [http://www.uem.es/binaria/congreso/archivos\\_congreso/Pilar%20Yebenes.Pdf](http://www.uem.es/binaria/congreso/archivos_congreso/Pilar%20Yebenes.Pdf)

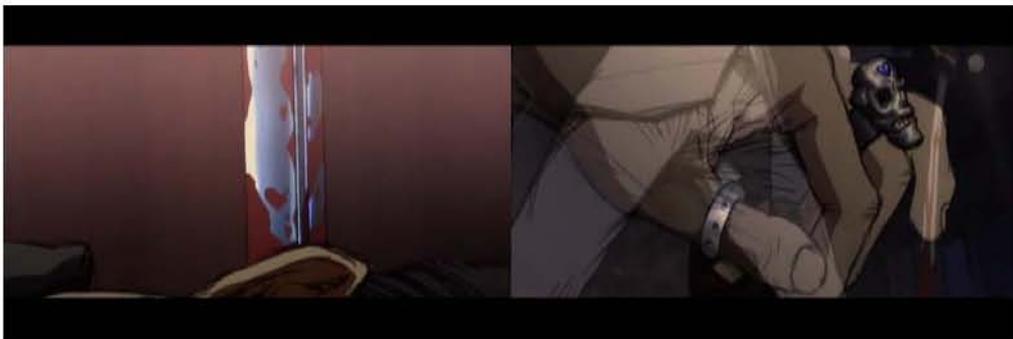
puesta en escena. Nos conduce hacia una preparación psicológica adecuada y una actitud abierta a la comprensión del filme.

Respecto a la puesta en cuadro podemos rescatar la transición de la imagen cinematográfica al formato del cómic. Ésta se da con la división del encuadre en tres partes, la de en medio es una foto extremadamente simple que muestra a O-Ren en la actualidad, vestida completamente de negro con un arma, sobre un cielo azul, y las laterales ya se presentan en dibujo, la de la derecha es O-Ren de niña, y la de la izquierda nos muestra a su papá vestido de militar en *medium close up*.



Los cortes a *big close up* a los ojos de los personajes son una constante, sobre todo los de O-Ren y el pederasta Matsumoto, ya que dentro del anime se resaltan mostrándolos enormes, pues ellos reflejan la mirada del alma, por medio de ellos se ve toda la gama de sentimientos posibles, es decir, forman parte de la estética visual y de la narración.

Otro corte significativo sucede después del asesinato del papá de O-Ren, aparece entonces la katana llena de sangre en un lento *tilt up*, hasta llegar a la mano del asesino el cual lleva un anillo de muerte, que en el centro tiene un corazón. Enseguida se realiza una disolvenca a los ojos de O-Ren, lo que nos representa que sólo hay una opción entre la vida y la muerte, matar o morir. A partir de aquí se seguirá cultivando con mayor consistencia el influjo hipnótico de la katana dentro del filme.



Respecto a la puesta en serie, es rescatable la relación temática entre los personajes y objetos, para dejar impreso el odio y rencor que habita en el alma de O-Ren, y la solemnidad con que maneja el sable. Además de que para marcar esa relación recurre a las disolvencias

Podemos decir que el uso del anime es una de las virtudes con que cuenta el filme. El uso de los colores y sobre todo de las expresiones de los personajes nos dejan ver las analogías entre las motivaciones de Cobra africana y O-Ren Ishii, unas incitaciones nacidas por el odio, por un pasado caracterizado por la violencia en el que ambas fueron víctimas.

Empero las virtudes del dibujo animado no se resumen solamente en su aspecto visual, sino que además dan un giro hacia la mitificación del arte de asesinar y de las armas esgrimidas por los verdugos.

Aunque aparentemente la inclusión de un episodio presentado como anime japonés obedece a que esa parte de la historia se desarrolla en Japón, vale mucho la pena considerar que además de eso se trata de la única parte en la película que es narrada por Cobra africana; de hecho, de todas las víctimas de su venganza, sólo en el caso de O-Ren se cuenta la forma en la que llegó a ser una Viper, además ser la única que ocupa dos capítulos en la historia.

En este caso, podemos aventurar que el hecho de que exista una gran afinidad entre ambas —las dos fueron víctimas de actos violentos y en algún momento de su vida el motivo de sus asesinatos es la venganza— y de que la protagonista se ocupe de narrar la vida de esta enemiga, tiene una muy importante repercusión estética en la película: más que por suceder en Japón, la vida de O-Ren es un anime porque es contada desde la perspectiva de Cobra africana.

