

Sarthe, Cecilia

*La estética del reciclaje en Django Unchained
(2012) de Quentin Tarantino*

**Tesis de Licenciatura en Letras
Facultad de Filosofía y Letras**

Este documento está disponible en la Biblioteca Digital de la Universidad Católica Argentina, repositorio institucional desarrollado por la Biblioteca Central “San Benito Abad”. Su objetivo es difundir y preservar la producción intelectual de la Institución.

La Biblioteca posee la autorización del autor para su divulgación en línea.

Cómo citar el documento:

Sarthe, Cecilia. “La estética del reciclaje en *Django Unchained* (2012) de Quentin Tarantino” [en línea]. Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Argentina. Facultad de Filosofía y Letras. Departamento de Letras, 2014. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/tesis/estetica-reciclaje-django-tarantino.pdf> [Fecha de Consulta:...]



Pontificia Universidad Católica Argentina

“Santa María de los Buenos Aires”

Facultad de Filosofía y Letras

Orientación: Hispánicas

**La estética del reciclaje en *Django*
Unchained (2012) de Quentin Tarantino**

Autora: Cecilia Sarthe

Directora de tesis: Dra. María Lucía Puppo

Correo electrónico: cecisarthe@hotmail.com

Fecha de entrega: Mayo de 2014

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
1. Quentin Tarantino: mito y obra	5
2. Corpus bibliográfico y fílmico	21
3. <i>Django Unchained</i> : controversia y escándalo.....	24
CAPÍTULO 1: LA ESTRUCTURA NARRATIVA DE <i>DJANGO UNCHAINED</i>	27
1. Constelaciones actanciales	28
2. El cronotopo	36
a. Universos espaciales	37
b. Los juegos del tiempo.....	41
i) Flashbacks	45
ii) Anclaje histórico y anacronismos	48
3. Narración y punto de vista	50
CAPÍTULO 2: ANÁLISIS VISUAL Y SONORO DEL FILM.....	55
1. Banda visual	55
2. Banda sonora	69
a. Los diálogos.....	70
b. Los efectos sonoros	72
c. La música.....	73
i. Temas del spaghetti western	74
ii. Temas de cuño americano	76
iii. Temas de hip hop.....	78
CAPÍTULO 3: INTERTEXTUALIDAD GENÉRICA EN <i>DJANGO UNCHAINED</i> ...	82
1. El Western tradicional.....	84

a. Un mito norteamericano	84
b. Trayectoria fílmica del género.....	87
c. El western de Tarantino	92
2. El Spaghetti western.....	93
a. Made in...Italia.....	93
b. El género en <i>Django Unchained</i>	101
3. Films de explotación	107
4. Blaxploitation.....	112
5. Serie B.....	119
6. Literatura <i>Pulp</i>	122

CAPÍTULO 4: LA ESTÉTICA DEL RECICLAJE EN EL FILM. Una lectura

posmoderna.....126

1. La apropiación paródica.....	127
2. Collage y bricolage	129
3. Basura y estética del reciclaje	130
4. Eclecticismo y superficialidad	135
5. Lo Camp.....	140
6. Simulacro y crítica de los discursos de poder	142

CONCLUSIONES GENERALES DE LA TESIS 145

1. La complejidad semiótica de un film extremo.....	145
2. Un mensaje provocador y políticamente incorrecto.....	147

FILMOGRAFÍA Y BIBLIOGRAFÍA CONSULTADAS 151

1. Film a analizar.....	151
2. Corpus fílmico.....	151

2.1. Películas de Tarantino	151
2.2. Otras películas	151
3. Bibliografía y sitios web sobre Quentin Tarantino y su filmografía.....	152
4. Bibliografía teórica y crítica.....	156

INTRODUCCIÓN

“He is a rambunctious sort ain’t he?”¹

Los análisis interdisciplinarios desarrollados en el seno de la literatura comparada y los estudios culturales exponen constantemente los vínculos que unen a las letras no sólo con formas mixtas como la ópera o el teatro, sino también con disciplinas como la danza, la filosofía, la plástica, la teología y la música. Las barreras de lo literario se amplían de este modo a pasos agigantados, permitiendo llegar, por ejemplo, a una lectura culinaria del Quijote o a una interpretación lacaniana de Artemio Cruz.

El cine no se encuentra exento de los caminos interdisciplinarios. Muy al contrario, a lo largo del siglo XX esta disciplina debió luchar por su reconocimiento y autonomía antes de poder constituirse como campo artístico valedero en sí mismo y no como quehacer complementario de otras manifestaciones estéticas. En este proceso, las contribuciones de estudiosos tales como Jean Mitry, Ricciotto Canudo y Louis Delluc permitieron el reconocimiento de un lenguaje propio al fenómeno cinematográfico, lenguaje que fue luego expandido y renovado por la semiótica del cine a partir de los años sesenta. Los obstáculos fueron considerables y afectaron tanto a aquellos que buscaban establecer semejanzas y analogías entre ambos lenguajes, mediante las llamadas ‘gramáticas cinematográficas’, como a quienes oponían radicalmente palabra e imagen. Afortunadamente, desde la primera semiología del cine hasta nuestros días, el discurso cinematográfico logró emanciparse del discurso verbal, tomando para sí el estatuto de disciplina artística independiente, tal como opinaban teóricos del nivel de Sergei Eisenstein y Rudolf Arnheim (Russo, 2005, 143-144).

En cuanto a la relación puntual de cine y literatura, se puede afirmar que ambas se nutrieron mutuamente. El cine tomó muchos de sus relatos y argumentos de la literatura así como ésta se adueñó de técnicas y modos de narrar propios del medio audiovisual. Pero su influencia no sólo se da en los modos de producción del objeto artístico sino también dentro del análisis teórico y crítico: la metodología del discurso

¹ Calvin Candie en *Django Unchained* (2012).

literario es muchas veces crucial a la hora de interpretar las producciones cinematográficas.

Por su parte, la semiótica del cine concibe específicamente al discurso fílmico como un sistema de producción de significante a partir de imágenes y sonidos, en donde se incluyen los ruidos, la música y el diálogo (Russo, 2005, 229-230). Para los fines de este trabajo se echará mano de esta disciplina y de los métodos propios de la narratología fílmica para el análisis de *Django Unchained* (2012), último largometraje estrenado de Quentin Tarantino. **El objetivo principal de la Tesis es desentrañar cómo, a partir de una estética del reciclaje, con este film el director logra producir un efecto emocional y políticamente perturbador en los espectadores.** Para ello analizaremos la reformulación que realiza Tarantino de los géneros menores o subgéneros (western, spaghetti western, exploitation, blaxploitation y literatura *pulp*), en una síntesis que podemos considerar característica de la posmodernidad.

A continuación presentaremos algunas consideraciones generales acerca del “mito” Tarantino y repasaremos brevemente su filmografía; luego presentaremos el corpus bibliográfico y fílmico seleccionado para nuestro trabajo; y en tercer lugar, nos referiremos a la controversia que desató *Django Unchained* tras su reciente estreno. El primer capítulo de la tesis propondrá un análisis de la estructura narrativa del film, en tanto que el segundo se enfocará en la banda visual y sonora. El tercer capítulo se concentrará en las intertextualidades genéricas que aparecen en la película para pasar a evaluar, en el capítulo cuatro, cómo opera la estética del reciclaje que la adscribe en el marco de la cultura posmoderna. Finalmente, en las conclusiones generales de la tesis lograremos justificar la complejidad semiótica que encierra el film y evaluar su mensaje perturbador a nivel estético e ideológico.

1. Quentin Tarantino: mito y obra

Quentin Tarantino es una figura central dentro del mundo cinematográfico estadounidense y un ícono contemporáneo jamás librado del escándalo. Sus producciones siempre suscitan controversia, ya sea por cómo se expresan sus

personajes, por la violencia de sus imágenes, por la predominancia de lo pop, o por la manera irresponsable y lúdica en que trata temas serios.² A pesar de la popularidad de Tarantino, sus películas han sido poco exploradas desde la perspectiva académica.

Aunque no siempre es aconsejable estudiar una obra teniendo en cuenta las vivencias del autor, en este caso sería perjudicial para la investigación no hacerlo, ya que “el mito Tarantino” se encuentra intrínsecamente ligado a su obra. Ya desde su temprana niñez, Quentin se mostraba interesado en el mundo del cine, la televisión, los cómics, la literatura, la dirección y la actuación. Su madre, Connie, había quedado encinta a los quince años de edad y el padre, Tony Tarantino, la había abandonado sin saber siquiera de su embarazo. Connie, fanática de los cómics de superhéroes, eligió el nombre de su hijo inspirándose en el personaje Quentin de *The Sound and the Fury* (1929) de William Faulkner y en el personaje Quint Asper del western seriado *Gunsmoke* (1955-1975).³

Debido a las largas horas que su madre debía trabajar (era enfermera), Quentin pasó sus primeros años al cuidado de una *nanny* inglesa, Mrs. Breeden, y más tarde, de su abuela. En determinado momento Connie dejó al niño en Knoxville, Tennessee, donde había nacido, y fue a probar suerte a California. Allí conoció a su segundo marido, Curt Zastoupil, quien adoptaría legalmente a Quentin antes de que éste cumpliera cuatro años. Cuando Connie fue a buscar a Quentin a Knoxville, el niño intentaba leer los carteles de la ruta y no comía nada que no fuera panchos o hamburguesas. La influencia de la cultura pop y la comida chatarra se vería luego en sus films.

Los años que Connie y Curt estuvieron juntos fueron los más felices en la infancia de Tarantino (entonces Quentin Jerome Zastoupil). Su madre solía leerle grandes clásicos como *Moby Dick* (1851) de Herman Melville, *Gulliver's Travels* (1726) de Jonathan Swift y *Treasure Island* (1883) de Robert Louis Stevenson. Desde los seis o siete años, su madre lo llevó al cine, y los films que miraban muchas veces no eran adecuados para un niño. Una de las primeras películas que Quentin vio fue *Carnal Knowledge* (1971), protagonizada por Jack Nicholson y Ann-Margret. Otros films que

² Esta última crítica se acentuó con la aparición de sus dos últimos films de carácter pseudo-histórico, *Inglourious Basterds* (2009) y la ya mencionada *Django Unchained*.

³ Para elaborar este racconto biográfico nos basamos en Clarkson, 1995 y Peary, 1998.

influenciaron al director en su niñez fueron *The Wild Bunch* (1969), *Bambi* (1942), la caricatura *The Flintstones* (1960-1966), *Death Wish* (1974), *Clutch Cargo* (1959), *Joe* (1970), *It's a Mad Mad Mad Mad World* (1963). Connie lo incentivó asimismo a leer desde muy chico. Para los siete años, Quentin ya entendía que todo lo que veía por televisión y en las películas estaba guionado y planeado antes de ser filmado, y le gustaba entender la estructura que había detrás de los cómics y los libros que leía. Le gustaba rever y releer cada producción muchas veces.

De niño quiso ser actor. Le gustaba jugar con su *G.I. Joe dolls* (muñecos de estilo *Action Figures*); solía armar escenas enteras de batallas e imitar el estilo de habla de los soldados. Tenía además juguetes basados en superhéroes, como Batman, Spiderman, Superman y Aquaman. Pasaba gran parte de su tiempo en mundos de fantasía que inventaba, y pronto comenzó a jugar con su propia identidad. “*New identities meant new adventures and a chance to recreate the past*” (Clarkson, 1995, 29).

Tras la separación de su madre y Curt, Quentin pasó cinco meses con su abuela, quien era alcohólica y solía pegarle. Vivían en un tráiler y se interrelacionaban con personas que parecían salidas de las películas de ladrones y policías. Cuando Connie descubrió los maltratos que tenía que soportar su hijo, lo llevó de nuevo a California y nunca más habló con su madre.

En su adolescencia, Quentin comenzó a frecuentar una zona humilde del condado de Los Angeles, Carson, donde estaba el Carson Twin Cinema. Iba solo porque su madre comenzó a realizar viajes alrededor del mundo sin llevarlo con ella. En esa sala pasaban películas de kung fu, así como especiales de bajo presupuesto. Iba a ver incluso películas adultas como *The Student Teachers* (1973) y *Night Call Nurses* (1972). Las visitas a Del Alamo Mall Theatre le permitieron al futuro cineasta familiarizarse con las últimas películas de Hollywood. Allí vio, por ejemplo, el film *Carrie* (1976) protagonizado por John Travolta y dirigido por Brian de Palma, quien se convertiría en uno de sus directores preferidos.

Quentin's childhood centered around going to those grind houses and the art houses and he loved them both equally. The less commercial movies showed him a world he

had never experienced and that he was anxious to learn about, while the Hollywood films proved just how brilliant some blockbusters could be (Clarkson, 1995, 39).

En síntesis, el joven Quentin se vio influenciado por producciones centrales y de “academia”, por las de Hollywood, y también por películas marginales y de bajo presupuesto. A los quince años abandonó sus estudios secundarios y consiguió un trabajo como acomodador en una sala local, The Pussycat Theatre, donde proyectaban películas pornográficas. Comenzó a asistir a Torrance Community Theatre Workshop, donde pudo actuar por primera vez en la obra *Two and Two Make Sex*, y más tarde como Romeo en *Romeo and Juliet*. En esta época, Quentin volvió a cambiar su apellido a Tarantino porque, como le dijo un profesor del taller de teatro, sonaba mejor. Entonces decidió seguir la carrera de actuación al tiempo que escribía su primer intento de guión: *Captain Peachfuzz and the Anchovy Bandit*, que encabezaría la lista de sus intentos fallidos.

Más tarde logró ingresar a la James Best Acting School, en Toluca Lake. Aquí comenzó a relacionarse con actores reales y a aprender cómo actuar frente a las cámaras. Escuchó también muchas historias de dobles de riesgo de Warner Brothers que iban al bar que quedaba frente a la escuela. Su primer amigo, Rich Turner, le hizo conocer la música surf. Compartían conversaciones sobre las películas de Buster Keaton. Quentin se obsesionó con *Blow Out* (1981) con John Travolta, dirigida por Brian de Palma. También le confesó a Rich Turner su amor por los westerns como *Red River* (1948) y *The Searchers* (1956), protagonizados por John Wayne.

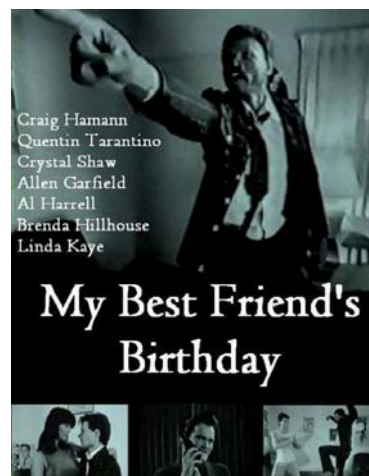
Lo más importante de este período es su entrada a Video Archives. Quentin había conseguido un trabajo fijo en una compañía (se había mudado sin su madre a un departamento cerca del aeropuerto de LA, en Harbor City) y había logrado comprarse un reproductor VHS. La posibilidad de ver películas en su casa le abrió las puertas a muchos más films de los que hubiera podido ver en el cine. Comenzó a explorar los distintos videoclubes, buscando uno que pudiera satisfacer sus reclamos. Al final lo encontró. Era un lugar llamado Video Archives en Sepúlveda Boulevard, en la zona de Hermosa Beach. Pronto se convirtió en uno de los mejores clientes y conoció a los

empleados y dueños del videoclub. “*Quentin knew the only way he was going to learn about film-making was through watching movies*” (Clarkson, 1995, 62).

Cuando uno de los empleados se fue, los dueños aceptaron contratar a Tarantino:

Quentin saw the job at Video Archives as a golden opportunity (...) this was a chance to work as an unofficial movie critic, get to see as many movies as was humanly possible and be paid in the process. (...) Other, richer, more academic kids might be heading for film school, but Quentin had found his own version on his doorstep (Clarkson, 1995, 64).

El joven Tarantino ambicionaba hacer su propio film. Para eso debía escribir un guión que le permitiera armar una producción de bajo presupuesto capaz de entrar en el circuito. A partir de un primer guión de su amigo de actuación Hamman, comenzó el proyecto de filmar una primera película: *My Best Friend's Birthday*. Quentin amplió el guión inicial de Hamman, y a lo largo de tres años, filmó y dirigió el proyecto. Filmaron en la casa de su madre, con actores amigos, tratando de abaratar lo más posible los costos. El resultado del proyecto fue terrible: la película no era lo que se podía leer en el prometedor guión, y encima, el último rollo se perdió debido a un accidente en el laboratorio. Pese a la desilusión, Quentin vislumbró el proyecto como un paso en su camino para convertirse en cineasta (Clarkson, 1995, 9-87).



Imágenes de *My Best Friend's Birthday* (1984-86)

El momento decisivo para la carrera de Quentin vino de la mano de Monte Hellman. A este director de Los Ángeles le llegó el guión de *Reservoir Dogs* a través de una amiga que conocía a Tarantino. Impresionado, quiso dirigir el proyecto pero Quentin no se lo permitió. Entonces Tarantino firmó un contrato con Hellman y con Lawrence Bender, amigo de actuación y productor, quienes le ayudarían a financiar el film. A éste se sumó Harvey Keitel, a quien Lilly Parker –instructora de actuación de Bender- le pasó el guión. Con Keitel la producción tomó un nuevo impulso que le permitió llegar al Sundance Film Festival, en donde *Reservoir Dogs* se convertiría en el film más discutido de 1992: “Now he was the director of the most talked-about film of the year. Everyone wanted a piece of him” (Clarkson, 1995, 170).

El primer largometraje escrito y dirigido por Tarantino trata de una banda de delincuentes que roban una joyería sólo para descubrir que entre ellos hay un infiltrado de la policía. Tras el atraco fallido, se reúnen en un depósito buscando saber quién de ellos es el traidor (Peary, 1998, 3-4). Miramax se interesó en la distribución del film y pronto Tarantino se convirtió en una sensación (Clarkson, 1995, 136-151; 170).



Reservoir Dogs (1992)

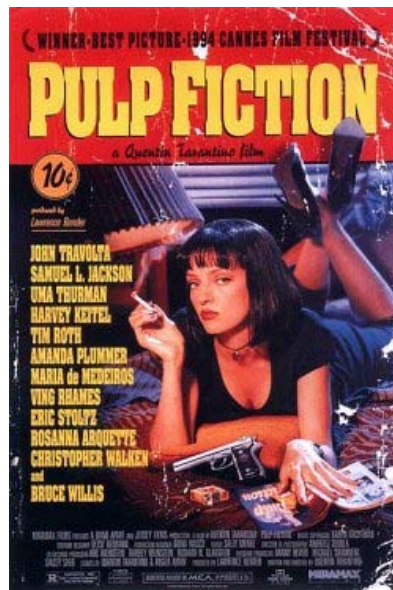
Uno de los aspectos más interesantes de este film es que el robo a la joyería, disparador de toda la trama, nunca aparece en escena. Esta elección del director refleja una de las características que impulsa todas sus producciones: la presencia de lo

imprevisible. Tarantino utiliza el género del ‘*heist*’ [robo] y elide su centro (Peary, 1998, 13). Este juego con las expectativas del público es una de las cuestiones claves dentro del arte tarantinesco: “*expect the unexpected*”, como decía Harvey Keitel. Y como declara Ella Taylor, “*as a flirtation with genre, Reservoir Dogs is a fabulous accomplishment*” (Peary, 1998, 46).