### 3.1.3 Pelea solemne de samuráis

En el capítulo cinco, “La pelea en la casa de las hojas azules”, Cobra africana nos narra como un año después de lo acontecido en el Paso, Texas, Bill financia y aconseja a O-Ren para que se convierta en la reina del submundo yakuza en la ciudad de Tokio.

Cobra africana compra un boleto de avión para Tokio con la finalidad de ir en busca de O-Ren Ishii, quien está protegida por sus letales secuaces y dirige un enorme nightclub/restaurante, el *House of Blue Leaves*. Por ello tiene que enfrentar primero a su ayudante personal, Sofie Fatale y su guardaespaldas personal, la adolescente Go Go Yubari, y además de librar una batalla contra el escuadrón personal de O-Ren: los 88 maníacos. El asalto termina con un duelo entre O-Ren Ishii y Cobra Africana.

Dentro de la puesta en escena lo primero que rescatamos es el traslado de Cobra africana de Okinawa a Tokio en avión, con la música de *El avispon verde*, la ambientación es muy acertada, pues la música continúa dando una percepción

de persecución. Cobra africana aparece vestida toda de amarillo, como ya se hacía referencia en el análisis anterior, con mangas largas, cuello alto y pegado a su cuerpo; a su llegada a Tokio la vemos en una moto del mismo color persiguiendo el coche donde va O-Ren.

Podemos relacionar el vestuario con el carácter del personaje, el amarillo (y sobre todo en ese tono) es un color intenso, violento, agudo, que llama la atención; aunque también representa la traición. En exceso tiene un efecto perturbador, inquietante.



En cuanto al vestuario que utiliza O-Ren, al momento de la pelea en el patio nevado es completamente blanco, este color lo asociamos en este caso con la perfección y solemnidad que le da ella al momento de combatir como samurai y matar o morir como tal.



No es menos destacable el vestuario de los 88 maniacos, todos vestidos de negro, con un antifaz, una vez más ratificamos el homenaje que hace Tarantino a *El avispón verde* en esta película.



Otros elementos destacables por su aparición constante a cuadro, como en el anime, son la sangre y las partes del cuerpo mutiladas por doquier, esto en el momento en que Cobra africana combate con el ejército que cuida a O-Ren. Antes de enfrentarse con los 88 maniacos, mutila a Sofie su brazo derecho. Más adelante en su enfrentamiento con Gogo termina ajusticiándola, primero le entierra unos clavos de la pata de una mesa en el pie, donde vemos brotar sangre de sus tenis blancos, y después se los clava en la cabeza sacándole sangre por los ojos.



Cabe resaltar que en este capítulo también vemos una parte de la historia en blanco y negro, durante el enfrentamiento que tiene Cobra africana con los 88 maníacos. El abandono del color inicia cuando Cobra africana le saca el ojo a uno de ellos y termina cuando quitan la luz del restaurante y se va a un filtro azul a contraluz continuando la pelea, hasta que encienden nuevamente y se topa con un niño, al cual le da unas nalgadas y lo manda a su casa, mostrando en todo su esplendor la ironía que utiliza Tarantino en sus películas.



Enseguida hay una inesperada ambientación cuando Cobra africana entra a buscar a O-Ren y la encuentra en un hermoso patio nevado, e inicia una música española, flamenco que da paso al combate. Cabe destacar que mientras dura la melodía los movimientos de O-Ren son de acordes a la música.



Los colores preponderantes en esta secuencia son el azul y el blanco, considerados ambos como fríos, el primero lo podemos asociar con la profundidad, la serenidad, pero también con la tristeza y la soledad. En cuanto al blanco, se relaciona con la limpieza —en este caso del combate— y la paz, al descansar el alma de O-Ren después de pedirle perdón a Cobra africana.

Además, cuando están luchando nos presentan un elemento natural, una fuente de bambú de la que se escucha claramente el correr del agua, dando un contraste temporal con el ritmo del agua de la fuente con el de la pelea, hasta que Cobra africana le corta la cabellera de O-Ren que se ve caer por el aire con sangre sobre la nieve, concluyendo su muerte con una canción japonesa melancólica.



En la puesta en cuadro vale mencionar el encuadre donde se ve como entra al plano el avión del lado derecho y el cielo junto con las nubes completamente en rojo, simbólico a la sangre, y nuevamente la sincronía con la música con la que identificamos la serie de *El avispón verde*, lo que le da una estética muy peculiar. Haciendo más fuerte la tensión a la llegada de Cobra africana para saciar su venganza.



En la secuencia en donde Cobra africana se encamina al baño en el restaurante se recurre de nuevo al *top shot* o toma cenital y se ve la división entre el pasillo y la cocina. Al igual que en la casa de Vernita, la cámara hace un recorrido desde el punto de vista dietéticamente imposible, pero que permite al espectador ubicar perfectamente a los personajes, los espacios por los que se mueven y las distancias que median entre ellos.

Más adelante la división en dos que hace al encuadre, por un lado en *close up* el rostro de O-Ren en  $\frac{3}{4}$  de perfil y un *big close up* a la boca de Cobra africana, cuando le grita que tienen asuntos pendientes, también logran crear mayor tensión y confrontar en un mismo cuadro a los dos personajes, a manera del anime.



Al ver Cobra Africana a O-Ren frente a frente, nuevamente aparece el *leit motiv* de la música junto con el *big close up* a sus ojos, y el filtro rojo que recuerda la mirada de O-Ren en la matanza de Texas, para enseguida mutilar a Sofie. Aquí como en el capítulo donde enfrenta a Vernita podemos apreciar que es la forma de hacer ver su odio contra sus contrincantes y nos recuerda el motivo de lo que vendrá después, dándole fuerza a ella para enfrentarlos.



En el siguiente encuadre se muestra en una picada el triunfo de Cobra africana, sobre los 88 maniacos, donde en primer plano tenemos la entrepierna de ella fuera de foco, y en segundo, en profundidad entre sus piernas esta el líder derrotado lleno de sangre en el agua. Aquí la posición de la cámara es muy significativa se trata de una especie de cámara subjetiva, sin embargo, no está tomada desde la mirada de Cobra africana, ni desde partes de su cuerpo como sus hombros o sus pies como en otras escenas anteriores. Tarantino ubica la cámara en un lugar que denota tajantemente su sexo. En el encuadre los hombres derrotados y revolviéndose en agua sanguinolenta quedan atrapados bajo el sexo femenino, se trata pues, de un encuadre que dista mucho de ser casual.



En el enfrentamiento final que se da en el patio nevado los *big close up* a Cobra africana y O-Ren son tan constantes como a sus katanas, acompañados con encuadres de *top shot*. Después de darle un zarpazo a O-Ren vemos en primer plano a una pequeña fuente de bambú con agua que se escucha claramente como corre, y al fondo herida a O-Ren tratándose de sostener y pidiendo disculpas, que son aceptadas por Cobra Africana, este encuadre se repetirá cuatro veces.



Dentro de la puesta en serie, destacan el montaje que se realiza para sincronizar la música de *El avispon verde* con las tomas del avión llegando a Tokio, el coche de O-Ren con sus guardaespaldas en las motos sobre la avenida principal, y después la aparición de Cobra africana en su moto, a la par de ellos nos va llevando al clímax de esta primera parte de la película.

Podemos concluir que en este capítulo fungen un papel importante los colores que se utilizan para darle mayor acción a la imagen junto con la música, así como el contraste entre el blanco y el negro, y colores intensos como el amarillo y el rojo. Como vimos, Tarantino en esta parte hace homenaje a las películas de kung fu y a la serie de *El avispon verde*.

Los contrastes también están presentes en los diferentes tipos de música, como el flamenco que utiliza al iniciar el encuentro que hay en el patio nevado y que al terminar es música japonesa melancólica. O la música *surfera* en el restaurante, antes del combate con los 88 maníacos.

Como vimos, en este capítulo se le da gran importancia a la imagen y a su juego con la música más que con los diálogos. Baste recordar el impacto que produce cada uno de los ritmos que se escuchan: el tema de *El avispon verde*, la música *surfera*, el flamenco y el final con música japonesa melancólica.

También vemos el recurso de los *big close up* a las partes del cuerpo, como pies y piernas para darle fuerza a los personajes, y al arma de Cobra africana, en este caso un sable, el cual lo vemos en primer plano, partiendo en diagonal el encuadre y la mitad del cuerpo de Cobra africana que se encuentra en segundo plano fuera de foco, esto para darle mayor importancia a la katana, como lo hemos visto en gran parte del filme.



### **3.2 Kill Bill Vol. 2**

Esta segunda entrega de la historia da inicio en blanco y negro cuando la protagonista viene en su coche convertible y se dirige hacia la cámara; ella resume para el espectador su historia y afirma que en cuanto encuentre a Bill lo matará.