Ligado a este aspecto se encuentra el uso que hace Tarantino de su saber enciclopédico del mundo del cine. El director piensa sus producciones a partir de otros films. En el caso de *Reservoir Dogs*, considera la película como su propia versión de *The killing* de Stanley Kubrick. “*This Movie is my The Killing (...) I just talk in movie terms. The Killing is my favorite heist film, and I was definitely influenced by it*” (Peary, 1998, 16). Otro aspecto interesante que ya se ve en *Reservoir Dogs* y que se repetirá en varias de sus producciones es el uso de la cultura pop: “*My characters define themselves and talk to others through pop culture, because they all understand it*” (Peary, 1998, 31).

La violencia es, quizás, el tema más discutido y más polémico a la hora de abordar la estética de Tarantino. Cuando *Reservoir Dogs* se presentó en Sundance, la escena más controvertida fue aquella en que uno de los ladrones, sólo para divertirse, le corta la oreja a un policía. Lo hace mientras baila al ritmo de “*Stuck in the Middle With You*” de Steelers Wheel, canción de moda en los ’70 y gran favorito de la madre del director (Reynolds, 2013). Lo llamativo aquí es la tensión que hay entre la atmósfera lúdica y la atrocidad en el accionar del personaje (Peary, 1998, 29). Para Tarantino hay dos tipos de violencia: una fílmica (estética, ficcional) y una real. Como él mismo lo explicó en varias ocasiones, “*Violence is a very cinematic thing*” (Peary, 1998, 46).

Su siguiente producción, *Pulp Fiction* (1994), es, como la anterior, un film de criminales. Recurren los mismos temas y aspectos: la estructura narrativa dividida en capítulos que no siguen un orden cronológico, las referencias a la cultura pop (especialmente en el restaurant *Jack Rabbit Slims*), los extensos diálogos sin fin práctico (por ejemplo, si es o no erótico hacer un masaje de pies, la diferencia entre una hamburguesa ‘*Royal with cheese*’ y un ‘*Quarter Pound*’, etc.), los personajes que interpretan un papel y la violencia (Peary, 1998, 98-99).



Pulp Fiction (1994)

Es interesante agregar que uno de los actores principales, John Travolta, estaba ya fuera de la industria en el momento en que Tarantino lo buscó para interpretar al personaje Vince Vega (Screen Slam, 2013). Este gesto de “recuperar” actores perdidos y olvidados se convertirá en una marca personal del director, así como en un guiño para la audiencia. Ciertos personajes adquieren una dimensión pragmática cómica o de elogio gracias a la identificación del actor y su trayectoria anterior. En *Pulp Fiction*, la escena en que Travolta baila con Uma Thurman genera una satisfacción extra en el público, dado que recuerda al actor bailando en *Saturday Night Fever* (1977) y en *Grease* (1978). Sobre éste y otros aspectos volveremos más adelante.

Four Rooms (1995) fue una colaboración conjunta con Allison Anders, Alexandre Rockwell y Robert Rodríguez. Cada director se encargó de un corto dentro del largometraje que presenta cuatro habitaciones distintas dentro de un hotel. Las cuatro historias se unen por la figura del botones, Ted. Tarantino escribió, dirigió y actuó en su corto, la cuarta habitación, y participó además como productor. En él, Ted se encuentra con un director de cine, Chester Rush (interpretado por el propio Tarantino), y otros excéntricos personajes que le han pedido, entre otras cosas, que les lleve un hacha a la habitación. Chester había hecho una apuesta con un amigo, Norman: si Norman podía prender su encendedor Zippo diez veces seguidas, Chester le daría su

auto, y si no, le cortaría el meñique con el hacha. Y eso es lo que sucede, pues en el primer intento Norman falla. Entonces Ted le corta el dedo y se lleva el dinero que Chester le había prometido (Peary, 1998, 148-152).



Four Rooms (1995)

Aquí también se repiten las consabidas características de Tarantino: la violencia, los diálogos triviales, las referencias cinematográficas y a la cultura popular. Es interesante notar que el castigo consistente en cortar el dedo meñique vincula al corto con la tradición del crimen organizado japonés (*yakuza*).

Jackie Brown (1997) es la única película de Tarantino cuya historia está basada directamente en un libro. Se trata de la novela *Rum Punch* (1992), de Elmore Leonard. Este largometraje se encuentra íntimamente ligado con uno de los géneros favoritos del director, la *blaxploitation*. Aunque se ampliará este concepto más adelante a la hora de analizar *Django Unchained*, digamos simplemente que se trata de un género que busca reivindicar la figura y la cultura afroamericana.

Jackie Brown, la protagonista, busca engañar y estafar a un líder mafioso para quien trabaja. Es interesante la elección de la actriz principal: Pam Grier había sido un ícono en las películas de *blaxploitation* de los '70 y luego había caído en el olvido hasta

que Tarantino logró resucitarla. Aunque el film no fue tan exitoso como otras producciones de su director, hoy en día Pam Grier será más recordada como Jackie Brown que como Coffy, uno de sus personajes enigmáticos de dos décadas antes (Peary, 1998, 195; 198-203).



Jackie Brown (1997)

Jackie Brown vuelve a presentar los rasgos propios de Tarantino ya mencionados. La glorificación e imitación de la serie B es otro rasgo estilístico definitorio (Peary, 1998, 195).

Influenciada por los films de acción del director John Woo⁴, *Kill Bill Vol. 1* y *Vol. 2* (2003-2004) fue pensada originalmente como una sola película, pero se la dividió en dos partes debido a sus cuatro horas de extensión. De todos modos, ambos volúmenes fueron lanzados con pocos meses de diferencia.

⁴ John Woo es uno de los grandes héroes de Tarantino (Peary, 1998, 39).



Kill Bill Vol.1 (2003)

La protagonista de este film es la Novia, cuyo nombre conocemos recién en el segundo volumen de la saga. La temática principal de ambas partes es la venganza, ya que la Novia busca asesinar a todos aquellos que trataron de matarla, incluido Bill, jefe de un grupo de asesinos, *The Deadly Viper Assassination Squad*, al que ella misma pertenecía.

Lo más interesante de esta película es probablemente la influencia que tiene de diversos géneros, especialmente del cine y la cultura japonesas: *yakuzas* (gángsters), artes marciales, samuráis, animé y kung fu. También se ve la presencia de otros géneros como el *spaghetti western*, especialmente en el segundo volumen.⁵ Incluso hay influencia de series televisivas y películas poco conocidas como *Lady Snowblood* (1973), de la que toma el personaje de O-Ren Ishii (Brevet, 2008).

Esta influencia se ve además, como de costumbre, en la elección de los actores. En primer lugar, la reaparición de Uma Thurman. En *Pulp Fiction* su personaje, Mia Wallace, le cuenta a Vince Vega [John Travolta] que había actuado en un programa piloto llamado *Fox Force Five* sobre cinco mujeres agentes especiales. Una de ellas era

⁵ “There was a spaghetti western aspect running all through VOLUME 1 too, but we switch it... it was definitely a major Eastern influence with a Western minor, and VOLUME 2 is definitely the spaghetti major with the Eastern minor going on” declaró Tarantino en una entrevista (Tarantino en *Phase 9 Entertainment*, 2013).

una experta en Kung Fu, y Mia era experta con cuchillos. Este pequeño diálogo vincula ambas películas, de modo que *Pulp Fiction* podría pensarse como un hipotexto de *Kill Bill* (Charyn, 2006). En segundo lugar, el antagonista, Bill, es interpretado por David Carradine, el héroe de la serie americana *Kung Fu* (1972-1975). Aquí hay asimismo un juego con las fuentes, ya que en ambas producciones, Carradine interpreta a un maestro de Kung Fu (Wikipedia, 2013). En tercer lugar, Gordon Liu, actor chino experto en artes marciales, es quien interpreta a Johnny Mo en *Kill Bill 1* y a Pai Mei en *Kill Bill 2*. Y por su parte Sonny Chiba, director, actor y especialista en artes marciales, interpreta a Hattori Hanzo, experto fabricante de espadas samuráis. Su personaje fue bautizado en homenaje al que el actor interpretaba en la serie japonesa *Shadow Warriors* (1980-1985). A partir de estos ejemplos se puede observar cómo la elección de actores constituye también, para Tarantino, un juego genérico.

La estructura del film está dividida en capítulos como si se tratara de una obra literaria.⁶ Lo que más llama la atención en *Kill Bill* es el uso exacerbado de violencia, que se manifiesta en muchísima sangre, un sinfín de desmembramientos y hasta algunas cabezas cortadas. Se supone que esta violencia es del tipo que Tarantino llama catártico, pues al identificarnos con la Novia, los espectadores queremos venganza igual que ella. No se trata de una violencia real, sino evidentemente cinematográfica.



Kill Bill Vol.2 (2004)

⁶ Para Tarantino, las estructuras narrativas literarias son en sí mismas altamente cinematográficas. Sostiene que transponer una obra literaria al cine eliminando esa estructura no tiene sentido, porque se estaría eliminando lo propiamente cinematográfico del libro (Tarantino en Perez Balen, 2010).

Las cuatro horas de película, cuyo final está ya dado en el título de la obra, terminan con el enfrentamiento final entre Bill y la Novia. Éste consiste en una conversación y una muerte muy veloz. No hay ninguna gran batalla final, como esperaríamos de cualquier épica de venganza, pues como sucede en sus otras producciones, Tarantino subvierte las expectativas de la audiencia y redobla los límites del género. Tras este panorama general, se puede ver claramente cómo reaparecen las características más importantes del director (la cultura pop, el diálogo, la violencia, la metatextualidad fílmica y el juego con los géneros). Y como él mismo sostiene, entre tantos elementos heterogéneos, la unidad del film la da su personalidad.

El proyecto *Grindhouse* (2007), compartido con Robert Rodríguez, es quizás la producción que rinde mayor homenaje a las películas de clase B. Originalmente, la idea era proyectar los dos films que componen la obra (*Planet Terror* de Rodríguez y *Death Proof* de Tarantino) como una sola función en un autocine. Aunque el proyecto fue un fracaso, *Death Proof* sigue teniendo la estampa de su director. El término ‘*grindhouse*’ denominaba las salas de proyección americanas que pasaban películas de explotación, es decir, films de bajo presupuesto considerados de baja calidad artística. Pero no es ésta la única característica que lo une a la clase B. *Death Proof* pertenece a otro sub-género, el de las películas de explotación de autos, o *carsploitation*. Además, se tematizan otros subgéneros como el *Slasher Film*, en donde un asesino serial busca matar a sus víctimas de una manera muy violenta, y el de las *Girl Power Movies*, donde las mujeres resultan autosuficientes, poderosas e independientes.



Grindhouse (2007)

Cada vez más cerca del presente que nos ocupa, *Inglourious Basterds* (2009) incorpora la temática histórica, un nuevo elemento que no había aparecido en producciones anteriores de Tarantino. La historia narrada en el film transcurre en la Francia ocupada por los Nazis durante la Segunda Guerra Mundial y, al mismo tiempo, se trata de su película con mayor cantidad de referencias metatextuales a la historia del cine.

Se cuenta la historia, por un lado, de un grupo de soldados americanos cuyo placer más grande es matar nazis, y por otro, de una francesa judía que busca vengar el asesinato de su familia llevado a cabo por el miembro de la SS Franz Landa. Las motivaciones de ambos se unen cuando se enteran de que Hitler atenderá a la premier de la película alemana *Nation's Pride*, que aparece como una ocasión propicia para asesinarlo. De modo que el motivo central es la venganza, pero ésta lleva consigo una reescritura ficcional de la historia (en la película, Hitler muere a causa del atentado liderado por Shosanna, dueña del cine, y el Lieutenant Aldo Raine y su grupo guerrillero).

Que el escenario del gran final sea en una sala de cine ya dice mucho del lugar central que éste juega a lo largo de toda la película, conectándola a su vez con la cultura popular. Nuevamente, a la hora de encarar este proyecto, Tarantino lo hace desde los límites del género –el de las películas de la Segunda Guerra Mundial–, aunque tampoco faltan elementos del spaghetti western (Peary, 1998, 142).



Inglourious Basterds (2009)

La violencia vuelve a estar en primer plano, pero aquí se mezclan dos tratamientos de la misma. En la escena inicial, en que es asesinada la familia de Shosanna, la violencia podría categorizarse como real o verosímil, puesto que remite a las famosas matanzas de tantas familias perseguidas por el nazismo. Esta escena se muestra sin humor y el personaje que perpetra la acción, Franz Landa, resulta verdaderamente siniestro en su primera aparición.

El otro tipo de violencia es la que encarnan los anti-nazis, y consiste en una violencia catártica puesto que el público supuestamente se identifica con el proceder de los protagonistas. En este contexto fílmico, pareciera que efectivamente matar nazis resulta divertido. Algo muy parecido sucederá con la violencia en *Django Unchained*. El personaje de Franz Landa, aunque despreciable por momentos, adquiere a veces un aire cómico; es una caricatura del nazi fanático y termina siendo paródico en su malignidad.

Los diálogos son, quizás, lo mejor de este film y generan en ciertos momentos mucha tensión (como cuando Shosanna habla con Franz Landa o con Frederick Zoller, soldado nazi), y en otros mucha comicidad (como en el encuentro de Aldo y Landa en la premier). La diversidad de las lenguas –evocación de Babel- tiene un rol fundamental, pues los personajes de esta película alternan entre el inglés, el alemán, el francés y el italiano (Walters, 2009-2010).

Aunque se suma la caricatura de la historia a través de la reescritura contrafáctica, este film confirma las características de la estética de Tarantino: el juego de géneros, la violencia, la metatextualidad fílmica, la cultura pop y el motivo principal de la venganza.

Para concluir este breve recorrido, prestaremos atención a dos afirmaciones que resumen lo expuesto sobre “el mito Tarantino”, en lo que respecta a la formación del director y a su modo de concebir su obra. En primer lugar, rescatamos una declaración donde el director se autopresenta, sencillamente, como un fanático del cine: “*I’m first and foremost a film geek*” (Tarantino en Peary, 1998, 28).

Esta frase hace referencia tanto a la educación no convencional de Tarantino como a su visión a la hora de realizar sus propias películas. Tarantino nunca asistió a una escuela de cine pero tiene en su haber una vasta biblioteca fílmica compuesta por

todas las realizaciones que absorbió durante su infancia, su adolescencia y los años en que trabajó en la tienda Video Archives. Estas incluyen dibujos animados, series televisivas, películas de Disney, films americanos de clase A y de clase B, cine de Hong Kong, italiano y de la Nouvelle Vague, para nombrar sólo algunas corrientes (Clarkson, 1995, 5-71). Como cuentan muchos allegados al director, éste atesora un formidable conocimiento enciclopédico que le permite recordar no sólo las tramas sino también los directores, actores, musicalizadores, y hasta diálogos completos.

Todas sus influencias Tarantino las vuelca en sus propias producciones. Él mismo admite su técnica de *collage* que consiste básicamente en “robar” algo de cada película que ve (Peary, 1998, 121). Este hecho es crucial para los propósitos y el enfoque de este trabajo ya que la teoría de la basura y del reciclaje cultural cuadra perfectamente con los móviles estéticos y la poética del director.

En cuanto al énfasis en los elementos de la cultura pop, Tarantino reconoce que ésta representa su propia identidad norteamericana, relacionada con lo que él llama “*junk food culture*” -compuesta no sólo de películas sino de televisión, comics, música, cereales y comida chatarra- (Bernard, 1995, xiii; Peary, 1998, 32-50). La representación que hace de su propia identidad nacional genera tanto comicidad como irritación y malestar en su audiencia, especialmente en la norteamericana.

La segunda declaración de Tarantino que a nuestro juicio resume gran parte de lo dicho hasta aquí es la siguiente: “*I like to work in a genre while subverting it from the inside; I like to work against an audience’s usual expectations*” (Tarantino en Peary, 1998, 116).

Debido a su gran acervo fílmico y en relación con el punto anterior, esta frase marca otra de las particularidades del director: su preferencia por los juegos genéricos. Él conoce y admira los films de género y cree que toda película, en última instancia, es un film de género (Peary, 1998, 114). Ya desde niño, y gracias a muchas horas frente a la pantalla de televisión, Tarantino reconoce y comprende las distinciones genéricas y las estructuras narrativas de los programas, films, libros y comics que consumía (Clarkson, 1995, 23). Uno de los films que más lo impactó durante su infancia fue *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (1948), dirigida por Charles Barton. En esta película la comedia se mezcla con el horror, generando estados emocionales muy

variados e imprevisibles en el espectador (Clarkson, 1995, 26-27). Este procedimiento será más adelante utilizado continuamente por Tarantino para jugar con las expectativas de su audiencia: “*I like the idea that the audience is laughing and that, BOOM, the next moment there is blood on the walls*” (Peary, 1998, 31). Como expresa Ella Taylor: “*he’s the maestro of mood swing*” (Peary, 1998, 42).

2. Corpus bibliográfico y fílmico

Pese a la gran popularidad de Tarantino, hay poco material académico que busca adentrarse en su obra a partir de una metodología sólida y siguiendo una hipótesis precisa. Sí existen, y en gran cantidad, artículos menores sobre sus films y, especialmente, abundantes entrevistas al director, a los actores y al resto de sus colaboradores.

Gran parte de la bibliografía recolectada se centra en la figura de Tarantino y la impronta personal que llevan todas sus películas. Destacamos *Quentin Tarantino, The Man and His Movies* (1995) de Jami Bernard, *Quentin Tarantino Interviews* (1998), una serie de entrevistas que van de 1994 a 1997 recopiladas por Gerald Peary, y *Quentin Tarantino Shooting From The Hip* (1995) de Wensley Clarkson. Aunque útiles a la hora de aislar rasgos estilísticos del autor, estos textos suelen centrarse en aspectos anecdóticos y biográficos. Las entrevistas reunidas por Peary tienen la ventaja de aportar la voz del director, con sus propios motivos e ideas en cuanto a su estética. Por otra parte, los foros, comentarios y demás participaciones de los usuarios de Internet son de interés como registro actual de la recepción del film.

Con respecto al film que nos ocupa, debemos decir que aún es escasa e insuficiente la bibliografía crítica o académica. Abundan en cambio los artículos de revistas de espectáculos y, por supuesto, las reseñas de la película publicadas en los medios de todo el mundo. Entre los trabajos más serios y ambiciosos se destaca “*Django Unchained is a Whole New Genre*” (2012), de Warren Riggs. En este artículo el autor argumenta que, dada la temática de la esclavitud y la geografía sureña de la

película, Tarantino construye a partir de ella un nuevo género, el *southern*. Por su parte Pablo Mérida, en un trabajo titulado “*Django y los ángeles de la muerte del western europeo*” (2012), realiza un recorrido por toda la tradición del personaje Django hasta considerar las versiones de Takashi Miike y Quentin Tarantino.

Dado el vacío analítico en torno a nuestro objeto de estudio, en primer lugar optamos por recurrir a un corpus básico de bibliografía sobre el cine y su análisis. Para abordar conceptos y cuestiones teóricas relacionadas con los elementos del film, las etapas de su producción y la historia del cine, tomamos en cuenta principalmente *La ventana discreta: introducción a la narrativa fílmica* (1997), de Bettendorf y Prestigiacomo, y *Estética del cine* (2011), de Aumont, Bergala, Marie y Vernet. Además de tratar problemas puntuales, estos textos comentan y reenvían a los aportes insustituibles de autores ya clásicos, como lo son Sergei Eisenstein, Andre Bazin, Michel Chion y Christian Metz, entre muchos otros. También el *Diccionario de cine* (2005) de Eduardo Russo nos acercó a la terminología y los conceptos imprescindibles a la hora de abordar el análisis audiovisual.