La historia se divide en otros cinco capítulos, inicia con el seis, siguiendo la numeración del Vol. 1, *Masacre en Two Pines*; el siete, *La Tumba de Paula Schultz*; el ocho, *El cruel tutelaje de Pai Mei*; el nueve, *Elle y yo*; y el último capítulo, *Cara a Cara*. Aquí sólo tomaremos para estudiar partes del capítulo seis, el nueve y el último.

### 3.2.1 Duelo en el oeste

El capítulo seis inicia cuando La Novia nos comienza a narrar lo que salió en los medios de comunicación, como en la televisión y los periódicos, sobre la masacre en El Paso, Texas, y es aquí donde aclara que no sucedió durante la boda sino en el ensayo de ésta.

Así da pie a la acción: dentro de la capilla se encuentran La Novia con su futuro esposo, sus amigos y los que participarán en la ceremonia. Después de un momento La Novia embarazada decide salir a tomar aire, cuando llega a la puerta se da cuenta de que ahí esta Bill, platican un momento y después lo presenta como su papá ante su futuro marido, al continuar con el ensayo llegan las DIVAS, y cuando entran se escuchan los disparos, hasta aquí haremos el análisis de este capítulo.

La puesta en escena es en blanco y negro, y con tintes de *spaghetti western*. La ambientación es una capilla antigua, en el Paso, Texas, sola en medio del desierto.



La sutileza comienza cuando la protagonista observa la puerta abierta de la iglesia y escucha la musiquilla oriental de una flauta; tanto La Novia como los espectadores saben que en el exterior la está esperando Bill.

La luz que se muestra en La Novia es intensa en todo momento, dando un realce al personaje y a su vestido de blanco. Aquí se juega más con los contrastes del blanco y negro.



En cuanto a la puesta en cuadro, en el momento en que ella sale con una angustia de la capilla y voltea hacia donde está Bill, se saludan y tienen una plática aparentemente amistosa, aquí la tensión inicia con el juego de cámaras, cada acercamiento será con un *big close up* a los pies de ella y de él, junto con un *medio close up* a su rostro entre diálogos.

Mientras La Novia le habla de con quién se va a casar y de su embarazo. Solos, en medio del viento, con una ambientación del viejo oeste, se da el acercamiento de ellos como si fueran vaqueros que se batirán en duelo, Bill con sus botas y ella, vestida de novia con sus sandalias.



Hasta que la cámara los toma a los dos en *close up*, y ella le habla de su futuro esposo, y le pide Bill que le presente con quien se va a casar su chica; entran a la iglesia y lo presenta como su padre, continúan con el ensayo, no sin que antes La Novia le de un beso a Bill. La iluminación especial alrededor de ella al momento que se pone su velo le da un aspecto angelical, de ingenuidad e ilusa.

Después de que La Novia presenta a Bill como su padre, continúan con el ensayo de la boda, aquí es cuando la cámara sale y se aleja para que hagan su aparición las DIVAS.



Respecto a la puesta en serie, es interesante mencionar el montaje sincronizado que se realiza en el diálogo entre La Novia y Bill afuera de la capilla, sin música, para generar tensión.

En conclusión rescatamos la peculiaridad de poner esta escena en blanco y negro, como ya dijimos en el apartado de *Kill Bill 1*, y el cual concuerda con que se realiza una distinción sobre las demás escenas, resaltando el motivo de la historia.

Tarantino hace un homenaje al *spaghetti western*, y aunque no vemos una violencia física como en las demás escenas, existe una violencia psicológica patente.

### 3.2.2 El ojo perdido

El capítulo nueve comienza cuando Elle llega en su coche al camper de Budd. Después hace su aparición Cobra africana a las afueras de la casa de Budd y ve como llega Elle.

Elle platica dentro del camper con Budd sobre cómo fue que eliminó a Cobra africana y en donde la enterró mientras él le prepara una bebida. Después le da una maleta roja con dinero por el pago de eliminarla, al revisarla Budd para contar el dinero brinca una víbora (una cobra africana) la cual lo pica y muere minutos después.

Ella comienza a recoger el dinero cuando suena su celular, es Bill, a quien le avisa que Cobra africana mató a su hermano, pero le dice que ella ya está enterrada y le asegura que va a su encuentro con él. Toma la maleta y el sable y se dispone a salir cuando es sorprendida por Cobra africana. Se da una pelea entre las dos hasta que Cobra africana le quita el ojo que le quedaba a Elle y sale triunfante del camper.

En cuanto a la puesta en escena, aquí podemos decir que se vislumbra nuevamente al *spaghetti western* en cuanto al exterior, pues el camper está situado en medio del desierto.

La música va de acuerdo con el lugar, sobresaliendo los acordes de la guitarra; el sol es intenso, elemento primordial para un desierto. Aquí es donde interviene la puesta en cuadro, donde aparece Cobra africana: en medio del cuadro aparece el sol y es seguido por una disolvencia de Cobra africana que viene caminando; el cálido viento distorsiona la imagen acentuando la presencia del desierto, simultáneamente se realizan disolvencias para su acercamiento.



Otro recurso, que ya hemos visto de forma recurrente en el filme es la división del cuadro, aquí lo hace entre Cobra africana y Elle en el momento de la pelea, cuando caen las dos al suelo. Solo que aquí hace dos tomas distintas, una seguida de otra en distinta posición.



Un cuadro que muestra la violencia en sí misma y que es rescatable porque aquí no se recurre a la sangre, es cuando se realiza un *big close up* al pie de Cobra africana al momento de pisar el ojo de Elle, donde vemos entre sus dedos mugrosos como sobresale una parte del ojo.



La contrapicada que se ve desde atrás de la víbora cobra africana (la cual mordió a Budd), ante Cobra africana al momento de salir del camper donde sólo se le ven los pies, nos dice sobre la omnipresencia ante ella. Lo que concuerda a la hora de que Elle le describe lo que encontró en el Internet sobre la especie de la cobra africana que causa una muerte segura, conocida como “la muerte en carne viva”.



Respecto a la puesta en serie, hay una desconexión total con intención irónica, ya que cuando Elle le esta diciendo por teléfono a Bill que Beatrix Kiddo —en este momento se revela el nombre de Cobra africana, que como habíamos dicho fue desconocido en el primer volumen de la historia— estaba enterrada; se hace entonces un corte a otra escena totalmente distinta a otro escenario, un salón

de clases, donde una maestra esta pasando lista a sus niños. Después de nombrar a dos, el tercero en la lista es Beatrix Kiddo, y aparece Cobra africana adulta con dos coletas sentada en su pupitre diciendo presente. Después dan corte a continuar con la llamada de Elle.



La música que escuchamos vuelve a ser sincronizada con la acción cuando vemos los *close up* a sus caras de cada una de ellas con su sable antes de combatir.

En conclusión podemos decir que los espacios con los que juega Tarantino en todo el filme son dispersos unos de otros, así como el arma o la forma en la que mata a cada uno de ellos. La música es un instrumento que enriquece las escenas y le da el toque a cada una de ellas. En este capítulo hace obvia la ironía por la secuencia de la escuela.

### 3.2.3 Matar a Bill

El último capítulo lo tomaremos a partir de que Cobra africana llega a la casa de Bill. Entra con pistola en mano, la puerta está emparejada al acercarse al jardín apunta y al asomarse su hija le responde con una pistola de juguete junto con Bill.

Cobra africana les sigue el juego, pero sorprendida al ver que su hija está viva. Bill le comenta que le dijo a su hija que se encontraba dormida desde que nació pero que un día regresaría.

Mientras que Bill le prepara de cenar a la niña le platica a Cobra africana que su hija aprendió sobre la vida y la muerte, y B.B. (la niña) le cuenta que sacó el pez de la peceras y lo pisó, al levantarlo se dio cuenta de lo que había hecho.

Después la llevan a dormir y ahí Bill le dice a B.B. que lo mismo que ella le hizo al pez él se lo hizo a su mamá, le dio un disparo en la cabeza, pero después se sintió muy triste. Cobra africana se queda con su hija hasta que se duerme.

Al salir del cuarto Cobra africana va al encuentro de Bill, al llegar a la sala él le propone un duelo en la playa al amanecer. Ella intenta tomar el sable pero él hace dos disparos, uno a la televisión y otro al centro de mesa. Bill le dice que le hará unas preguntas, pero quiere la verdad, por lo que le dispara un dardo en la pierna con un líquido que es un suero de la verdad, pues no cree en ella.

Bill le dice que ella nació siendo una asesina y la cuestiona sobre la vida “nueva” que intentaba llevar al casarse, si pensaba que funcionaría, Cobra africana le dice que no. Y le empieza a narrar como fue que se enteró que estaba embarazada y el por qué decidió huir de él y rehacer su vida.

Salen al patio a conversar y Bill le pregunta por qué no le dijo nada, ella se justifica diciendo que al enterarse él iba a reclamar a la niña y ella no deseaba eso, lo que quería es que su hija tenía derecho de nacer teniendo la libertad de elegir lo que quisiera ser y con él no iba a tener opción.