En segundo lugar fue preciso investigar la bibliografía que se concentra en la cuestión genérica. Tal es el caso de *Film/Genre* (1999) de Rick Altman, trabajo que explora el concepto de género y sus distintas prácticas en el cine. Por otra parte, *Film Genre Reader 3* (2003) presenta una serie de ensayos recopilados por Barry Grant que abordan diferentes problemáticas y definiciones de lo que se entiende por géneros fílmicos. Luego fue surgiendo la bibliografía específica para cada género abordado. Sobre el western, los artículos de Bazin (“*The Evolution of the Western*” y “*The Western or the American Film par excellence*”, 1971) y de Robert Warshow (“*Movie Chronicle: The Westerner*”, 1962) resultan fundamentales a la hora de buscar las raíces y las significaciones nacionalistas del género. Las obras de Scott (2003), McVeigh (2007) y Murdoch (2001) amplían esos estudios precursores y detallan la vida en la frontera, los cambios sociales que se produjeron a fines del XIX y principios del XX, la creación del mito del oeste, el surgimiento del cine y su relación con el western, los avances tecnológicos dentro del medio audiovisual y sus altibajos y mutaciones con relación a las problemáticas sociales.

En cuanto al subgénero del spaghetti western, fue imprescindible consultar los trabajos de Christopher Frayling (*Spaghetti Westerns: Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone*, 1981) y de Bert Fridlund (*The Spaghetti Western: A thematic Analysis*, 2006). Ambos exploran el género y sus características, pero mientras el trabajo de Frayling posee un enfoque más histórico, el de Fridlund es de carácter estructuralista.

Con respecto al cine de explotación, destacamos la detallada historia e investigación del género que hace Schaeffer en *Bold! Daring! Shocking! True! A History of Exploitation Films, 1919-1959* (1999). En cuanto al subgénero de la blaxploitation, consultamos las obras de Koven (*Blaxploitation Films*, 2010) y de Lawrence (*Blaxploitation Films of the 1970s: Blackness and Genre (Studies in African American History and Culture)*, 2008). Estas obras prestan atención al contexto social en que se desarrollaron los géneros y subgéneros fílmicos, como también es el caso del trabajo de Memba (2006) referido al llamado cine de Clase o Serie B.

Para referirnos a la estética de Tarantino tuvimos que empaparnos de diversas hipótesis teóricas y críticas surgidas en el seno de la teoría literaria, la filosofía, la estética y los estudios culturales. No tendría sentido reproducir aquí la lista de trabajos consultados, de modo que los iremos citando a medida que avance el desarrollo de esta Tesis. No podemos dejar de mencionar, sin embargo, las novedosas ideas acerca de los usos de la basura y las técnicas de reciclaje cultural que propone el crítico Walter Moser en su estudio *"Garbage and Recycling: From Literary Theme to Mode of Production"* (2007). A los aportes fundamentales de este crítico canadiense se suman las contribuciones de Thompson (2005), Kendall y Koster (2007) y Randall (2007). Sobre estos y otros temas relacionados con la cultura posmoderna volveremos con más detalle en el Capítulo 4.

Aunque lo mencionemos en último lugar, la conformación y el análisis del corpus fílmico ocupó inicialmente varios meses de trabajo. Fue preciso ver la última película de Tarantino dentro de la serie que conforman todos sus films, y también en relación con sus principales hipotextos genéricos. Para la redacción de esta Tesis, concretamente, vimos los westerns *Rio Bravo* (1959), *Stagecoach* (1939) y *The Great Train Robbery* (1903), los spaghetti westerns *For a Fistful of Dollars* (1964), *For a Few*

Dollars More (1965), *The Good, the Bad and the Ugly* (1966) y *Django* (1966), los blaxploitation westerns *The Legend of Nigger Charley* (1972), *The Soul of Nigger Charley* (1973) y *Boss Nigger* (1975), y las producciones japonesas *Yojimbo* (1961) y *Sukiyaki Western Django* (2007).

3. *Django Unchained*: controversia y escándalo

Ya en 1993 Tarantino expresó sus deseos de filmar un western especialmente al estilo de los de Sergio Leone (Peary, 1998, 62). En una entrevista con Charlie Rose, el director narra cómo tuvo en su cabeza durante mucho tiempo la idea de hacer un film sobre un esclavo que se convierte en cazador de recompensas. La historia concreta surgió mientras estudiaba la obra de Sergio Corbucci. Tarantino vio en la violencia de “su” Oeste reminiscencias del fascismo de la Segunda Guerra Mundial y buscó adaptar esa violencia y ese estado de represión a la cultura norteamericana, a partir de la institución de la esclavitud (Tarantino en Rose, 2012). El director comenta en una entrevista para el canal E! que la inspiración para escribir la primera escena llegó de la mano de unos CDs de spaghetti western que estaba escuchando en un hotel de Japón mientras promocionaba *Inglourious Basterds* (Tarantino en E!, 2014).

La producción comenzó el 28 de noviembre de 2011 en Melody Ranch, Santa Clarita, California. Sin embargo a lo largo del rodaje hubo que trasladarse de acuerdo a lo requerido por cada escena. Se filmó en el Big Sky Ranch en Simi Valley y en Lone Pine, ambos en California, pero dada la falta de nieve, la producción se trasladó a Jackson, Wyoming para filmar en las montañas Grand Tetons. Más adelante viajaron hacia Louisiana, New Orleans donde rodaron en la plantación histórica de Evergreen. Por último, se trasladaron a Los Ángeles para finalizar la producción el 24 de julio de 2012. Los productores fueron Stacey Sher, Pilar Savone y Reginald Hudlin, y los productores ejecutivos Harvey y Bob Weinstein, Michael Shamberg, Shannon McIntosh y James Skotchdopole (El Bazar del Espectáculo Cine, 2012).

El film despertó controversias desde el día de su estreno. La reacción que tuvieron personajes como Spike Lee al enterarse de que Tarantino, con su ya conocida estética y su peculiar tratamiento temático, haría un film sobre la esclavitud refleja claramente la polémica. Para Lee el film era ofensivo, pues le resultaba “irrespetuoso” hacia sus ancestros afroamericanos. Este director ya había mostrado disgusto ante el uso de la palabra ‘nigger’ en otros films de Tarantino como *Jackie Brown*. Años atrás, en 1994, frente a estos ataques por su uso frecuente del término, Tarantino se defendió diciendo:

That’s the way my characters talk –in the movies I’ve made so far. I also feel that that word ‘nigger’ is one of the most volatile words in the English language and anytime anyone gives a word that much power, I think everybody should be shouting it from the rooftops to take the power away. I grew up around blacks and have no fear of it. I grew up saying it as an expression (Peary, 1998, 76).

Sin embargo, tras el lanzamiento de *Django Unchained* el tema volvió a convertirse en uno de los principales puntos de controversia, especialmente después de la negativa de ver el film por parte de Lee. Frente a estas acusaciones, Tarantino comentó:

Well, you know, if you're going to make a movie about slavery and are taking a 21st-century viewer and putting them in that time period, you're going to hear some things that are going to be ugly, and you're going to see some things that are going to be ugly (...) I don't want it to be easy to digest. I want it to be a big, gigantic boulder, a jagged pill and you have no water (AceShowbiz.com, 2013).

Tarantino también contestó directamente a las palabras de Spike Lee en el programa Black Tree TV: “*That Little guy [Lee] should buy a ticket!*” (Black Tree TV, 2012). Otros directores, como Antoine Fuqua, defendieron a Tarantino negando que hubiera una actitud racista en sus intenciones, y los actores afroamericanos Jammie Foxx y Samuel L. Jackson apoyaron la visión de su director. En una entrevista, Jackson se negó a contestar preguntas sobre el tema a menos que el entrevistador dijera la N-

Word (juxtaposingBinaries, 2013). El entrevistador terminó abandonando sus preguntas y de ese modo demostró lo dicho por Tarantino: en el corset del discurso políticamente correcto, la palabra *nigger* es un tabú demasiado poderoso que debe ser exorcizado.

Hubo asimismo un esperable enfrentamiento entre los defensores y los detractores del film en las audiencias norteamericanas, como lo prueban numerosas declaraciones en Twitter, Facebook y artículos web. La polémica en torno al film resurgió recientemente con el lanzamiento de muñecos de los personajes del film. Muchas organizaciones en defensa de los derechos civiles protestaron en contra de estos figurines provocando el cese de su producción por parte de la Weinstein Company. Luego, la venta de los muñecos fue prohibida en E-Bay (Clevver Movies, 2013).

Sin embargo, el film fue un éxito entre las audiencias de su país, que constituyeron un 40% de la audiencia total (Child, 2013). También es significativo que el film haya recibido cinco nominaciones a los premios Oscar, que otorga la Academia de Hollywood: por mejor actor de reparto (Christoph Waltz), mejor guión original (Quentin Tarantino), mejor largometraje del año, mejor cinematografía (Robert Richardson) y mejor edición de sonido (Wylie Stateman). Por segunda vez, Christoph Waltz ganó dentro de su categoría así como lo hizo Tarantino por su guión. Los otros nominados para dicha categoría habían sido Michael Haneke por *Amour* (2012), John Gatins por *Flight* (2012), Wes Anderson y Roman Coppola por *Moonrise Kingdom* (2012) y Mark Boal por *Zero Dark Thirty* (2012). *Django Unchained* perdió el Oscar a mejor película frente a *Lincoln* (2012) de Steven Spielberg junto con los otros nominados, *Beasts of the Southern Wild* (2012), *Les Misérables* (2012), *Life of Pi* (2012), *Silver Linings Playbook* (2012) y *Zero Dark Thirty* (2012) (Los Angeles Times, 2013). Es curioso que junto a *Django Unchained* se lanzara *Lincoln*, otro film que trata la temática esclavista pero desde un punto de vista histórico.

Pese a no ganar como mejor película, *Django Unchained* se convirtió en la producción más taquillera de su director, habiendo recaudado más de 425 millones de dólares a nivel mundial. Solo en Estados Unidos durante los 143 días que estuvo en cartelera ganó 162.805.434\$, y en el extranjero, 262.562.804\$ (Box Office Mojo, 2013).

CAPÍTULO 1: LA ESTRUCTURA NARRATIVA DE *DJANGO UNCHAINED*

*“I’m gonna make you sweat one way...and then the other.”*⁷

Hoy sabemos que el análisis estructural de un texto se reduce a una descripción del mismo y deja de lado muchos factores importantes a tener en cuenta en su interpretación, como por ejemplo, su simbología profunda, sus contextos de producción y recepción, su lugar en el campo cultural, sus vínculos con la tradición y su mensaje ideológico. Sin embargo, pese a sus limitaciones evidentes, los esquemas de la llamada narratología clásica o textualista suelen resultar útiles en un primer acercamiento a un texto literario o fílmico.

En este capítulo presentaremos un análisis estructural del film elegido a partir del examen de sus personajes o actantes, su temporalidad y su dispositivo narrador. Lo primero que debemos decir es que *Django Unchained* es un largometraje extenso, pues dura 165 minutos.⁸ A nuestro modo de ver, y a propósito de este trabajo, *Django Unchained* posee dos “partes” o secuencias narrativas bien definidas. La primera va desde el comienzo de la película hasta la muerte de Dr. King Schultz en manos de Calvin Candie, y la segunda desde el retorno de Django a la esclavitud hasta la destrucción de Candyland.

La primera secuencia comienza con la aparición de Django encadenado a una línea de esclavos durante los títulos del film. En la escena que se desarrolla tras los títulos iniciales hace su peculiar entrada Schultz, quien compra a Django con el fin de utilizarlo para reconocer a los Brittle Brothers, a quienes andaba buscando. A partir de su adquisición por parte del dentista-cazarrecompensas, Django se convierte en acompañante y discípulo de Schultz, ya que éste le enseña a leer, a escribir, a vestirse, a desenvolverse retórica y legalmente y a actuar. A medida que Schultz se interioriza en

⁷ Black Belt Jones en *Black Belt Jones* (1974), film de blaxploitation.

⁸ Tras el estreno, gran parte de la audiencia reprochó esas casi tres horas de duración y muchos consideraron que Tarantino debió haber concluido el film justo después de la muerte de Schultz, alrededor del minuto 135. Pese a la molestia del público, esa media hora restante constituye lo que en este análisis se identificará como la segunda parte del film, de suma importancia.

la vida de su esclavo, siente que debe ayudarlo, no sólo dándole su libertad sino además recuperando a su esposa Broomhilda (apodada Hildi). La evolución o el aprendizaje de ambos personajes es gradual, ya que se va adquiriendo a partir de sucesivas peripecias y situaciones.

En esta primera parte, el objetivo de Django es rescatar a su esposa. Todas sus metas a corto plazo (capturar a los hermanos Brittle, combatir a Big Daddy y los seguidores de un Ku Klux Klan *avant-la-lettre*, su trabajo como cazador de recompensas, etc.) son pasos previos para llegar a Broomhilda. Schultz, en cambio, es movido por motivos económicos (compra a Django porque lo necesita para obtener una gran recompensa). Sin embargo, el doctor nunca está de acuerdo con la idea de una sociedad esclavista, lo que lo lleva eventualmente a liberar a Django, ser su socio y ayudarlo, incluso hasta morir en la empresa.

La segunda parte del film comprende, como se dijo, la media hora restante que va desde el regreso de Django a la esclavitud hasta la destrucción de Candyland. A pesar de estar solo en esta secuencia, Django logra recuperar su condición de hombre libre valiéndose de todas las enseñanzas de Schultz. A su objetivo original se le suma el deseo de venganza hacia quienes asesinaron a su maestro y amigo. Finalmente Django destruye Candyland y a todos los personajes asociados a este espacio: Stephen, Lara Lee Candie-Fitzwilly, Billy Cash y sus hombres.

En resumen, la primera secuencia narrativa se caracteriza por un héroe doble formado por Django y Schultz cuyos objetivos personales se van mezclando e intercalando: primero Django se une a los motivos de Schultz, después éste se une a la meta de Django. En cambio, en la segunda secuencia narrativa el héroe es únicamente Django libre y promotor de sus propias acciones, consciente de sus capacidades y su dignidad humana. Adquiere, además, un nuevo objetivo, la venganza.

1. Constelaciones actanciales

En el análisis estructural del relato los personajes funcionan como unidades semánticas y sintácticas que se implican mutuamente dentro de los procesos narrativos

(Marchese y Forradellas, 2007, 13). Superando las estructuras propuestas por Propp y Souriau, en su obra *Sémantique structurale* (1966) Greimas delimitó seis actantes que encarnan dichas unidades semántico-sintácticas: Destinador, Destinatario, Sujeto, Objeto, Oponente y Ayudante. La aplicación de esquemas actanciales a la película arroja los siguientes resultados:

1. **Esquema general:** El amor funciona como Destinador que impulsa al Sujeto Django a recuperar su Objeto del deseo, Hildi. En un nivel macro del relato, los Destinatarios de la acción serán Django y Hildi, el Ayudante por antonomasia es Schultz, y el mayor Oponente, aunque vaya adquiriendo diferentes formas, es el sistema de esclavitud del Sur. Éstas vendrían a ser las fuerzas actanciales que dominan la totalidad de la obra; también se pueden establecer esquemas de menor alcance para distintos personajes o segmentos del film.
2. **Esquemas menores de protagonistas**
 - a. En los primeros minutos de la película el Sujeto no es Django sino Schultz. Éste hace su aparición en el medio del bosque y es quien posibilita la liberación física de Django, el Objeto deseado. Lo que mueve a Schultz es el dinero que obtendrá de la recompensa. Sin embargo, él no será el único beneficiado, pues aunque todavía es esclavo, Django obtiene su libertad física, abrigo y un caballo. Como se examinará más adelante, la isotopía de la vestimenta está asociada con las relaciones de poder e identidad entre personajes. Además, los otros esclavos de la línea son asimismo liberados físicamente por Schultz (aunque no legalmente) y hasta incentivados por éste a asesinar a Dicky Speck. Pese a que el móvil del alemán es el dinero, ya se perfila como un personaje diferente de los otros hombres blancos.
 - b. El siguiente núcleo narrativo acontece en el pueblo de Daughtery. Allí Schultz mata al Sheriff (Objeto), quien era en realidad un bandido encubierto. Schultz sigue siendo el Sujeto, y Django un simple espectador. El móvil del Sujeto sigue siendo el dinero. En estas escenas se hace evidente el manejo del discurso legal del dentista. Éste es su principal ayudante junto con el sistema legal

- c. El próximo núcleo narrativo comprende lo ocurrido en la plantación de Big Daddy. Es la primera vez que Django asume el rol de Sujeto junto con Schultz, aunque todavía se encuentra en una posición inferior a aquél debido a su condición de esclavo. Como ya sabe la audiencia, ambos van a actuar para ingresar al mundo del latifundista. Schultz hará de un rico magnate extranjero en busca de esclavos y Django fingirá ser su *valet*. El Objeto que ambos buscan son los hermanos Brittle, Schultz por motivos económicos, Django como un paso previo para recuperar a Hildi. Así, aunque ambos sujetos son ayudantes entre sí, comparten el mismo objetivo y luchan contra los mismos oponentes, los móviles que los mueven son muy diferentes. Es asimismo en este escenario en donde Django actúa por primera vez con autonomía al evitar que los Brittle azoten a Jody, una esclava. Ver la crueldad de los Brittle despierta en Django la sed de venganza, aunque ésta todavía no es su Objeto en el macro nivel del relato. Como se verá más adelante, el deseo de venganza se ve latente en él a partir de los recuerdos que se presentan visualmente como flashbacks, al modo spaghetti western.
- d. Tras la muerte de Big Daddy y sus seguidores, Django obtiene sus papeles de libertad y revela su objetivo como hombre legalmente libre: recuperar a su esposa. Al descubrir que ésta se llama Broomhilda, se produce un cambio en los objetivos de Schultz ya que, como alemán, siente el deber de ayudar a Django. Este cambio de actitud se explica a partir de la leyenda de Siegfried y Broomhilda que funciona como móvil y como puesta en abismo de la situación de Django. Haberle dado su libertad a Django también lo impulsa a Schultz a ayudarlo y a seguir cumpliendo su rol de guía:

Django:

Why you care what happens to me? Why you care if I find my wife?

Schultz:

Well frankly, I've never given anybody their freedom before. And now that I have, I feel vaguely responsible for you. You're just not ready to go off on your own, it's that simple. You're too green, you'll get hurt. Plus when a German meets a real life Siegfried, it's kind of a big deal. As a German I am obliged to help you on your quest to rescue your beloved Broomhilda (Tarantino, 2012, 47).

- e. Schultz propone una asociación: si Django lo ayuda a él como cazador de recompensas durante la temporada de invierno, él lo ayudará después a liberar a Hildi. Por primera vez ambos personajes están en una situación de igualdad puesto que Django ya es un hombre legalmente libre. Durante esta etapa, los móviles de Schultz siguen siendo económicos y los de Django mixtos: sigue moviéndolo el amor, pero ahora se suman las ganas de perfeccionarse, de trabajar y de vengarse, ya que recibirá una paga por matar hombres blancos.
- f. Tras la temporada de invierno, el móvil de Schultz pasa a ser la leyenda de Siegfried, como ya se indicó, y su objeto Broomhilda. Ambos protagonistas se ayudarán mutuamente a cumplir su objetivo. Para lograrlo tendrán que actuar. El alemán encarna a un hombre rico que se interesa en las peleas de mandingos⁹ por aburrimiento:

Schultz has schooled Django on the importance of never BREAKING CHARACTER. Well now the good doctor must practice what he preaches. Which means not only must he watch the two men [mandingos] beat each other to death, [but] he must appear to convincingly enjoy it (Tarantino, 2012, 75).

Django, por su parte, interpreta el papel más bajo moralmente, el de un “negrero” [*black slaver*], y como tal despertará el resentimiento de blancos y negros, así como la curiosidad de Calvin.

- g. Después de la muerte de Schultz, la venganza ya no es un impulso latente sino que se transforma para Django en un Objeto en sí mismo junto con la

⁹ Nombre utilizado en el film para referirse a hombres negros utilizados para luchar. Aunque dichas peleas no existieron realmente, el término mandingo hace referencia a los habitantes originarios de Sudán occidental, Senegal, Costa de Marfil, Guinea y Malí (The Free Dictionary, 2013).

recuperación de su esposa. El protagonista se vale de todo lo aprendido con Schultz para combatir al status quo del Sur esclavista encarnado por Candyland.

3. Esquemas menores de antagonistas

- a. Si ahora se cambia la perspectiva y se toma como Sujeto a Calvin Candie, encontramos que, impulsado por el aburrimiento de la comodidad, la codicia y la crueldad, busca únicamente la diversión a cualquier precio. Es por eso que su pasión son las peleas de mandingos. Éstas mantienen su poderío en el sistema esclavista como también lo hacen su abogado (Moguy), su guardaespaldas (Butch) y el esclavo Stephen, su mano derecha y administrador. Tras descubrir el complot de Schultz y Django, lo que impulsa a Candie es la sed de venganza y el deseo de humillar a sus rivales.
- b. Por su parte, uno de los antagonistas más complejos en sin duda Stephen. Su deseo es el poder, poder que dada su condición de esclavo tiene sólo gracias a su rol como mano derecha de Calvin y como administrador de Candyland. Su estatuto moral es el más bajo, ya que su señorío brota de la opresión hacia los de su propia raza. Él resiente a los afroamericanos tanto como éstos lo resienten a él.

En *Django Unchained* se reconocen, por lo tanto, las siguientes **duplas o constelaciones de personajes**:

1. Django-Schultz: las relaciones de poder entre ambos cambian a lo largo del relato. Se reconocen cinco momentos: Schultz como amo y Django como esclavo, Schultz como maestro y Django como alumno, ambos como socios en igualdad de condiciones, ambos como actores en donde el alumno supera al maestro, Schultz justiciero al matar a Calvin y Django vengador tras el asesinato de su amigo. Ambos son “otros” que no tienen un lugar en ese sistema, Django como afroamericano liberado y autónomo, y Schultz como blanco extranjero que no comparte la cultura americana.

2. Django-Stephen: son personajes contrapuestos. Django lucha por lo propio en un sistema adverso, y Stephen se adapta y colabora con dicho sistema opresor.
3. Django negrero-Stephen: resultan dobles en espejo. Django simula ser lo que Stephen es.
4. Stephen-Calvin: ayudantes mutuos, función de espejo de Schultz y Django.
5. Stephen-Schultz: personajes antagónicos pero similares en un punto, puesto que ambos defienden bandos a los que no pertenecen.
6. Calvin-Schultz: el alemán simula ser como Calvin, un opulento empresario aburrido, para acercarse a él, pero en el fondo éste le repugna moralmente. Los dos son blancos, educados, uno norteamericano del Sur y otro europeo expatriado.
7. Django-esclavos: cuando actúa de negrero, el protagonista genera resentimiento. Sin embargo, al mostrarse como hombre libre con poder sobre su propio destino despierta admiración y se vuelve un ejemplo a seguir.
8. Django-hombres blancos: el protagonista es visto como inferior por los blancos. A su vez, genera indignación y enojo al actuar fuera de su rol (por ejemplo, al andar a caballo). En la batalla final los blancos le tienen miedo: conocen sus fuerzas y de lo que es capaz.
9. Schultz-hombres blancos: el alemán es menospreciado por su apariencia, su acento y sus modales, salvo cuando propone un beneficio económico, cuando utiliza el discurso legal o cuando recurre a las armas.

A su vez, a partir de las diferentes constelaciones actanciales enumeradas se pueden rastrear los siguientes juegos de roles antagónicos:

1. Amo-Esclavo: síntesis de la esclavitud como institución social, esta fórmula opone en principio a los hombres blancos y los hombres negros. En todo el film los blancos (a excepción de Schultz) son representados de manera muy negativa. En el guión Tarantino se refiere a ellos como “*hillbillies*”, una palabra que suele ser utilizada como insulto para designar a quienes viven en el campo y se encuentran desconectados de la cultura moderna. Se muestra a los blancos educados y poderosos, y no por ello menos racistas. Por eso, cuando el doctor quiere ayudarlo,

2. Esclavo actual-Esclavo liberado: el esclavo no se encuentra en posesión de su condición humana. No posee derechos legales, ni propiedad, ni individualidad. Frente a este panorama Django, el único esclavo liberado que aparece en el film, recupera su libertad física y legal, su individualidad, y posee propiedad privada (ropa, armas y caballo propio). También aprende a dominar el discurso del blanco (aprende a leer, escribir y pensar como tal) y esta apropiación de la cultura de su opresor le sirve como modo de defensa ya que, dentro de ese sistema, no posee protección legal de ningún tipo. Está fuera de esa sociedad pese a ser hombre libre.
3. Extranjero-Americano: todos los hombres blancos excepto Schulz son estadounidenses. Tarantino asocia de esta manera la crueldad y violencia del hombre blanco con el ser americano. Schultz no conoce la esclavitud hasta llegar a Estados Unidos. Ante la muerte de D'Artagnan en fauces de los perros, es el único, junto a los esclavos, que se horroriza. Como le dice Django a Calvin: "*Well, him bein' German an' all, I'm a little more used to Americans than he is.*" (Tarantino, 2012, 89).
4. Mujer sureña-Mujer esclava: aunque esta es una categoría menor, dado que las pocas mujeres que aparecen en el film cumplen un rol pasivo¹⁰, es interesante considerar cómo son representadas. Las mujeres esclavas son utilizadas como damas de compañía, es decir, son aculturadas. Este es el caso de la misma Broomhilda y de Sheeba. Muchas de ellas desempeñan asimismo tareas domésticas con otras esclavas. Aquellas que no son lo suficientemente hermosas para trabajar dentro de la casa principal, lo hacen en el campo. Frente a ellas, la única mujer blanca que aparece en

¹⁰ Salvo Hildi que intenta escapar de sus opresores, pero esto ocurre en la prehistoria del film o se infiere contextualmente.

el film es la hermana de Calvin, Lara Lee. Detrás de una sonrisa inamovible y de modales exagerados, se la muestra como una niña cuya única preocupación son las apariencias. Este rasgo se hace patente, por ejemplo, con los azotes de Hildi, ya que su preocupación es simplemente estética:

Lara Lee:

Calvin, I just got her [Hildi] all dressed up and looking nice.

Calvin Candie:

But Lara Lee, Dr.Schultz is from Dusseldorf, they don't got niggers there. And he's a man of medicine. I'm sure it would fascinate him, the niggers endurance for pain. I mean Hildi got something like fifteen lashes on her back. (...)

Lara Lee:

Calvin, we are eating – dessert, no less. Ain't no one wanna see her whipped up back.
(Tarantino, 2012, 120).

Lara Lee es la encarnación paródica de la llamada 'hospitalidad sureña'. Detrás de esa fachada se esconde toda la crueldad de quien no reconoce, o no le importa, sobre qué cimientos está construido su mundo.

Tras el reconocimiento y análisis de los actantes, las constelaciones que forman entre sí, y los juegos de dobles antagónicos que comprenden, se puede ver cómo Tarantino construye un cosmos de significado que muestra su visión respecto de la sociedad americana de mediados del siglo XIX. El hombre blanco encarna al terrateniente movido por el egoísmo, la injusticia y la crueldad, que explota al afroamericano para su sola conveniencia sin escatimar violencia ni maltratos. El hombre negro por su parte es reducido a una condición casi animal, puesto que se lo utiliza en el trabajo, se lo humilla y se lo lastima sistemáticamente. A través de la relación amo-esclavo se mantiene la vida de lujo de la clase dominante, sostenida sobre pilares como la diversión, la belleza y el adorno del cuerpo, los modales y la solidaridad de clase. En esta sociedad la mujer es relegada a un segundo plano de pasividad frente a la violencia siempre activa del hombre. Lo femenino se reduce a lo sexual o a lo decorativo.

Los protagonistas del film emergen como lo Otro que no tiene un lugar dentro del status quo del Sur decimonónico: uno por ser extranjero a la cultura americana, y otro por su origen subalterno en tanto afroamericano liberado. Ambos deben apropiarse de la cultura americana (blanca)¹¹ para lograr sus cometidos, y el juego de roles -el acto de fingir- toma una gran relevancia a la hora de ingresar al mundo del opresor. Los dos protagonistas funcionan, pues, como agentes de cambio en ese sistema, aunque su objetivo nunca es derrumbarlo.

2. El cronotopo

A continuación se realizará una descripción de la espacialidad y la temporalidad que aparecen en *Django Unchained*. En su ensayo “Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela”, incluido en *Teoría y estética de la novela* (1989), Bajtín define el “cronotopo” como una conexión esencial que existe entre las relaciones temporales y espaciales en una obra literaria. Aunque el pensador ruso concentra su uso y estudio al campo literario, el término resulta pertinente a la hora de realizar el análisis del relato fílmico. Se podría ampliar su alcance entendiendo al cronotopo “como una categoría de la forma y el contenido” de las artes narrativas (Bajtín, 1989, 237). De este modo el cronotopo es un agente fundamental en la delimitación de los géneros literarios así como de la imagen de hombre que se presenta en la obra.

Si se aplica este concepto a *Django Unchained*, en principio se puede calificar el film como obra histórica dado que la acción transcurre a mediados del siglo XIX, en el Sur esclavista de los Estados Unidos. Así se indica en el intertítulo inicial: “1858. Two years before the Civil War somewhere in Texas” (Tarantino, 2012). La audiencia sabe que uno de los puntos de conflicto entre el Norte y el Sur fue la cuestión de la esclavitud, por lo tanto el intertítulo ya adelanta la temática del film. Ahora bien, como explicaremos en detalle más adelante, numerosos anacronismos quiebran la verosimilitud del anclaje histórico.

¹¹ Podría hablarse de la cultura de los WASPs: White Anglo-Saxon Protestants.

Aunque la relación entre tiempo y espacio es siempre esencial en la película, se intentará realizar un análisis más detallado de cada categoría de manera independiente.

a. Universos espaciales

Como señaló Iuri Lotman en el ensayo “El texto y el poliglotismo de la cultura” (1996), no se puede separar la cultura de sus modelos de clasificación del espacio. El hombre divide y ordena diferentes espacios que lo rodean, siguiendo diferentes criterios, (si es propio o ajeno, culto o inculto, de los vivos o de los muertos, sagrado o profano, etc.) y a través de dicha distribución espacial define sus propios vínculos, ya sean religiosos, sociales, familiares o políticos (Lotman, 1996, 59). Desde el punto de vista semiótico, tras los espacios que evoca cualquier obra de arte se encuentran un determinado significado y una visión de mundo.

Entre los espacios de *Django Unchained* se puede distinguir un macro-espacio, el Sur esclavista de los Estados Unidos, conformado específicamente en el film por los estados de Texas, Tennessee y Mississippi. Por su parte, los micro-espacios pueden subdividirse en tres grupos: naturales, rurales y urbanos.

El **macro-espacio**, como se dijo anteriormente al hablar del cronotopo, es el escenario que justifica el conflicto principal. Sin ese espacio en ese tiempo específico no podría desarrollarse el relato puesto que éste se sustenta a partir de la problemática de la esclavitud. A su vez, ese macro-espacio hace referencia a un momento particular de la historia de los Estados Unidos. Como ya se mencionó, la dimensión histórica del film es crucial para el juego genérico que pone en marcha Tarantino. A partir de la interrelación entre la historia “real” y las distorsiones que el director opera sobre la misma se expresa la estética de Tarantino y se genera el consiguiente efecto perturbador en la audiencia.

El macro-espacio se configura como escenario político y social. El Sur representa un estilo de vida y una idiosincrasia que el espectador sabe que están por llegar a su fin. La inminencia de la guerra civil aparece referida explícitamente en el intertítulo y, de manera más sesgada, en algunas escenas. Por ejemplo, cuando al liberar

a los esclavos al comienzo del film, Schultz les aconseja: *“make your way to a more enlightened area of the country [...] and on the off chance that there’s any astronomy aficionados amongst you, the North Star is THAT ONE”* (Tarantino, 2012, 9-10). El Norte como macro-espacio de libertad, progreso e igualdad social se contrapone de esta manera al Sur esclavo, conservador y explotador.

Los micro-espacios dentro del relato filmico se vinculan con las vivencias de los personajes y con la configuración de la sociedad. Dentro del **mundo natural** se encuentran los paisajes de llanura, la montaña, los bosques, los lagos y la nieve. La diferencia de éstos con los espacios rurales está en que los naturales se conservan aún vírgenes de la mano del hombre. Son paisajes imponentes que reflejan lo propio del territorio estadounidense del siglo XIX, una tierra sin límites que moldeó el carácter americano. Tarantino realiza un montaje en donde se ven paralelamente el paso del tiempo, la constitución de Django y Schultz como un verdadero equipo de cazarrecompensas y el entrenamiento y perfeccionamiento de aquél. Predominan grandes planos en donde el paisaje adquiere entidad protagónica, tal como sucedía con los paisajes en el western clásico. Como se explorará más adelante al abordar el western tradicional, la identidad americana (y en este caso particular la de Django) se encuentra muy ligada a este paisaje. Es por eso que Tarantino aclara en el guión:

What we also saw in the above montage is Django shake off a lifetime of slavery. Django, in his green jacket, in his cowboy hat, on top of his steed Tony, with his gun hanging from his hip, has become his own man. He’s not a slave anymore, he’s a bounty hunter (Tarantino, 2012, 52).

Entre los **micro-espacios rurales** se encuentran las plantaciones y mansiones señoriales representadas por Bennett Manor y Candyland. Ambas son, a primera vista, sitios paradisiacos. Estas haciendas poseen hermosas edificaciones y sembradíos. Representan además la hospitalidad y los modos de vida “aristocráticos” del Sur. Tarantino sorprende al mostrar la belleza de las plantaciones, puesto que eso no es lo que espera la audiencia:

The audience might have been expecting Candyland to be hell on earth, Auschwitz, Andersonville, Yuma Prison, a Mexican prison in a Sergio Corbucci Spaghetti western...

INSTEAD...CANDYLAND is very beautiful. The fields of cotton, the way the trees hang green vines over everything. It's full of nature and natures' vibrant colors, and a broiling hot sun to see it all in (Tarantino, 2012, 89).

La mansión Bennett aparece en un marco cómico, dado el vestuario de *valet* que utiliza Django¹². Por su parte, Candyland, con su sol de mediodía, árboles, prados y su belleza arquitectónica, tampoco es amenazante. Sin embargo, pronto se ven las realidades de ambas: Jody azotada por tirar accidentalmente unos huevos en lo de Bennett, D'Artagnan destrozado por perros y Hildi dentro de la caja caliente [*hot box*] en lo de Candie. Como ya se mencionó a propósito del personaje de Lara Lee, quienes se desenvuelven en estos espacios simulan ser algo que no son.¹³ Bennet finge ser un buen anfitrión frente a Schultz cuando cree que puede hacer un negocio con éste, y acepta a Django como su *valet* sólo por esta razón.¹⁴ Luego, al ser descubierta la impostura, Bennet intenta emboscarlos de noche. De la misma manera, Calvin se interesa por Django y Schultz a causa de la oferta desmesurada que le hacen para

¹² Tarantino otorga a la secuencia de Bennett mucho más humor que a la de Candyland. Esto sucede por motivos narrativos: el mundo de Bennett, pese a sus atrocidades, puede ser ridiculizado por encontrarse al comienzo de la acción. En cambio, al trasladarse ésta a Candyland debe construir la tensión que lleve a la audiencia a la catarsis de la hora de la venganza.

¹³ Quizás sea el ejemplo más claro la obsesión de Calvin por ser llamado "Monsieur Candie" cuando ni siquiera sabe hablar francés (como se puede apreciar, con un efecto ridiculizador, durante sus intercambios con Schultz quien sí conoce esta lengua).

¹⁴ De todas maneras, Django no será tratado como un igual. Spencer Big Daddy Bennett debe inventar una nueva categoría para referirse a él ya que no cuadra dentro del orden social:

Spencer:

Django isn't a slave. Django is a free man. [...] you're not to treat him like any of these other niggers around here, cause he ain't like any of these other niggers around here. Ya got it?

Betina:

Ya want I should treat'em like white folks?

Spencer:

No, that's not what I said. [...] What's the name of that peckawood boy from town works with the glass? [...] He comes by and fixes a winda's when we have a problem? [...]

Mammy of Bennett Manor:

Oh, you mean Jerry [...]

Spencer

Well, that's it then...just treat'em like you would Jerry." (Tarantino, 2012, 26-27).

comprar un mandingo, pero al descubrir sus verdaderas intenciones Calvin les muestra quién es realmente, amenazando con matar a Hildi, hablando de la sumisión de los negros, burlando a Schultz, etc.

Tanto en la mansión de Bennett como en Candyland predominan las apariencias. Detrás de la primera imagen paradisíaca los esclavos son sometidos con el látigo y sus dueños, al tirar sus máscaras, muestran un rostro aterrador. Por esta razón, para ingresar a estos mundos, Django y Schultz deben también actuar para esconder sus verdaderos motivos e identidades. Stephen es, quizás, el personaje que más finge dentro de estos micro-espacios rurales. Pareciera ser al principio un viejo esclavo, bastante limitado, y con un servilismo a flor de piel. En la realidad muestra ser todo lo contrario: manipulador, poderoso y astuto.

El Club Cleopatra, prostíbulo y casino de Calvin ubicado en Greenville es un **micro-espacio urbano** que funciona como prolongación de las mansiones privadas. Cabe agregar que la mansión Benett funciona igual que un prostíbulo:

While there are plenty BLACK MALES out in the cotton fields, the majority of the slave population of Bennett Manor is pretty BLACK FEMALES, fourteen to twenty-four, referred to as, 'PONY'S'. The biggest money making crop of this farm, after cotton (Tarantino, 2012, 24).

Dentro de lo urbano se incluirán los pueblos con sus casas particulares y tabernas. Utilizando decorados representativos de los westerns se genera un ambiente hollywoodense típico de los pueblos del Oeste (aunque los personajes se encuentran en el Sur) en donde coinciden la aridez del desierto, las calles de barro, el *saloon*, las fachadas de madera en todas las edificaciones, el prostíbulo, el banco, etc.. Se reproducen además los personajes típicos del ambiente: el sheriff, el tabernero, el mariscal, las damas y los caballeros. En el pueblo de Greenville se inserta el mercado de esclavos de donde proviene Django y a donde vuelve siendo libre en busca de Broomhilda. Los micro-espacios urbanos le son hostiles tanto como esclavo como hombre libre. Sólo puede ingresar a ellos cuando se encuentra bajo la protección de

Schultz (por ejemplo, en el caso del pueblo de Daughtery) o cuando ya se ha convertido en un cowboy, dado que posee las herramientas para enfrentar la hostilidad.