Bill le cuenta que cuando ella no regresó él pensó que la habían matado y le remarca que fue cruel al dejar que él pensará que estaba muerta cuando no lo estaba, pues le guardo luto por tres meses. Al momento de mandar a buscar a los que la habían matado, la encontró próxima a casarse y embarazada. Cobra

africana le dice que nunca pensó que le fuera hacer él algo así a ella, a pesar de que él es un asesino.

Y sentados ambos empiezan a combatir con los sables, hasta que ella le aplica la técnica del corazón explosivo. Bill agonizando le pregunta por qué nunca le dijo que le había enseñado esa técnica Pai Mei, Cobra africana le dice que porque es una mala persona. Él le dice que no, que ella es una persona increíble, su favorita.

Bill se pone de pie, camina descalzo hacia el pasto, hasta que cae muerto. Cobra africana se pone de pie y se marcha con su hija en brazos. A la mañana siguiente están las dos en un cuarto de hotel, la niña mirando una caricatura en la televisión y Cobra africana llorando en el baño y dando gracias.

La escena termina cuando Cobra africana sale del baño y abraza a su hija, después finaliza el filme con el texto: “la leonesa se ha reunido con su cría y todo está bien en la jungla”.

Referente a la puesta en escena, el escenario es en un *pent house*, podemos decir que con cada uno de sus contrincantes fue diferente el escenario, ninguno se parece y tienen muy distintos matices. Así como la vestimenta de ella, ha sido diferente, en esta secuencia ella viste de azul con una playera y falda, sencilla, tranquila.

La puesta en cuadro recae en la importancia que le da al sable, a su llegada al *pent house* vemos un encuadre en primer plano al sable de Bill de manera horizontal y en segundo a Cobra africana apuntando con una pistola.



Asimismo encontramos esta presencia del sable en dos encuadres más; la primera cuando Cobra africana y Bill están en la sala, el sable se encuentra en medio en primer plano y ellos a los lados en segundo. La otra es cuando nos muestra la televisión de frente donde hay un vaquero en la pantalla y arriba esta el sable, aquí concluimos el homenaje que le hace Tarantino al *spaghetti western* durante la mayor parte del filme.



También apreciamos la picada que se realiza al momento que Cobra africana llega a la sala y baja por las escaleras, lo que nos da nuevamente a saber que ella tiene dominada la situación y es el último al cual va a derrotar para cumplir con su venganza.



Mientras que en la puesta en serie, el ritmo es lento, se realiza un *flashback* al momento de que Cobra africana le cuenta a Bill como se enteró de que estaba embarazada.

Podemos concluir con este último capítulo que más que una historia de acción *Kill Bill* recae en una historia de amor, el motivo fue el nacimiento de una niña fruto de un amor, la traición que sintió Bill al ver que se iba a casar su amada, y el reproche de Cobra africana para con él que nunca lo creyó capaz de hacerle eso a ella.

Tomemos en cuenta que dentro de las películas escritas y realizadas por Tarantino, en todas afloran los sentimientos entre los asesinos, el amor, la lealtad, la amistad, etc.

# Reflexión final

Escrita y dirigida por Quentin Tarantino, *Kill Bill* seguramente no es la mejor película del cine estadounidense, pero su peculiar estilo es una propuesta innovadora en la representación cinematográfica en cuanto a temas de violencia.

Tras desarrollar el estudio del filme buscando caracterizar la estética de la representación cinematográfica en las secuencias violentas, encontramos en primera instancia el homenaje que Tarantino hace a géneros cinematográficos como el *western* y los filmes de yakuzas, e incluso a otros discursos como el televisivo –la serie *El avispon verde*– y al *anime* japonés; logra rescatarlos, reactualizarlos y volverlos significativos en una obra que paradójicamente en su totalidad un formalmente muy distinta a cada uno de ellos.

En cada capítulo, Tarantino deja plasmada en el relato una muy particular estética en los elementos visuales, como los distintos escenarios a los que recurrió, la vestimenta, los colores, (sobre todo el juego del blanco y el negro, y el realce en el rojo y el azul, que son preponderantes en la mayoría de las escenas), los encuadres y el montaje.