Observamos que los micro-espacios del film se encuentran estrechamente vinculados a los diferentes personajes. El micro-espacio natural funciona para Django como lugar de crecimiento y liberación, en contraposición a la hostilidad que recibe en los micro-espacios urbanos. La contraposición natural-urbano posee una relación similar a la que posee el macro-espacio del Sur esclavista con el macro-espacio sugerido del Norte. Por su parte, los micro-espacios rurales se caracterizan por ser lugares en donde domina la apariencia de bienestar. Se necesita trascender la apariencia para descubrir cómo son realmente. Los personajes que pertenecen a estos espacios (Calvin, Stephen, Big Daddy, los hermanos Brittle – quienes pretenden ser los Shaffer-, Cora –quien actúa delante de Stephen) comparten asimismo una apariencia engañosa. Django y Schultz deben actuar y fingir para poder ingresar en estos ambientes.

Tanto el macro-espacio planteado como los micro-espacios operan de acuerdo a los vínculos del orden social y político, ya sea sustentándolo o contraponiéndolo. Frente a esto, Django y Schultz emergen como los oponentes del status quo dada su otredad dentro del sistema. Aunque sus objetivos no son en sí mismos actos políticos, al provenir de los márgenes, sus motivos escapan lo aceptable para esa sociedad generando el conflicto y el enfrentamiento. Lo personal se convierte en político.¹⁵

b. Los juegos del tiempo

Todo discurso cinematográfico posee una doble temporalidad: la de la narración y la de la descripción. Mediante la primera, gracias a la secuencia de fotogramas y planos, se crea en la mente del espectador un pasado, presente y futuro respecto a la temporalidad del relato. Mediante la segunda el espectador se mantiene siempre en el presente de la observación. Esto sucede dada la cualidad mostrativa de la imagen: “la imagen describe porque muestra, y esa mostración coincide necesariamente con el

¹⁵ Retomamos aquí el eslogan tantas veces esgrimido por el feminismo.

presente de la observación” (Bettendorf y Prestigiacomo, 1997, 97-99). Por lo tanto, la narración cinematográfica se encuentra en relación directa con el concepto del tiempo, ya que las imágenes en movimiento propias del quehacer cinematográfico necesitan desenvolverse en una temporalidad, y por otro lado, a partir del montaje que ordena y fija la duración de los planos se conforma un relato en donde el espectador tiene la ilusión del tiempo en su triple dimensión (Aumont y otros, 2011, 54-57; 90-91).

La imagen en movimiento es, por lo tanto, una imagen en el tiempo que se da en un transcurrir. Hay, en consecuencia, dos dimensiones en el discurso cinematográfico. Por un lado se puede considerar cada fotograma de manera aislada, lo que marca un orden sincrónico dentro del discurso. Cada imagen, desde un punto de vista denotativo, puede analizarse como un conjunto de signos icónicos que forman semas que se combinan formando un sintagma. En el siguiente fotograma, por ejemplo, los signos icónicos (nariz humana, manos de hombre, barba, cigarrillo, humo, etc.) permiten detectar el sema (“un hombre tiene un cigarrillo en la mano”) y el sintagma (“un hombre está fumando”).



Por otro lado, se puede observar la proyección consecutiva de los diferentes fotogramas dentro de una linealidad temporal, lo que marca el orden diacrónico del discurso.





En este caso, un hombre está sentado en la barra y otro se le acerca y se sienta a su lado. Ahora bien, un espectador que está viendo el film desde el principio puede interpretar lo que ve con aún mayor precisión: Django está fumando en la barra del Club Cleopatra pretendiendo ser un traficante de esclavos y Luigi, quien había estado con Candie apostando en una lucha de mandingos, se le acerca y se sienta a su lado. Con Tarantino, algunos espectadores pueden ir incluso un poco más allá: Django [Jamie Foxx] está fumando en la barra del Club Cleopatra pretendiendo ser un traficante de esclavos y Luigi [Franco Nero, actor del *Django* de Corbucci], quien había estado con Candie apostando en una lucha de mandingos, se le acerca y se sienta a su lado. Los dos Djangos se conocen.

La sucesión permite la percepción de gestos y movimientos. El desplazamiento, pues, del orden sincrónico al diacrónico impide que la audiencia perciba las imágenes individuales, lo que constituye el atributo característico del discurso cinematográfico (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 47-49).

En lo que concierne al plano de la diacronía, *Django Unchained* presenta una estructura temporal mayoritariamente lineal. La narración no presenta demasiadas dificultades para el espectador, quien puede seguir el desarrollo de los hechos de manera cronológica y paulatina. A diferencia de otras películas de Tarantino cuya estructura externa se encuentra dividida en capítulos (como *Pulp Fiction* y *Kill Bill*), *Django Unchained* es presentada de manera continuada, salvo por el inserto de la escena paródica del Ku Klux Klan que tampoco es presentada con un intertítulo especial. Sin

embargo, los flashbacks, los anacronismos y el manejo del marco histórico que hace el director generan quiebres en el tiempo interno del relato.

i. Flashbacks

La linealidad narrativa del film presenta rupturas temporales a partir de los denominados flashbacks. Es importante, antes de abordar el análisis de los mismos, realizar una aclaración. En el guión original escrito por Tarantino, aparecen elementos que difieren en muchas ocasiones con el film. Hay componentes formales y escenas en uno que no aparecen en otro y viceversa. A continuación el análisis se basará en los flashbacks que aparecen en el film ya que para este trabajo se seleccionó el producto cinematográfico como obra a estudiar. De todas formas, el guión será asimismo utilizado para comprender acertadamente el significado de dichas retrospecciones.

Lo primero es definir qué se entiende en cine como flashback. Según Eduardo Russo, “es un plano, una escena, o casi toda una película -según los casos- cuya acción se sitúa ante los ojos y oídos del espectador, pero en un hipotético pasado narrativo” (Russo, 2005, 108). Es un recurso que, aunque viejo y atacado muchas veces por ocasionar la pérdida de la inmediatez de la acción, permite complejizar, de acuerdo a sus usos, el relato que se está narrando. Es importante agregar que, como todo recurso estético y narrativo cinematográfico, éste se maneja con un código que es conocido por los creadores del film y sus espectadores. Este dato cobra especial importancia en *Django Unchained* ya que los **flashbacks** que en él aparecen son, en su mayoría, **al estilo spaghetti western**. Como se irá viendo, el conocimiento que la audiencia tenga de dicho género repercute en la recepción del film.

En la secuencia inicial de *Django Unchained* vemos a Django y otros esclavos siendo guiados, encadenados, por los hermanos Speck. Aquí no se evidencia ningún flashback. Sin embargo, en el guión la escena estaba pensada de manera diferente, puesto que en él se presenta mediante este recurso todo el pasado inmediato de Django. Esta analepsis o retrospección, como es llamada en el discurso literario, es llamada “spaghetti western flashback” en el guión y Tarantino proporciona su propia definición del fenómeno:

As the CREDITS play, DJANGO has a SPAGHETTI WESTERN FLASHBACK. Now Spaghetti Western Flashbacks are never pretty, it's usually the time in the film when the lead character thinks back to the most painful memory inflicted on him or his loved ones from evil characters from his past (Tarantino, 2012, 1).

Como explica el propio director, en *Django Unchained* el uso del flashback propio del spaghetti western se encuentra en relación directa con los recuerdos dolorosos del personaje. A lo largo del film éstos aparecen como desencadenantes de la venganza, ya que al tenerlos, Django se llena de ira, como aparece asimismo consignado en el guión: *"He [Django] looks down at all the WHITE PEOPLE who want to buy Niggers, who look up to him. His heart fills with poison"* (Tarantino, 2012, 2). En el guión, la ira de Django aparece con fuerza ya desde un primer momento, en cambio en el film, su ira se hace patente tras un flashback posterior y en el momento de la lucha.

En el film aparecen cuatro flashbacks al modo del spaghetti western. En el primero Django recuerda cómo su antiguo dueño, Old Man Carrucan, decide venderlos a él y a Hildi por separado en Greenville. Dado que Django todavía es esclavo, su ira no puede conducirse hacia una venganza real.

El segundo flashback del tipo spaghetti western sucede en la mansión Bennett, en el momento en que Django ve, a través de un catalejo, a Ellis Brittle. En el flashback se ve el intento fallido de escapar de Django y Hildi y como ésta es azotada tras ser capturados. Tras el flashback se produce la venganza: Django mata a Big John y Lil'Raj, mientras que Schultz se encarga de Ellis.

En el tercer flashback Django recuerda cómo le quemaron la "R" en la mejilla a Hildi. El recuerdo irrumpe en Greenville, cuando Django le explica a Schultz la función de *"comfort girl"* que tiene Broomhilda en Candyland. Aunque la venganza no es inmediata, la actitud de Django ante esta situación es de lucha: *"Not while I got freedom, not while I got my gun."* (Tarantino, 2012).

El cuarto y más importante uso del flashback a lo spaghetti western se da en el personaje de Schultz. Tras ser descubiertos por Calvin, Schultz no puede dejar de recordar la manera en que éste asesinó al esclavo D'Artagnan. Es, sin duda, la escena

más violenta del film. En el momento en que éste es atacado por los perros, la focalización de la cámara se concentra especialmente en el rostro de Django y de Calvin. Sin embargo, al tener Schultz su flashback, la imagen de D'Artagnan mordido y destrozado por los perros cobra relevancia. Es el recuerdo de tanta brutalidad lo que causa que Schultz no pueda controlar su ira y le dispare a Calvin, aunque eso suponga su propia muerte.

Hay muchos flashbacks al estilo spaghetti western descritos en el guión que no fueron utilizados en el film. Éstos incluían: las humillaciones padecidas por Hildi y Django en la plantación Carrucan, la llegada a Greenville en el tren de esclavos y el momento en que fueron vendidos por separado.

En relación al guión es importante agregar que éste incluía toda una secuencia narrativa en donde **la focalización se encontraba en Hildi** y no en Django. En ésta se sigue su recorrido desde que es comprada por un blanco llamado Mike Harmony como obsequio para su hijo, Scotty, en el mercado de Greenville, luego la relación que tiene con este último y, finalmente, cómo cae en manos de Calvin a través de un juego de póquer en el Club Cleopatra. En el guión original toda esta secuencia se presenta como un capítulo aislado del resto de la historia, y esta división se hace patente a partir de la inclusión de un intertítulo que dice “Broomhilda”. Sin embargo, al no aparecer en el film, y como ya se ha dicho, las interrupciones temporales se dan a modo de flashbacks.

Finalmente, en el film aparecen **dos flashbacks** que tienen la particularidad de **no ser del tipo spaghetti western**. El primero sucede durante el camino hacia Candyland. La escena es interrumpida por una analepsis en que se ve a la comitiva cenando y a Calvin refiriéndose a Django como “*one in ten thousand niggers*”. Esta escena cobrará importancia hacia el final del film, ya que Django recuerda las palabras de Calvin y reconoce ser uno en diez mil, el único que decidió enfrentar al sistema para conseguir su objetivo.

El segundo flashback se da tras la destrucción de Candyland y muestra a Schultz proclamando a Django “*the fastest gun in the South*” (Tarantino, 2012, 164). Más que un recuerdo de Django, pareciera ser la enunciación de una profecía cumplida cuyo propósito es confirmar lo que la audiencia piensa de Django tras la lucha final. Como explica Tarantino en el guión tras la derrota de los integrantes de Candyland: “*It was*

never any contest, they and WE [the audience] just didn't know HOW GOOD DJANGO was." (Tarantino, 2012, 164).

En una temporalidad que sigue un orden cronológico de eventos, los flashbacks quiebran esa linealidad. Diremos como síntesis que, pese a las diferencias que se observan entre el film y el guión, en ambos las analepsis se constituyen como recuerdos de tiempos pasados plagados de humillación, dolor y violencia. Como contrapartida, los personajes que los vivencian sienten ira, deseo de cambio y venganza. Los dos flashbacks que no son de estilo spaghetti western no comparten estas particularidades, ya que el recuerdo funciona más bien como un vaticinio de lo que será el futuro del héroe y no como un desencadenante de ira.

ii. Anclaje histórico y anacronismos

Como ya se ha mencionado, se puede reconocer en el film un fuerte anclaje histórico, tanto por el cronotopo como por la temática desarrollada. Tarantino, sin embargo, toma ese período histórico norteamericano y lo plaga de personajes, hechos y lugares de carácter ficcional. Como consigna la antigua concepción aristotélica, "no es oficio del poeta contar las cosas como sucedieron, sino como deberían o podrían haber sucedido, probable o necesariamente" (Aristóteles, 2004, 55). Tarantino se aleja, pues, del relato histórico, pero se vale del mismo para realizar una lectura crítica del pasado de su propia sociedad. Tal como explica Aristóteles en su *Poética*,

si [el poeta] decide tomar un tema de hechos realmente sucedidos, no será por ello menos poeta; pues hay entre las cosas sucedidas algunas de tal naturaleza que pueden ser concebidas no como fueron realmente sino como hubiera sido posible y verosímil que fuesen, según compete representarlas al poeta (Aristóteles, 2004, 57).

En *Django Unchained* Tarantino juega con el horizonte de expectativas de la audiencia, especialmente de la norteamericana por tratarse particularmente de su pasado

histórico. Así es que el anclaje propio de la ficción histórica se ve desmontado por una gran cantidad de elementos anacrónicos, extemporáneos a la realidad de los Estados Unidos de 1858. Entre ellos se cuentan:

- La dinamita, que no fue inventada hasta 1867.
- Rifles tipo Henry 1860, la Cobra Derringer y las carabinas, que no existían en 1858
- La melodía de “*Für Elise*” de Beethoven, estrenada recién en 1867.
- La expresión “Sold American”, popularizada en anuncios de cigarrillos de *Lucky Strike* en la década de 1930.
- Anteojos oscuros como los de Calvin/Django y Old Man Carrucan, que no fueron utilizados hasta finales de 1920.



- Una referencia a *Mandingo*, novela de 1957 y film de 1975.
- El busto de Nefertiti que aparece en el Club Cleopatra, descubierto recién en 1912.



- Referencias al Ku Klux Klan, que surgió en 1865 (Barnard, 2013).

Aunque de manera más sutil que los flashbacks, todos estos elementos quiebran la temporalidad cronológica del relato y juegan con su carácter histórico. Ya que éste es el primer film de Tarantino situado en una época anterior al invento del cine y la televisión, elementos siempre presentes en sus obras, las referencias a la cultura pop se dan, además de en los propios géneros reciclados por el film, en estos anacronismos.

3. Narración y punto de vista

Para adentrarnos en el análisis de la narración fílmica nos serviremos de los aportes de algunos teóricos que han propuesto abordar el film con conceptos heredados de la teoría literaria.

Roland Barthes utilizaba el término *metalenguajes* para referirse a aquellos sistemas secundarios conformados por otros signos y sistemas de representación social a partir de un proceso de semiosis infinita. En este sentido, el discurso cinematográfico es uno de los tantos metalenguajes que participa en un proceso de semiosis cultural, construyéndose discursivamente sobre otros discursos. El cine se instaura, pues, como un sistema semiótico cuya manifestación empírica es el film (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 21-24).

El cine como sistema de producción de significante trajo consigo un gran número de cuestiones que ponían en peligro su autonomía, ya que, como explican las autoras de *La ventana discreta*: “el cine constituye un territorio de asociaciones múltiples, de préstamos y apropiaciones de elementos que, aun cuando sean *resignificados* por el medio, son claramente catalogables dentro de *sistemas* previos.” (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 25). El lenguaje cinematográfico está, pues, constituido por diversos sistemas y subsistemas significantes.

En el discurso fílmico hay un nivel de **lo connotado**, o lo que Roland Barthes llamó un sistema primario de significaciones, y **un nivel denotado**, o sistema

secundario de significaciones. Ramón Carmona (1991) distingue diversos elementos que construyen la denotación en el cine:

- **Códigos tecnológicos:** aquellos que derivan directamente del aparato técnico de producción y reproducción cinematográfico. Incluyen: los *códigos relativos al soporte* (cinta de video, fotoquímicos, etc.), los *códigos relativos al dispositivo de reproducción* (cantidad de fotogramas por segundo) y los *códigos relativos al lugar en donde se materializa la proyección* (tamaño de pantalla, calidad sonora, etc.).
- **Códigos visuales,** relativos a la imagen. Incluyen:
 - ✓ Códigos icónicos: se refieren a la similaridad entre el objeto representado y las imágenes. El alto nivel de iconicidad que presenta la fotografía, la ilusión de movimiento a partir de la sucesión de fotogramas, el estado psíquico en que se encuentra el espectador en la sala y la verosimilitud del universo diegético hacen a la gran impresión de realidad que muchos teóricos consideran definitorio del medio fílmico.
 - ✓ Códigos fotográficos: incluyen cuatro aspectos. En primer lugar, *la perspectiva*, que marca el punto de vista, que por lo general coincide con el del espectador y contribuye a la ilusión de realidad. En segundo lugar, *la planificación* donde se define el encuadre, las angulaciones, los planos y los movimientos de cámara. En tercer lugar, *la iluminación* y en cuarto lugar *el color*, elementos que colaboran en la composición y en el grado de realismo de la imagen.
- **Códigos gráficos:** códigos relacionados con la escritura. Son más arbitrarios que las imágenes y los íconos. Entre ellos se cuentan: los títulos, los créditos, las didascalías (especialmente comunes en el cine mudo), los subtítulos y carteles de cierre. Estos elementos se agregan en la post-producción. Frente a ellos se encuentran los códigos gráficos rodados en el film. Lo gráfico se inscribe a su vez en lo tipográfico, donde pueden darse connotaciones de determinados estilos o géneros.
- **Códigos sonoros:** dividen al cine en sus dos eras de mudo y sonoro. Incluyen la música, el sonido y la voz (lo que Russo llamará diálogo, efectos sonoros y

- **Códigos sintácticos:** regulan la combinación de los diferentes segmentos visuales y sonoros a través del **montaje**, aportando la estructura del relato. Junto con los códigos tecnológicos hacen a lo propio del lenguaje cinematográfico (Carmona, Ramón en Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 28-39).

El espectador es fundamental ya que es él, en última instancia, quien realizará una lectura de la totalidad de los códigos de los que se valga el film. Aunque la imagen es en sí misma un enunciado, como diría Guy Gauthier, nunca aparece aislada en lo cinematográfico, por lo que propone una cierta lectura. La imagen cinematográfica, junto con los demás códigos que la rodean y completan, es generadora de sentidos. De ahí que pueda construirse en el medio audiovisual una narración de manera similar a como puede hacerse en el ámbito de lo verbal (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 40-41).

Jacques Aumont define al relato como “un conjunto organizado de significantes cuyos significados cuentan una historia” (Aumont en Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 97). A partir de esta definición, las autoras de *La ventana discreta* definen la narración cinematográfica como “el *acto de producción* de un *relato fílmico* indispensable para poner en pantalla determinada *historia*” (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 101). Nuevamente, se ve en esta acepción la doble polaridad que se inscribe en la narración cinematográfica. Por un lado, el **relato fílmico** hace referencia a todo aquello que se muestra en la banda visual y sonora, mientras que la noción de **historia** remite al concepto de diégesis, es decir, a la totalidad de elementos que conforman el mundo de la acción y que incluirá elementos implícitos relacionados en última instancia con el significado del film.

En el nivel de la historia, *Django Unchained* muestra a un esclavo negro que se convierte en cazador de recompensas y logra recuperar a su esposa en el sur norteamericano del siglo XIX. Pese a los movimientos espaciales y las interrupciones

temporales, la historia sigue un claro hilo conductor que permite a los espectadores la comprensión del universo diegético.

A la banda visual y sonora del film nos referiremos en el capítulo siguiente, pero diremos ahora algunas palabras referidas a las categorías fundamentales de una narración: **narrador/narratario** y **focalizador/punto de vista**. Según los conocidos esquemas de la narratología clásica, en la comunicación literaria intratextual se encuentran las figuras del narrador, quien regula la información del relato, y del narratario, es decir, el destinatario interno de la narración. Como demostró Benveniste, en el campo lingüístico –donde se mueve exclusivamente la literatura- el sujeto deja marcas de su subjetividad en la enunciación. En el discurso fílmico, en cambio, “un artefacto ocupa el lugar de un sujeto condenado a no poder verse mirar” (González Requena en Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 123). Mientras que en un discurso lingüístico una tercera persona puede subjetivarse,¹⁶ el ‘yo’ en el cine tiende a disolverse incluso cuando se utiliza una voz en off, único recurso que puede restituir la primera persona. Es por esto que en el cine no es posible una enunciación subjetiva salvo a través de la palabra (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 123-124):

Todo gesto, movimiento o recurso mediante el cual se intente poner en forma explícita ese lugar de la mirada terminará por remitir a la cámara, y ésta no debe entenderse como un sujeto enunciadore sino como un equivalente de la escritura. Esto implica que el enunciado cinematográfico sólo pueda ‘subjetivarse’ en segundo grado, ya que el primer grado es necesariamente impersonal; esta subjetivación secundaria sólo podrá lograrse por referencia a esa mirada, también segunda, que es la del personaje... (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 124).

La focalización y el punto de vista serán, por lo tanto, de vital importancia en el cine ya que el primero se refiere al campo del conocimiento, y el segundo, al campo de la visión. Para lo literario Genette (1972) reconoció cinco modos de **focalización**¹⁷: cero, interna fija, interna variable, interna múltiple y externa. Estas categorías no pueden desplazarse de manera directa al discurso cinematográfico, donde evidentemente

¹⁶ Un enunciado del tipo “María come” puede subjetivarse así: “Yo digo que María come.”.

¹⁷ Teoría esbozada en “Discours du récit”, *Figures III*, Paris, Le Seuil, 1972.

también suele instalarse un juego entre lo que saben los distintos personajes y los espectadores. Por otra parte, la **ocularización** es el fenómeno que abarca el campo visual **o punto de vista**, que puede ser el de los personajes del relato o el de la cámara en forma del encuadre (Bettendorff y Prestigiacomo 125-126).

En el caso concreto de *Django Unchained*, podríamos hablar de un narrador extradiegético cuya presencia es externa y no subjetivizada. Su narratario se encuentra implícito en el relato ya que no hay ningún personaje interno a quien la historia de Django sea contada. En el nivel mimético, los roles de narrador y narratario cambian constantemente a lo largo del film a partir de la dinámica del diálogo, siguiendo la lógica de Emisor-Receptor. A su vez, hay microrrelatos insertos en la narración general, como por ejemplo la historia de Siegfried y el dragón narrada por Schultz y la anécdota del esclavo Ben contada por Candie.

El campo de lo visual, es decir, el punto de vista, está dado por el encuadre de la cámara. Siguiendo la terminología de Jost, en *Django Unchained* se reconoce una ocularización cero “donde no se reenvía a ningún ojo interno a ese mundo, sino a una instancia narrativa que le es exterior” (Jost en Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 126). En cuanto al campo del conocimiento, es decir, la focalización, va variando a lo largo de las diferentes escenas. Tómese para ejemplificar la escena del estudio, en donde es revelada la verdadera relación que existe entre Candie y Stephen, situación de la que Django y Schultz no están al tanto, o momentos antes, toda la mímica de los héroes actuando la compra de un mandingo en el cual no están realmente interesados. Este tipo de focalización es para Genette de tipo interna variable ya que irá permutando sucesivamente entre los personajes. Esta estrategia permite jugar con las expectativas del público ya que lo que éste sabe no se encuentra en relación directa con lo que saben los personajes.

En este Capítulo hemos pasado revista a los elementos estructurales del film en tanto relato que se muestra a los espectadores. La narración reposa sobre el cronotopo del Sur decimonónico, donde se despliegan los esquemas y dobles actanciales, los juegos del tiempo y la focalización mayormente centrada en el personaje de Django. A continuación iremos desglosando los diversos códigos visuales, lingüísticos y sonoros que hacen a la originalidad de la película elegida.

Capítulo 2: ANÁLISIS VISUAL Y SONORO DEL FILM

“Every gun makes its own tune”¹⁸

1. Banda visual

El espacio cinematográfico es un ámbito “mitad físico, mitad imaginario” (Russo, 2005, 98) ya que parte del mismo es dado por los elementos presentados en pantalla y su combinatoria, y la otra parte la aporta la propia mente del espectador. Por ser un medio audiovisual, tanto las imágenes en movimiento formadas a partir de los diferentes fotogramas, como los sonidos, ruidos y diálogos¹⁹ funcionan como un todo formal armónico brindando continuidad a lo que son, en realidad, fragmentos de imágenes y de sonidos (Russo, 2005, 68).

Concentrémonos en la imagen. Según Charles Peirce, una imagen o ícono es aquel signo que representa a su objeto gracias a la similitud que con éste comparte, a diferencia de otros tipos de signos como el índice y el símbolo. Las distintas imágenes poseen diferentes niveles o grados de iconicidad, de acuerdo al nivel de semejanza que posean en relación al objeto. De esta manera, una fotografía será una imagen altamente icónica. Siguiendo este razonamiento, la imagen cinematográfica presenta un nivel de iconicidad aún mayor, ya que al poseer movimiento genera una sensación de volumen que la imagen estática no tiene. Es esta característica la que permite producir en el espectador esa impresión de realidad, esa ventana abierta al mundo en donde lo visto en la pantalla es tan “real” como lo imaginado en el fuera campo (Bettendorf y Prestigiacomo, 1997, 35-39).

El contexto en que aparece la imagen es de suma importancia para su decodificación. En el mundo cinematográfico, la imagen está en movimiento y suele

¹⁸ Blondie en *The Good, the Bad and the Ugly* (1966).

¹⁹ Antes de la aparición del sonido, en la etapa del cine mudo, se utilizaban carteles para representar parte de los diálogos entre personajes. Además, solía haber efectos sonoros en vivo y bandas que brindaban una música de fondo, extradiegética, como modo también de disimular el sonido emitido por el proyector (Russo, 2005, 169).

estar acompañada por la banda sonora, es un registro histórico (como la fotografía), es reproducible técnicamente y posee una función social de entretenimiento. Más importante, es una imagen que busca generar sentidos nuevos ya que, dejando de lado ciertas corrientes de cine conceptual y experimental, se lo utiliza con fines narrativos. Volviendo a las palabras de Guy Gauthier, “la imagen es, por lo menos, un enunciado”, ya sea constativo o performativo²⁰. En el caso del cine, se suma asimismo una intencionalidad estética en donde por lo general se sugiere más de lo que se muestra, en lo que ya definimos como nivel connotativo del relato (Bettendorf y Prestigiacomo, 1997, 35-44).

Estas consideraciones previas sobre la imagen cinematográfica son de suma relevancia ya que, a la hora de analizar la banda visual del film, se deberá tener en cuenta tanto la impresión de realidad en que se ve sumergido el espectador y de qué manera se quiebra así como la gran cantidad de información que se encierra en cada imagen, plano y toma. Como la poesía, el cine es un texto con mucho subtexto.²¹

En *Django Unchained* la banda visual encierra referencias a **diferentes géneros** que inspiran a Tarantino y que conforman su propio estilo. Las referencias al western tradicional y al spaghetti western son las más evidentes de todo el film. Profundizaremos este tema en el capítulo siguiente, pero ahora diremos que esto es especialmente visible en la vestimenta de los personajes (sombreros de ala ancha, chaquetas y pantalones típicos de vaqueros), en sus herramientas (caballos, pistolas, espuelas) y en los paisajes (pueblos típicos del oeste hollywoodense, praderas y montañas). Se evidencia además la referencia a estos géneros a partir de ciertas tomas típicas, como ser el zoom acelerado propio del spaghetti western, el *wide screen* que da un efecto de magnanimidad y el contrapicado, como es el caso del paneo terminado en contrapicado al presentarse Django por primera vez como figura heroica (al salvar de los azotes a Jody). La aparición de la sombra del héroe en la puerta antes de rescatar a la amada (como cuando Django recupera definitivamente a Broomhilda) es un recurso

²⁰ Un ejemplo del primero sería “la ventana está abierta”, en tanto que el segundo posee el valor de una acción, como sería el caso de decir “sí, acepto” en el marco de una ceremonia donde pronunciar la frase implica la concreción del acto de casarse (Austin, 1962).

²¹ Esta idea fue resaltada por la Dra. Adriana Cid durante sus clases dictadas en la Universidad Católica Argentina, durante el año 2010.

típico de los westerns tradicionales. Los carteles, que especifican la locación y tiempo del relato, recuerdan igualmente a este género gracias a la tipografía utilizada y al modo en que se los presenta.

La calidad de la imagen producida por Tarantino no corresponde al spaghetti western. El director muestra a lo largo de toda su trayectoria fílmica un uso preciosista de la imagen y una gran dramaturgia en la construcción de sus personajes, características que no aparecen en la estética estilizada y operática, aunque sucia, del spaghetti western, ni en sus personajes, más ligados al estereotipo del hombre rudo y amoral y a los clichés del western tradicional.

El género de blaxploitation también aparece representado en la banda visual, especialmente en la figura de Django una vez constituido como héroe individual: su poderío físico así como su actitud “cool” refiere a la audiencia al famoso héroe de los ’70 Shaft (y no por nada el apellido alemán de Broomhilda es Von Shaft). El blaxploitation es traído a colación incluso a partir de las peleas de mandingos que remiten al film homónimo de 1975.

Hay además referencias a otros géneros que conforman la biblioteca fílmica de Tarantino, como al *gore* (por ejemplo, en las explosiones de sangre) y al cine japonés de *yakuzas* (en los tiroteos inverosímiles).

Ciertos elementos de la banda-imagen posicionan al espectador dentro del marco histórico y social del sur esclavista, como son los azotes sobre las espaldas, los mercados de esclavos y las plantaciones de algodón, frente a la opulencia de las residencias, vestimentas refinadas y hasta excéntricas de los latifundistas (como ya se subrayó dentro del cronotopo).

Pasaremos ahora a la observación de los **constituyentes formales de los códigos visuales, gráficos y sintácticos** del film.

Como ya se explicó, Carmona distingue, dentro de los códigos visuales, los icónicos y los fotográficos. En *Django Unchained* el primero está conformado por la iconicidad propia de la imagen cuyo efecto es aumentado en el cine gracias al movimiento producido a partir de la secuencialidad de los fotogramas. Esto genera un efecto de tridimensionalidad que aporta el alto grado de ilusión de realidad

característico del medio audiovisual. El segundo por su parte remite a distintos elementos compositivos. La perspectiva en el plano visual se corresponde con el punto de vista en el plano narrativo, ya que atañe al ángulo de la visión. La perspectiva permite dar forma verosímil al conjunto de íconos que se presentan en pantalla dando un efecto de profundidad (Relayze Porras, 2012). La planificación incluye el encuadre, las angulaciones, planos y movimientos de cámara. La angulación es el “punto de vista de la toma en relación al tema o sujeto cinematografiado”, lo que definirá el encuadre, es decir, el “espacio óptico seleccionado por el objetivo de la cámara a los efectos de la composición” (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 168; 170). En este fotograma de *Django Unchained*, por ejemplo, el encuadre incluye a Bid Daddy Bennett con sus empleados y esclavos de hacienda. La angulación de la cámara y el encuadre permiten que la perspectiva sea la de Schultz y Django, posicionados en el fuera campo:



El plano es “la unidad [espacio-temporal] comprendida entre dos transiciones” y existen diferentes tipos, como el americano, medio, general, general lejano, total, master, plano secuencia o plano detalle (Russo, 2005, 197-201). Observaremos algunos ejemplos en *Django Unchained*.

El **plano americano** es aquel que corta la figura humana a la altura de los muslos. Este plano permite mantener visible la expresión facial sin desatender al entorno que rodea al personaje. Este puede apreciarse en el siguiente fotograma:



El **plano medio**, en cambio, corta a la figura humana a la altura de la cintura, concentrándose un tanto más que el plano americano en la gestualidad facial.



En el **plano total** puede verse en la pantalla el cuerpo entero del personaje, lo cual reduce la importancia del rostro y aumenta la del cuerpo:



El **plano general** muestra a las figuras humanas de manera completa y con suficiente espacio como para permitir sus desplazamientos sin que salgan de encuadre. Estos planos pueden ser utilizados para resaltar el paisaje y su presencia amenazadora o apacible, y para generar un efecto dramático. En el caso siguiente Tarantino muestra la presencia hostil de un pueblo típico del oeste y la perplejidad de sus habitantes, y a Schultz a punto de dar el tiro de gracia frente a la mirada de todos los allí presentes. Vemos la escena en máxima tensión justo antes de que se disuelva en un efecto humorístico, cuando todos los testigos salgan gritando y corriendo.



El **plano general lejano** reduce el papel del hombre frente al paisaje. En este fotograma en particular se ve este uso por parte de Tarantino, quien busca destacar la

imponencia de las planicies y montañas norteamericanas. Junto con el acompañamiento sonoro se escenifica el tema de la identidad según el mito del Oeste, como se verá más adelante:



De manera opuesta, en el **plano detalle** la cámara recae sobre un objeto o parte de una persona que ocupa toda la pantalla. En este caso puntual, por ejemplo, se muestra una nueva montura que obtiene Django tras convertirse en hombre libre. Allí resulta significativa la elegancia de una gran “D” que la montura lleva grabada:



Cuando el plano detalle se concentra en un rostro humano recibe el nombre de **primerísimo primer plano**, y busca resaltar la gestualidad del rostro. Aquí se ve

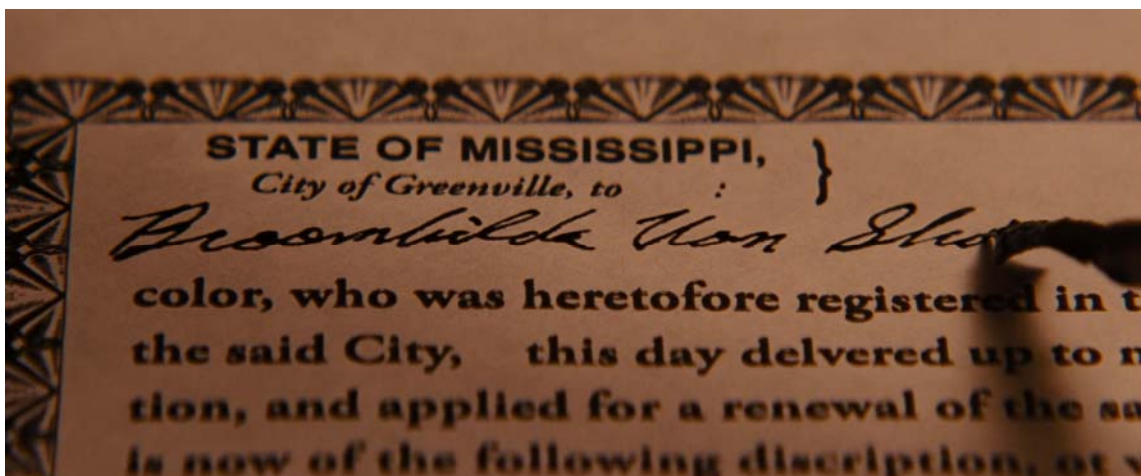
claramente la consternación de Django al ver los maltratos que recibe su esposa en Candyland:



El **primer plano** se encuentra más alejado que el anterior, pero permite de todas formas apreciar fácilmente los sentimientos del personaje. En el siguiente caso vemos el odio de Stephen cuando visulumbra a Django, un negro, sobre un caballo, medio de transporte reservado únicamente a los blancos:



En el **plano master**, por otra parte, se filma sin interrupción toda una escena y luego, en el proceso de montaje, se agrega a ésta distintos planos más cercanos o desde distintos ángulos. Aquí se ve durante la firma de los papeles de liberación de Hildi:



Por último, el **plano secuencia** busca filmar en una sola toma, por medio de juegos de cámara y zoom, una acción prolongada que pueda ser considerada como una

única secuencia. Aunque este recurso no aparece en *Django Unchained*, cabe recordar que Tarantino lo usó de manera brillante en *Kill Bill Vol.1* (Russo, 2005, 197-201).