Como vimos, en la estructura general de la película los capítulos enumerados se organizan como una historia lineal no vectorial, como consideran Casetti y Chio, pues se existen recuperaciones del pasado a través del *flashback* en

diversas ocasiones. Únicamente en los dos primeros capítulos se invierte el orden cronológico (vemos primero la pelea con Vernita aunque en la historia sucede después del enfrentamiento con O-Ren). Podríamos aventurar que esta acronía obedece al querer evitar iniciar el file con la muy espectacular pelea en el bar japonés, para de esta manera dar un crecimiento gradual a la violencia física que se presenta.

Por otro lado, un elemento recurrente en el estilo de Tarantino es la ironía, entendida ésta como el mensaje mediante el cual se da a entender lo contrario de lo que se dice, los elementos que utiliza con sutileza son los discursos conjugando con las imágenes que nos presenta y realiza una serie de contrastes. Pensemos en el relato que Bill hace a su hija acerca de las razones por las que su madre estuvo en coma durante cuatro años, se lo cuenta como un suceso familiar ordinario y no violento, cuando en realidad se trató de un salvaje intento de asesinato por una venganza pasional.

En ambos filmes vemos una violencia extrema y magnificada, como en sus filmes *Reservoir Dogs* y *Pulp Fiction*, la sangre es mostrada como elemento necesario sin caer en la trivialidad y asentando todo el interés de su agresiva ceremonia en la diversión y sentido del humor, como lo vimos durante el filme; por eso la imagen de sadismo, el desmedido exceso de sangre y la exageración de los combates. Desde la perspectiva de Tarantino es necesario mostrarla detenidamente en cada golpe, en cada patada, en cada sablazo de katana y en cada muerte, así se refleja un sutil sarcasmo.

El recurso del *anime* enriquece la película, pues es una manera diferente de ver la violencia, se inserta armónicamente entre las secuencias cinematográficas sin perder la combinación de los colores y las características estéticas de este formato. No deja de ser *anime* pero trabaja en función de la totalidad de la película.

En cuanto a los encuadres (especialmente los *big close up*, las picadas, contrapicadas y *top shot*), así como a la división de ellos a la manera del cómic, son recurrentes para darle un efecto visual estético particular, pues aunque son utilizados en repetidas veces, no llegan a estar de más o a ser burdos, están justificados al emitir un mensaje específico. Particularmente en el caso de las divisiones de los encuadres, estos por lo común muestran a dos personajes o elementos que sugieren la idea de choque o enfrentamiento.

Es interesante observar los diversos escenarios en los que Cobra africana tiene cada una de los enfrentamientos con sus adversarios, y que ofrecen una amplia gama de colores que ayudan y contrastan en la composición de la imagen ligada con la historia. El análisis nos mostró que algo similar sucede con la música, siendo esta un elemento característico y principal de la historia, pues su diversidad le permite ser muy acorde con cada escena.

Un ingrediente nuevo que integra Tarantino en *Kill Bill*, y que en sus otras realizaciones no había incluido, es la participación de los niños; cada uno de ellos es testigo o factor de la violencia de una forma distinta, y su percepción e interpretación de ella es por supuesto también diferente. Nikki, la hija de Vernita, como mencionamos en nuestro capítulo tres, no se inmuta al ver a su mamá muerta, sólo observa; esto a diferencia de lo que pasa en la infancia de O-Ren, que tal es el impacto y su ira por el asesinato de sus padres, que cobra una sanguinaria venganza y se vuelve asesina a sueldo; en tanto, Cobra africana le da nalgadas al niño en la lucha contra los 88 maníacos, porque él está jugando a ser malo y recibe un castigo a ese nivel infantil; por último tenemos a B.B., quien parece heredar de sus padres la necesidad de explorar la frontera de la vida y la muerte al matar a su pez.

No queda más que decir que en *Kill Bill Vol. 1 y 2*, Quentin Tarantino logra la realización de un mundo posible, donde vemos ese mundo de los asesinos a sueldo desde su perspectiva, y donde a pesar de tratar la violencia no se puede dejar de apreciar el uso estético de los recursos cinematográficos para lograr un estilo muy definido y sobresaliente.

# FUENTES

## Bibliografía

- Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marte y Marc Vernet. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. España, Paidós, 1989, 313 p.
- Agel, Henri. *Estética del cine*. Argentina, Cuadernos Eudeba, 1962, 64 p.
- Cardero, Ana María. *Diccionario de términos cinematográficos usados en México*. México, UNAM, 1989, 139 p.
- Casetti, Francesco y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. España, Paidós, 1991, 278 p.
- Catalá, Josep María, *La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica*, España, Paidós, 2001, 125p.
- Corral, Juan M. *Quentin Tarantino. Excesos y cinefilia*. España, Dolmen, 2005, 255 p.
- Delgado, Francisco, Miguel Juan Payan y Jacinto Uceda. *Quentin Tarantino*. España, Ediciones JC, 1995, 122 p.
- Feldman, Simon. *Realización cinematográfica. Análisis y práctica*. México, Gedisa Mexicana, 1983, 205 p.
- Feldman, Simon, Agustín Mahieu y Homero Alsina. *Violencia y erotismo, constantes en el cine de todas las épocas*. Argentina, Cuarto Mundo, 1974, 199 p.

- Ferrer, Eulalio. *Los lenguajes del color*. México, CONACULTA. INBA / FCE, 1999, 420 p.
- Gisbert, Paco. *Pulp Fiction: Quentin Tarantino (1994)*. España, Nau Llibres y Octaedro, 2002, 96 p.
- López Alcaraz, María de Lourdes y Graciela Martínez-Zalce. *Manual para investigaciones literarias*. México, UNAM Campus Acatlán, 2000, 106 p.
- Mitry, Jean. *Estética y psicología del cine. 1. Las Estructuras*. España, Siglo XXI, 1978, 519 p.
- Mongin, Oliver, *Violencia y cine contemporáneo*, Ed. Paidós, España, 1998, pág. 14
- Rivarola, José María. *Reflexión sobre la violencia*. Paraguay, Arandurá/UNESCO, 1993, 276 p.
- Sánchez-Biosca. *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. España, Paidós, 1996, 287 p.
- Sanchis Roca, Vicente, *Violencia en el cine. Matones y asesinos en serie*. España, Ed. La Máscara, 1996.

### **Hemerografía**

- Hopper, Dennis, “Entrevista con Quentin Tarantino”, *Nexos*, 1995, Núm. 205, p. 93.
- Ramírez Moreno, Fernando, “Cine: la ironía en la estética de la violencia”, *Signo y Pensamiento*, 1999, Núm. 35, pág. 111.

### **Internet**

- Garrido, David, *Reciclaje, exceso y diversión*, La Butaca, revista de cine, [en línea] [21 de agosto de 2006]. <http://www.labutaca.net/films/21/killbillvol115.htm>
- Marques, Leandro, *La muerte y la violencia dicen gracias*, La Butaca, revista de cine, [en línea] [21 de agosto de 2006]. <http://www.labutaca.net/films/21/killbillvol112.htm>

Ochando, F., *Kill Bill Vol. 1*, Cinecin, [en línea] [18 de abril de 2007].

[http://www.cinecin.com/mostrar\\_pelicula.asp?id=122](http://www.cinecin.com/mostrar_pelicula.asp?id=122)

Sel, Susana y Luis Gasloli. *A propósito de "Reflexiones sobre una estética del cine"*.

Herramienta, Revista de debate y crítica marxista. [en línea] [27 de noviembre de 2006].

<http://www.herramienta.com.ar/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=228&POSTNUKESID=1e28203452013d6998f1b9f173ccf30b>

Yébenes Cortés, María del Pilar, *Los lenguajes del Código Animado*. Estudio de la Estética del Anime. Universidad Europea del Madrid, [en línea] [16 de enero de 2007].

[http://www.uem.es/binaria/congreso/archivos\\_congreso/Pilar%20Yebenes.Pdf](http://www.uem.es/binaria/congreso/archivos_congreso/Pilar%20Yebenes.Pdf)

\_\_\_\_\_. *Como se hizo Kill Bill Vol. 1*, La Butaca, revista de cine, [en línea] [22 de agosto de 2007]. <http://www.labutaca.net/films/21/killbillvol11.htm>

### **Filmografía**

*Kill Bill Vol. 1*. Director: Quentin Tarantino. Productor: Lawrence Bender. Guionista Quentin Tarantino. Actores: Uma Thurman, David Carradine, Lucy Liu, Daryl Hannah, Vivica A. Fox, Michael Madsen, Michael Parks, Sonny Chiba, Chiaki Kuriyama, Julie Dreyfus, Gordon Liu, Jun Kunimura. USA, 2003. Duración: 111 min.

*Kill Bill Vol. 2*. Director: Quentin Tarantino. Productor: Lawrence Bender. Guionista Quentin Tarantino. Actores: Uma Thurman, David Carradine, Gordon Liu, Daryl Hannah, Michael Madsen, Michael Parks, Bo Svenson, Samuel L. Jackson, Perla Haney-Jardine, Chris Nelson, Jeannie Epper, Claire Smithies. USA, 2004. Duración: 136 min.