Los juegos entre los diferentes planos permiten organizar los elementos pertenecientes al código icónico de manera tal de construir un relato y de narrar una historia que puede ser interpretada por la audiencia. En ello colaboran también otros dos elementos de la planificación. La **iluminación**, que crea la atmósfera y es un recurso de suma importancia en la composición de la imagen, y el **color**, que desde su aparición define dos tipos posibles de estilo (blanco y negro o color) y que permite jugar creando diferentes efectos y dando variados grados de realismo (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 31). En *Django Unchained* la precisión y elevada calidad de la imagen contribuyen a una composición preciosista de la banda visual. Una variación en el color resalta, asimismo, los flashbacks de estilo spaghetti western:



Aquí se ve una imagen que corresponde a un flashback en donde Hildi está siendo azotada por Ellis Brittle. Obsérvese cómo el cambio en el color y en la iluminación de un fotograma a otro marca el cambio de temporalidad y espacialidad dentro del relato:

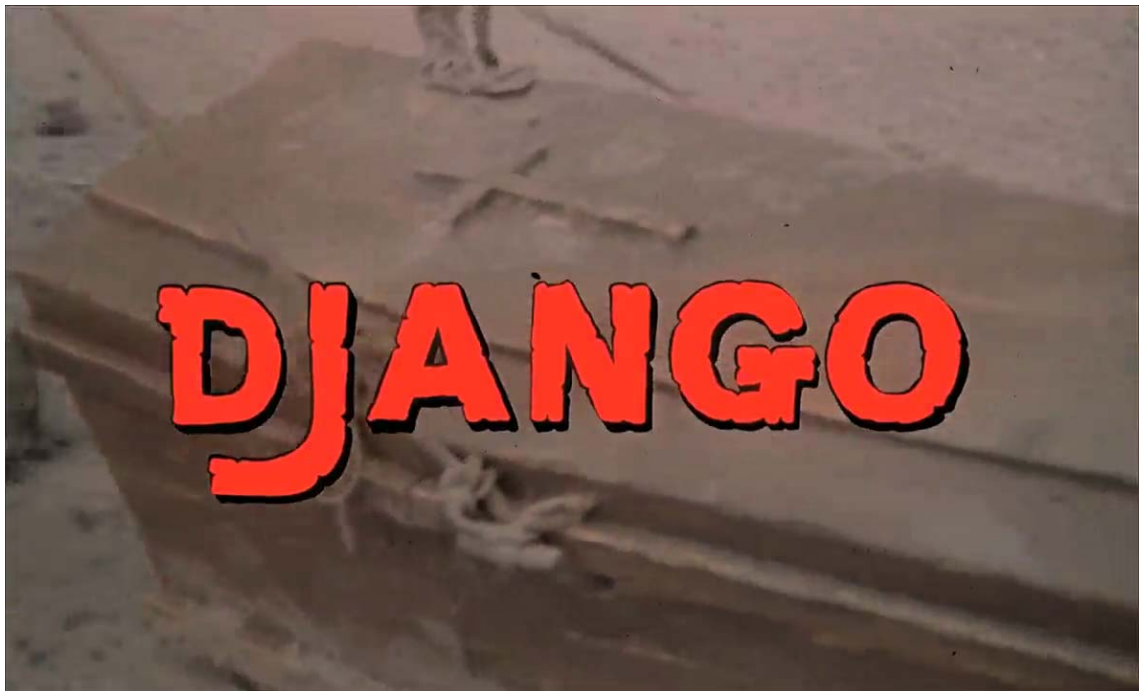


John Brittle en el flashback de estilo spaghetti western



Ellis Brittle frente a la mirada de Django una vez finalizado el flashback

Como ya hemos señalado, el llamado código gráfico es el código lingüístico representado de manera visual en el film e incluye las didascalias, títulos, carteles de cierre, créditos y hasta subtítulos (si estos fueron incorporados en la posproducción y funcionan como elementos constituyentes del film, lo que excluye los subtítulos incluidos con fines de difusión en países extranjeros). Lo más significativo en el caso de *Django Unchained* es **la tipografía de los códigos gráficos**, ya que éstos hacen referencia a un determinado género. En los créditos iniciales, por ejemplo, se establece una clara intertextualidad intencional con el film *Django* de Corbucci a partir de la música (tema de *Django* escrito por Bacalov) y de la tipografía:



Django de Corbucci (1966)



Django Unchained de Tarantino

Nótese cómo el director elige agregar el “*Unchained*” unos fotogramas más tarde, acentuando el parecido con la producción de Corbucci y señalando a su vez la propia producción:



Los códigos gráficos pueden ser intradieгéticos o extradieгéticos. En el siguiente fotograma se pueden apreciar ambos. El **código gráfico intradieгético** se aprecia en los carteles de los negocios, en donde resalta el estilo tipográfico propio del Oeste, mientras que el **código extradieгético**, agregado durante la posproducción en otra tipografía y en otro color, indica al espectador el lugar geográfico en donde se desarrolla la acción.



Los carteles extradieгéticos son presentados a lo largo del film de la misma manera:



El cartel que lee “Mississippi” llama particularmente la atención porque atraviesa la pantalla con su inmenso tamaño y, aunque posee una tipografía propia del western, funciona a su vez como una referencia a la cultura pop. En el guión puede leerse “*ACROSS THE SCREEN ONE LETTER AT A TIME STYLE (à la “Rocky” and “Flashdance”)*” (Tarantino, 2012, 52):



Así, los códigos gráficos intradieгéticos contribuyen a la verosimilitud del relato configurando el mundo dieгético, en tanto que los extradieгéticos orientan a la audiencia espacial y temporalmente. Ambos, gracias a su formato, permiten establecer puentes con otros géneros, especialmente con el western y su reelaboración europea.

Como explican Bettendorff y Prestigiacomo, los **códigos sintácticos** son aquellos involucrados -a través del montaje- en la combinación de los diferentes segmentos del film, tanto visuales como sonoros (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997, 34). El montaje como parte de la postproducción dota al film de una estructura; regula la conexión entre planos, su encadenamiento en series y su duración (Russo, 2005, 160). Podría decirse que es en el montaje donde el film toma su verdadera forma y se convierte en una narración posible de ser interpretada.

El proceso de postproducción de *Django Unchained* duró cuatro meses. Según Fred Raskin, montador, lo más difícil fue seleccionar las mejores tomas y reducir la duración del film a una longitud proyectable en las salas de cine (Skweres, 2012). El montaje de este film logra estructurar el relato que cuenta la película, integrando además las intertextualidades genéricas y el discurso crítico frente a la esclavitud. La fusión de elementos provenientes de diferentes géneros introduce las técnicas del collage y el bricolage, temas sobre los que volveremos en los Capítulos 3 y 4. Por ahora nos basta con advertir que la suma de los componentes de banda-imagen y banda sonora, junto con la irreverencia de la ficción (urdida en este caso dentro de un marco aparentemente histórico), genera un producto estético novedoso y claramente “tarantino”.

2. Banda sonora

Según el crítico y estudioso Eduardo Russo, la banda sonora es “el conjunto de los elementos acústicos de un film, tal como son percibidos por el espectador.” (Russo, 2005, 38). Pese a la frase de Michel Chion que afirma que “no hay banda sonora”,²² es posible descomponer los códigos sonoros en tres elementos separados pero relacionados entre sí y con la banda visual: el diálogo, los efectos sonoros y la música. Veremos qué tratamiento recibe cada uno de ellos en el film que nos ocupa.

²²Con esta expresión, Chion hace alusión a la indivisibilidad del fenómeno sonoro del visual, que él denomina “sincreisis” (Chion, 1993).

a. Los diálogos

El diálogo es la estructura estilística mediante la cual un emisor se dirige a un destinatario. El hablante es visto como interlocutor y se hace especial énfasis en la situación alocutiva y en la existencia de diferentes marcos de referencia (Marchese y Forradellas, 2007, 100). El diálogo es uno de los rasgos de estilo más característicos de Tarantino, puesto que sus personajes se construyen performativamente, de modo especial, a través del lenguaje.²³

Los hombres blancos -que Tarantino llama en el guión ‘hillbillies’- poseen un lenguaje bajo y modales rudos que contrastan con el lenguaje de los hombres blancos educados, y especialmente con el discurso de Schultz.

Ace Woody:

His prospects? Now, you know Mr. Moguy I ain't a educated fella like yourself. Remind me again what prospects means?" (Tarantino, 2012, 97).

El alemán posee sin dudas el lenguaje más elaborado y refinado entre todos los personajes. A partir de sus palabras se puede ver su dominio de las fórmulas de cortesía y de los códigos legales norteamericanos, así como su conocimiento de varios idiomas (inglés, alemán y francés). Al hablar utiliza términos extranjeros (por ejemplo, *wunderbar*, *parlez*²⁴, *aficionados*, *verboten*).²⁵ No realiza diferencias entre interlocutores; su estilo monocordemente elevado muchas veces ocasiona sorpresa y enojo por parte de otros hombres:

²³ Tanto es así que el director utiliza en la elaboración final del film el sonido del diálogo tal cual aparece filmado en el momento de cada toma, a diferencia de otros realizadores que graban los diálogos finales en estudio y los mezclan durante el proceso de postproducción.

²⁴ Aunque Tarantino escribe, en el guión, ‘parley’. El guión de *Django Unchained*, al igual que otros escritos por el director, está plagado de errores ortográficos.

²⁵ Schultz conoce el discurso legal y lo utiliza para su propio beneficio, ya que mata con el aval de la ley. En general su manejo del lenguaje le permite conseguir determinados objetivos. Será su acento alemán la puerta de acceso a Hildi: “*Hearing her name being spoken properly for the first time in awhile, not to mention with a German accent, does have a bit of a calming influence on the frightened girl*” (Tarantino, 2012, 108).

Ace Speck:
Hey, stop talking to him like that!
Dr.Schultz:
Like what?
Ace Speck:
Like that!
Dr.Schultz:
My good man, I'm simply trying to ascertain-
Ace Speck:
Speak English, goddamit (Tarantino, 2012, 5).

Schultz posee conocimientos literarios (menciona a Dante y a Víctor Hugo) y una conciencia estética del lenguaje, como se puede apreciar cuando escribe el nombre de Django:

Dr. Schultz:
(...) Django is spelled with a silent D, is it not?
Django:
Huh?
Dr.Schultz:
Why not?
He writes it in his book with a silent "D", then stops to admire the way it looks
Dr.Schultz:
Yes, that does add a little character (Tarantino, 2012, 9).

En un comienzo Django posee un lenguaje muy deficiente, compuesto de un vocabulario limitado y de estructuras sintácticamente incorrectas. A medida que Schultz lo educa, va perfeccionando su habla así como sus modales:

Dr.Schultz:
Are you positive?
Django:
I dunno.

Dr.Schultz:
You don't know if you're positive? (...)
Django:
I don't know what, positive, means.
Dr.Schultz:
It means you're sure. (Tarantino, 2012, 34)

Gracias a las lecciones de Schultz, Django aprende a utilizar el lenguaje como una herramienta y a definir a través de él su propia identidad: “*I ain't no goddam slave. Do I sound like a fucking slave?*” (Tarantino, 2012, 146). Al final no sólo llega a hablar correcta y elocuentemente sino que además puede reconocer e imitar registros y dialectos. Así ocurre en la escena en que encuentra a los australianos:

Roy (laughing):
You got a deal, black (...)
Django:
You got a deal, mate (Tarantino, 2012, 149).

Por su parte el personaje de Calvin Candie posee un lenguaje vinculado con la simulación, como lo ilustra el hecho de que se hace llamar *monsieur* aunque no habla el francés. También la impostura signa al negro Stephen, quien en público se expresa como si fuera ignorante y tonto, pero sus palabras a solas con Candie lo revelan astuto y desafiante.

Este breve repaso por el habla de los personajes nos permite comprobar la importancia del lenguaje verbal en el film, donde los personajes construyen performativamente su identidad especialmente a través de los diálogos.

b. Los efectos sonoros

Los efectos sonoros incluyen todo ruido dentro de un film que no corresponde ni al diálogo ni a la música. Según Eduardo Russo, la naturaleza de dichos efectos es

paradójica, puesto que logran su verosimilitud a partir de la artificialidad. No importa tanto que el sonido sea en sí mismo natural, sino que impacte y que funcione dentro del universo fílmico en que se incluye.

En *Django Unchained* los efectos sonoros cumplen un rol central a la hora de configurar el cosmos que presenta Tarantino. Constituyen elementos semióticos fundamentales en la caracterización del Oeste mitológico, que el film inserta geográficamente en el Sur esclavista. El galopar del caballo, el ruido del gatillo de las armas, las explosiones, una mecha de dinamita quemándose, el sonido de los látigos con que se azota a los esclavos, el impacto de una bala sobre la carne, la sangre saliendo de una herida, etc. son algunos de los diversos sonidos que el director utiliza para orquestar su producción.

Los efectos sonoros pertenecen a un código conocido por la audiencia. Y como explican Wylie Stateman y Harry Cohen, editores y diseñadores de sonido de *Django Unchained*, cada sonido del film remite a un género. Por ejemplo, el disparo de un arma en la película de Tarantino suena como un disparo de un spaghetti western, cuyo sonido es completamente diferente del que presenta un film de guerra (DP/30, 2013).

c. La música

La música cumple un rol protagónico en el mundo del cine ya desde sus inicios. Las primeras proyecciones mudas eran acompañadas por un piano, por un órgano o por pequeñas orquestas para disimular o tapar las vibraciones de la máquina de proyección. Pronto la música dejó de ser un simple acompañamiento para convertirse en un componente fundamental de la narración, desarrollando sus propios códigos de acuerdo con el carácter de la escena representada: una persecución, un romance, una lucha, etc. Con el surgimiento del cine sonoro, este discurso se constituyó enteramente como lenguaje audiovisual y los juegos de correspondencia entre música e imagen permitieron la producción de un gran número de nuevos efectos.

Tarantino es, desde sus comienzos, sumamente reconocido por el papel preponderante y muchas veces controversial que le otorga a la música en sus producciones. Ya en *Reservoir Dogs* (1992), su uso del tema pop de los setenta *Stuck in the Middle With You* de Stealers Wheels, durante la amputación de una oreja, llamó la atención tanto de la audiencia como de la crítica especializada. Un dato interesante es que muchas veces el director recurre a su propia biblioteca de vinilos, e incluso permite que sonidos tales como la aguja sobre el disco, los saltos y las ralladuras no sean removidos en el proceso de postproducción. Otra característica de la filmografía de este director es el juego entre música diegética o ‘de ambiente’ y extradiegética o ‘de fondo,’ como se puede apreciar en *Pulp Fiction* (1994) y *Jackie Brown* (1997).

Django Unchained es otro claro ejemplo del manejo musical poco ortodoxo de Tarantino. En este caso la banda es casi en su totalidad de índole extradiegética, es decir que apostilla lo presentado en la pantalla desde fuera del universo imaginario que se muestra. Las diferentes partituras del film pueden dividirse en tres grupos: temas originales de estilo spaghetti western, canciones de cuño americano y de estilo hip hop.

i. Temas del spaghetti western

Entre ellos se cuentan: “*Django*”, del film homónimo de Corbucci de 1966, compuesto e interpretado por Luis Bacalov y Rocky Roberts; “*The Braying Mule*”, del film *Two Mules for Sister Sara* (1970), de Ennio Morricone; “*His Name was King*”, de *Lo Chiamavano King* (1971), interpretada por Luis Bacalov y Edda Dell’Orso; “*La Corsa*”, también del film *Django* y compuesta por Luis Bacalov; “*I Giorni Dell’Ira*”, de Riz Ortolani, del film del mismo nombre de 1967; “*Sister Sara’s Theme*” del ya mencionado film de Morricone; “*Ancora Qui*”, escrita originalmente para *Django Unchained* por Ennio Morricone e interpretada por la cantante Elisa; “*Un Monumento*”, del film *I crudeli* (1966), compuesto por Morricone; y “*Trinity*”, incluido en *Lo chiamavano Trinità* (1970), de Annibale E I Cantori Moderni.

Como se observa en la enumeración anterior, la mayoría de las partituras fueron escritas por Luis Bacalov y Ennio Morricone. El primero, compositor ítalo-argentino nacido en Buenos Aires, trabajó durante los inicios de su carrera en la composición de música para spaghetti westerns. El segundo es reconocido mundialmente por sus temas creados para los films de Sergio Leone, el más popular de los directores de ese género. La elección de estos compositores por parte de Tarantino tiende un puente evidente entre su film y la tradición de los eurowesterns. Por medio de la reutilización de los trabajos de dichos compositores, el director realiza un homenaje al género y ensaya su propia producción del mismo.

El tema “*Django*” de Bacalov vincula el film de Tarantino de manera directa con el de Corbucci. Esta canción acompaña los créditos iniciales, en el momento en que Django está encadenado junto a la fila de esclavos. Se establece un vínculo temático entre ambas producciones, ya que la letra de la canción trata sobre un amor perdido. En el caso del film de Corbucci, la esposa de Django es asesinada mientras él lucha en la Guerra Civil. En el caso del personaje ideado por Tarantino, éste ha perdido a su esposa a causa de la esclavitud. El sentimiento de soledad es el mismo en ambos films.

“*The Braying Mule*” aparece en la entrada a Daugherty, cuando el pueblo recibe a Django y a Schulz con miradas hostiles. “*Lo chiamavano King*” acompaña la salida de los protagonistas del pueblo. Esta composición hace referencia al personaje de Schultz y tematiza en su letra algunos elementos del Oeste (caballo, bala, pistola, llanura) y la idea de venganza, ya que se refiere a un hombre que cabalga en busca del asesino de su hermano.

“*La Corsa*” es utilizada en el momento en que Django se encuentra con los hermanos Brittle. La música no sólo acompaña la venganza del protagonista sino que incluso le otorga, junto con la banda-imagen, la dimensión de héroe. “*I Giorni Dell’Ira*” acompaña a Django durante su estadía en la montaña, en donde entrena, mejora sus habilidades en la lucha y trabaja con Schultz como cazador de recompensas.

El tema que se oye en el momento en que Django ve a Hildi en la caja caliente es “*Sister Sara’s Theme*”. Es un momento de absoluta tristeza, pues el personaje advierte las condiciones de vida de su esposa en Candyland. La imagen despierta en el héroe la sed de venganza. Este momento es seguido por “*Ancora Qui*”, mientras se ve

el interior de la casa de Calvin y la manera en que trabajan los esclavos domésticos. La letra tematiza la pérdida y el reencuentro tras el paso del tiempo. Aparecen referencias a los campos, al cielo azul y al algodón, así como a la existencia de dos mundos diferentes entre los interlocutores. El tema alude al inminente reencuentro entre Hildi y Django y la llegada de éste al mundo de aquélla.

“*El Monumento*” es utilizado en el momento en que Django rescata definitivamente a Broomhilda, antes de la destrucción de Candyland y sus habitantes. El último tema del estilo spaghetti western, “*Triniy*”, cierra la historia. Acompaña el momento posterior a la explosión de Candyland. La letra describe el destino final del héroe:

*He's the top of the West
always cool, he's the best
he keeps alive with his colt 45*
(Annibale E I Cantori Moderni, 1971).

En síntesis, la música de estilo spaghetti western es utilizada para establecer un puente entre el “Southern” de Tarantino y la tradición iniciada en Italia en la década del sesenta. La venganza, la pérdida y la estatura del héroe son los tópicos evocados por este tipo de canciones.

ii. Temas de cuño americano

En el film se incluyen las siguientes canciones compuestas y cantadas por artistas norteamericanos: “*Freedom*” (2012), de Anthony Hamilton y Elayna Boynton; “*I’ve got a Name*” (1973), de Jim Croce; “*Who Did That to You*” (2012), de John Legend; “*Too Old to Die Young*” (2012), de Brother Dege; y “*Nicaragua*” (1983), de Jerry Goldsmith con la presentación de Pat Metheny.

La letra de “*Freedom*” hace referencia a las cadenas del mundo y las dificultades de un mejor futuro. En el film acompaña el flashback al estilo spaghetti western en que se ve a Django y Hildi huyendo de la plantación Carrucan. “*I’ve Got a Name*”, por su

parte, aparece cuando Django y Schultz emprenden su viaje hacia las montañas. Es interesante notar que esta canción coincide en el film con la libertad legal de Django, es decir, con la recuperación de su cualidad de hombre libre. Justamente, la temática que explora Jim Croce es la de la identidad. Habla de tener un nombre, de los lazos familiares y los cambios generacionales:

*Like the singing bird and the croaking toad
I've got a name
I've got a name
And I carry it with me like my daddy did
But I'm living the dream that he kept hid* (Jim Croce, 1973).

La letra de “*Who Did That to You?*” de John Legend alude al tema de la venganza. El narrador decide ejercer la ley con sus propias manos, y compara su ira y su poder con el de Dios:

*Now I'm not afraid to do the Lord's work,
You say vengeance is his, but imma do it first.
I'm gonna handle my business in the name of the law.
(...)
Now I don't take pleasure in the man's pain,
But my wrath will come down like the cold rain.
And there won't be no shelter, no place you can go* (John Legend, 2012).

“*Too Old to Die Young*” fue compuesto por el artista conocido como Brother Dege, quien explora los sonidos y formas de la tradición musical del llamado “*Deep South*” norteamericano. Pese a que la letra de este tema resulta más ambigua que la de las otras canciones, la melodía y la instrumentación no dejan lugar a dudas respecto a su carácter sureño. Y no es casual que este tema acompañe la escena donde se muestra la cabaña de los “*hillbillies*”.

Por último, el tema instrumental compuesto por Jerry Goldsmith y Pat Metheny también presenta una relación directa con la trama e isotopías del film. Esta canción

pertenece a la banda original de la película *Under the Fire* (1983), que transcurre durante los últimos días de la revolución de Nicaragua de 1979. A diferencia de las otras canciones de cuño americano, la relación de ésta con *Django Unchained* no se establece mediante las letras sino mediante una referencia intertextual. Ambos films tematizan la búsqueda de la libertad.

Observamos entonces que este grupo de temas de cuño americano reflejan, como los provenientes del eurowestern, los temas de la venganza, la libertad y la identidad. Pero en este caso se resalta, además, el carácter autóctono del film ambientado en el mítico Sur.

iii. Temas de hip hop

Estos son: “*100 Black Coffins*” (2012), de Rick Ross; “*Unchained (The Payback/Untouchable)*” (2012), mezcla de James Brown, 2Pac y diálogos de *Django Unchained*, y “*Ode to Django (The D is Silent)*” (2012), de RZA.

“*100 Black Coffins*” acompaña el camino de los héroes hacia Candyland con la comitiva de Candie. La canción tematiza el sometimiento de los afroamericanos y el trato injusto y asesino que recibieron: “*I seen a hundred niggas die / (...) a lotta scars on my back / (...) I seen a hundred women burn / as they stood firm, / treat a nigga like a germ*” (Rick Ross, 2012). Sin embargo, el hablante tiene una actitud combativa frente a esta situación y entonces es que pide “cien ataúdes negros” para enterrar a cien hombres malos que él mandará a la tumba:

*I need a hundred black coffins for a hundred bad men
a hundred black graves so I can lay their ass in
I need a hundred black preachers, with a black sermon to tell
From a hundred black Bibles, while we send them to hell* (Rick Ross, 2012).

“*100 Black Coffins*” alude al protagonista del film, invocándolo como figura salvadora: “*better pray for Dj-Django*”. El tema resulta metadieético y posee una

cualidad de collage en la medida en que mezcla parte del diálogo del film con referentes históricos de la esclavitud (*fields, chains, scars*), de la religión (*Bible, Jesus, preachers, hell*) y de la cultura urbana contemporánea (*Big Daddy Kane*²⁶, *jar full of change*,²⁷ *tattoes*).

La inclusión de grabaciones provenientes del film se relaciona con una técnica propia de la composición del hip hop, que se realiza a través de *samplers*. Estos instrumentos musicales electrónicos permiten utilizar *samples*, es decir, grabaciones previas que funcionan como recortes sonoros. Es una técnica análoga al collage en pintura y, por lo tanto, relacionada con la estética postmoderna.

“*100 Black Coffins*” reivindica la figura del afroamericano insistiendo en el sufrimiento de la raza y construyendo a partir de éste una imagen fuerte y poderosa. La violencia de la venganza se desarrolla en una atmósfera urbana que no deja de lado el pasado de sometimiento de los campos. El lenguaje utilizado es soez, con la recurrencia de la palabra “*bitch*” y distintas variantes de “*nigger*”. Sin embargo, este último vocablo es utilizado no como insulto sino más bien con sentido de pertenencia.

El tema “*Unchained (The Payback/Untouchable)*” comparte varias características con “*100 Black Coffins*”. Es un remix de James Brown, gran exponente de la música soul y uno de los fundadores del género funk, y 2Pac, rapero norteamericano amante de Shakespeare. Está compuesto en su totalidad como un ensamble del rap “*Untouchable*” de 2Pac y la canción “*The Payback*” de James Brown. A estas melodías se les agregaron voces y diálogos del film de Tarantino en forma de *samples*.

La canción acompaña la batalla posterior a la muerte de Schultz dentro de Candyland. Éste es el mayor enfrentamiento del film, ya que constituye la venganza final de Django. Constituye desde luego la gran lucha al estilo Tarantino, aquella donde hay más balazos, más sangre y más gritos. El hablante de “*Unchained*” expresa su deseo de luchar contra todos los que se le opongan. Se presenta a sí mismo como el Salvador del pueblo oprimido: “*Expect me like you expect Jesus to come back, expect me nigga, I’m comin, hahaha*” (2Pac ft. James Brown, 2012). Las referencias al mundo

²⁶ Big Daddy Kane es uno de los MCs más admirados dentro del mundo del Rap y el Hip Hop.

²⁷ La expresión “*jar full of change*” utilizada en este contexto remite a algo que tiene poco valor o prestigio.

religioso conviven, una vez más, con el vocabulario vulgar dada la recurrencia del término “*motherfucker*”.

Por último, “*Ode To Django (The D is Silent)*” es el tema utilizado en los créditos finales del film. Como sucedía con los temas anteriores, en él se tematiza la venganza y el poder ilimitado del vengador:

*Nothing can block ya, this path of vengeance
there's no repenting, he came to deliver
out the death sentence, on enemies (RZA, 2012).*

Nuevamente aparecen algunos diálogos del film intercalados en el fraseo del cantante. Las isotopías que presenta la letra de esta canción aluden al pasado esclavo de los afroamericanos (*cotton field, cotton mill, lashes, whip*), a la cultura y el paisaje del Oeste (*lasso, cattle, [gun] barrel, valley, mountain, snow*) y al mismo film (*Dr.Schultz, Django, the D is silent*). Es interesante notar que también hay referencias al spaghetti western a través de los samples (la frase “*Another day, another death, another dollar*”, que recuerda a las producciones de Leone) y de la referencia al silbido, propio de las canciones de este género (“*hear the noise of the barrel and whistle of the song like a fucking carol*”).

Los tres temas de hip hop incluidos en el film funcionan de manera anempática, es decir que no se presentan en armonía con las imágenes ofrecidas en pantalla. A diferencia de los temas de cuño americano y de estilo spaghetti western, cuya anacronía no es percibida de manera desafiante, el uso del hip hop para un western resulta completamente inesperado. No obstante, este estilo musical alude a otro género fílmico que se encuentra muy imbricado en *Django Unchained*: el de la blaxploitation.

Como veremos en el siguiente capítulo, este género surge para darle al afroamericano una imagen de poder que nunca tuvo en Estados Unidos debido a la discriminación racial que no cesó legalmente hasta la década de los setenta. Además, la mezcla de diferentes voces y melodías a través de la técnica del *sample* refleja la cualidad postmoderna del film, en donde no sólo aparecen en una misma obra géneros

musicales de carácter muy diferente sino además un género en particular, el hip hop, que opera en sí mismo como un pastiche musical. En un macro-nivel, Tarantino trabaja análogamente al artista de Hip Hop, “sampleando” diferentes géneros fílmicos para generar una obra nueva.²⁸

El recorrido por los elementos que integran la banda visual y sonora del film nos enfrenta con el protagonismo de los géneros fílmicos, tema al que dedicaremos el próximo Capítulo.

²⁸ Lo analizado anteriormente corresponde a los temas que aparecen en el CD editado como banda sonora del film, que también incluye algunos diálogos de la película. Cabe agregar que algunas composiciones que aparecen en el film no fueron registradas en el CD, como es el caso de “*Für Elise*” de Beethoven.

Capítulo 3: INTERTEXTUALIDAD GENÉRICA EN *DJANGO UNCHAINED*

*“I would like, if I may, to take you on a strange journey”*²⁹

Django Unchained es una obra construida a partir de la utilización de obras y géneros previos. En este capítulo se explorarán las relaciones intertextuales que el film establece con el western, el spaghetti western, la blaxploitation, la serie B y la literatura *Pulp*.

Como es sabido, en *Palimpsestos* (1989) Gérard Genette definió cinco tipos de relaciones que unen a un texto con otro u otros. Se trata de los vínculos transtextuales (o intertextuales en sentido amplio):

- ✓ La intertextualidad, que puede darse en forma de cita, plagio o alusión.
- ✓ La paratextualidad, que designa la relación de un texto con aquellos textos que lo rodean, como son títulos, epígrafes, notas al pie de página, prólogos, notas al margen, etc.
- ✓ La metatextualidad, relación de ‘comentario’ entre un texto y otro.
- ✓ La architextualidad, que está signada por la pertenencia taxonómica.
- ✓ La hipertextualidad, relación existente entre un texto posterior B o hipertexto y un texto anterior A o hipotexto. Aquí, el hipertexto no habla del hipotexto como en un comentario, pero no podría existir sin él. Por lo general, tanto hipotexto como hipertexto pertenecen al mundo de la ficción.

Aunque el estudio de Genette, salvo algún ejemplo aislado, se concentra en el discurso literario, sus ya clásicos lineamientos pueden ser utilizados también para explorar el mundo audiovisual. Para este trabajo nos concentraremos en las relaciones de tipo hipertextual.

Genette define al hipertexto como “todo texto derivado de un texto anterior por transformación (simple) o por imitación (transformación indirecta)” (Genette, 1989, 17). La transformación es presentada como un proceso con menores dificultades ya que

²⁹ The Criminologist en *The Rocky Horror Picture Show* (1975).

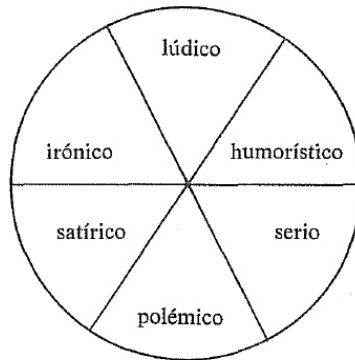
consiste en transponer la acción, como sería el caso del *Ulises* de Joyce en relación a *La Odisea* de Homero. La imitación es un proceso más complejo, ya que exige la imitación de un género (de un estilo, de una época, de un autor) y por lo tanto requiere cierto dominio de un modelo de competencias. Genette cita como ejemplo la relación que existe entre *La Eneida* y *La Odisea*, en donde lo que se imita es el estilo épico y no las acciones acontecidas en el hipotexto.

A su vez, Genette diferencia tres funciones o regímenes (lúdico, satírico y serio) que se combinan con las relaciones de transformación e imitación para dar origen a seis tipos de textos:

CUADRO GENERAL DE LAS PRÁCTICAS HIPERTEXTUALES

régimen relación	lúdico	satírico	serio
transformación	PARODIA <i>(Chapelain décoiffé)</i>	TRAVESTIMIENTO <i>(Virgile travesti)</i>	TRANSPOSICIÓN <i>(Doctor Fausto)</i>
imitación	PASTICHE <i>(L’Affaire Lemoine)</i>	IMITACIÓN SATÍRICA [<i>charge</i>] <i>(A la manière de...)</i>	IMITACIÓN SERIA [<i>forgerie</i>] <i>(La Continuación de Homero)</i>

Para complejizar el esquema, posteriormente Genette introdujo otros tres grados en el espectro: irónico, polémico y humorístico.



A la luz de estas nociones examinaremos los intertextos genéricos en *Django Unchained*. En cada caso presentaremos una descripción del género y un recorrido por sus hitos cinematográficos, para pasar luego a analizar su presencia en la última producción de Tarantino.

1. El Western tradicional

El western surge a partir de un proceso de mitologización que comienza a producirse a partir de 1890, año en que es finalizada la conquista del oeste histórico. Es necesario explorar los orígenes mismos de Estados Unidos para comprender la relación del género con la idiosincrasia norteamericana.

a. Un mito norteamericano

Como ya sabemos, en el año 1534 Enrique VIII de Inglaterra rompió su vínculo con la Iglesia Católica y fundó la Iglesia Anglicana. Este accionar trajo como consecuencia muchos años de lucha y persecución tanto de católicos como de protestantes, así como el surgimiento de diversas sectas religiosas. Entre estas últimas se encuentran los llamados puritanos, minoría protestante que buscaba retornar a una iglesia sencilla y primitiva, lejos de la corrupción de Inglaterra. En 1620 un grupo de

puritanos navegaron a bordo del barco Mayflower hacia las costas de Norteamérica y se establecieron en Massachusetts, con el objetivo de fundar un nuevo mundo y una nueva sociedad teocrática a la que llamaron *New England*.

Los puritanos practicaban una moral muy estricta; para ellos la religión y la política se encontraban necesariamente unidas, y el deber hacia Dios era entendido como un deber hacia la Nación. Dentro del pensamiento puritano se encuentra la semilla de lo que más tarde devendría el sueño americano, una fuerte creencia en el coraje, el esfuerzo, la educación y, sobre todo, en el progreso y el individuo. Como explica Mingiuc: “*one may rightfully claim that the Puritans’ power of vision built America and its mythology. As Perry Miller states, ‘without some understanding of Puritanism, it may safely be said, there is no understanding of America’*” (Mingiuc, 2010).

La idea de progreso se encuentra en estrecha relación con la noción de frontera. Los primeros colonos se encontraron con un continente entero que se extendía hacia el oeste. La conquista de ese territorio marcaría para los norteamericanos las características propias de su ser nacional. Aquellos individuos que, arriesgando su propia vida, se internaron en tierras salvajes, pasaron a constituir el modelo del héroe estadounidense: el domador de la frontera. Como señala Murdoch: “*The frontier experience shaped the American character: hardy, optimistic, egalitarian, impatient of intrusive authority. Above all, it defined America’s core values: individualism, self-reliance, democratic integrity*” (Murdoch, 2001, 2-3).

Sin embargo, la realidad de la frontera y sus personajes típicos era muy diferente de cómo la concebían los habitantes del este del país, verdaderos creadores del mito. El exterminio del indio, la venta y distribución de las tierras entre negociantes asalariados, la pobreza de los trabajadores, los tratos con el gobierno de turno y finalmente, el establecimiento del ferrocarril y el alambrado constituían la verdadera cara del oeste. Hacia 1890, la frontera dejó de existir como tal ya que no había más tierras hacia el oeste que no estuvieran dominadas por el hombre blanco. Las contradicciones entre la realidad norteamericana y el sueño del progreso iniciado por los puritanos generó la necesidad del mito como medio para mantener la identidad nacional (McVeigh, 2007, 38). Como apunta Murdoch, “*no other nation has taken a time and place from its past*

and produced a construct of the imagination equal to America's creation of the West" (Murdoch, 2001, vii).

A finales del siglo XIX y principios del XX se produjo, por lo tanto, una doble corriente. Por un lado, el oeste histórico se encontraba entre sus últimos estertores. Por otro, apremiaba la necesidad de un mito fundacional y definitorio de la identidad nacional. Hubo tres hombres que tuvieron un papel protagónico en la generación del mito³⁰:

- ✓ Theodore Roosevelt, quien escribió *The Winning of the West* (1889-1896), obra histórica comprendida por cuatro volúmenes en donde analizó la expansión de las colonias británicas que conformarían los Estados Unidos. Además publicó *Ranch Life and the Hunting Trail* (1899), una recopilación de artículos sobre la vida en el oeste. A partir de sus propias experiencias, Roosevelt construyó un oeste de hombres fuertes y vigorosos rodeados por un territorio hostil y luchas interminables. Sus artículos fueron de crucial importancia especialmente para la figura del cowboy, que pasó de ser un trabajador de la tierra –a veces violento y alcohólico– a encarnar un ideal de heroísmo americano. Roosevelt tomó al oeste como modelo de nación, y vinculó su propia imagen a dicho paradigma. Al convertirse en presidente llegó a ser llamado por sus rivales políticos “*that damned cowboy in the White House*” (McVeigh, 2007, 13-18).
- ✓ Frederick Jackson Turner, quien estableció las bases del estudio histórico del oeste como disciplina en su tesis, titulada *The Significance of the Frontier in American History* (1893). En ella escribió: “*The existence of an area of free land, its continuous recession, and the advance of American settlement Westward explain American development.*” Turner afirmaba que el encuentro en la frontera del colono europeo con la vida salvaje [wilderness] del oeste generó lo americano como un “otro” nuevo y diferente del mundo europeo (McVeigh, 2007, 21-23).

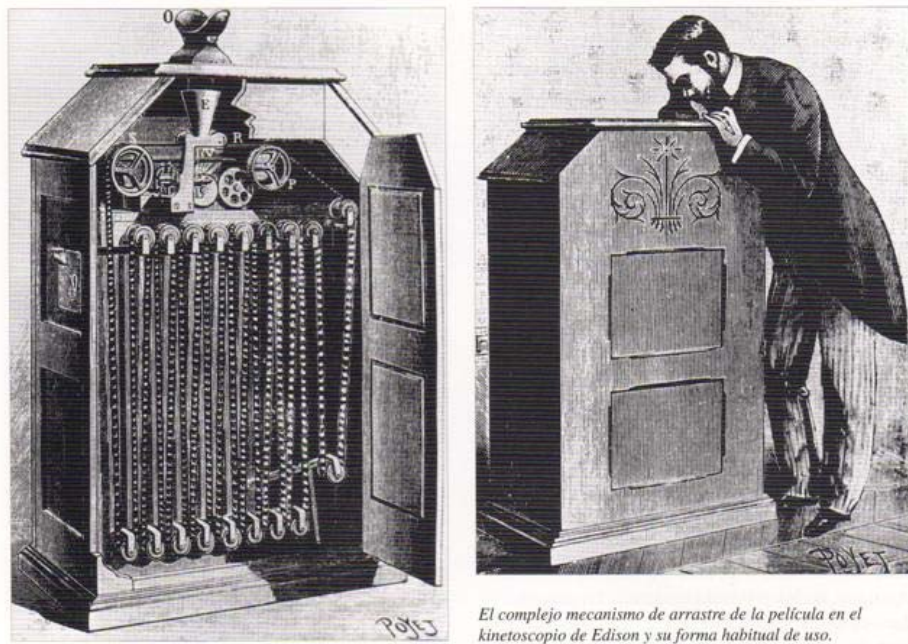
³⁰ Esta tríada de nombres resulta por supuesto introductoria e incompleta. Basta pensar en los significativos aportes que hicieron al proceso de mitificación autores como Frederick Remington (dibujante) y Owen Wister (escritor).

- ✓ William F. Cody, más conocido como Buffalo Bill, es quizás el actor que más contribuyó a la mitificación del oeste. Cody participó como soldado en la Guerra Civil y luego trabajó en la frontera como cazador de búfalos, que constituían el principal alimento de los trabajadores de la empresa *Kansas Pacific Railroad*. Paralelamente, un escritor de las llamadas *dime novels*, Ned Buntline, estaba buscando un personaje para protagonizar sus escritos sobre el oeste. Conoció a Cody y empezó a escribir historias sobre sus aventuras; llamó a la primera de ellas *Buffalo Bill, the King of the Border Men* (1869). El éxito fue tal que Cody comenzó a interpretarse a sí mismo en obras de teatro que lo tenían como protagonista. Pronto la línea entre el hombre real y el personaje se desvaneció, convirtiendo a Cody en el héroe arquetípico del oeste. En 1883 montó su primer show de *Wild West* en Omaha, apelando al estereotipo del cowboy tal y como lo conocemos hoy en día.³¹

b. Trayectoria fílmica del género

A comienzos del siglo XX surgió una nueva tecnología que permitiría la cristalización y difusión masiva, incluso internacional, del western: el cinematógrafo. En 1891, Thomas Edison patentó el llamado Kinetoscopio, instrumento que permitía ver de manera sucesiva una serie de imágenes que simulaban movimiento.

³¹ En relación a *Django Unchained* cabe mencionar el siguiente dato. A pesar del gran número de afroamericanos que históricamente habitaban en el oeste, su representación era casi nula en los shows de Buffalo Bill. Será sólo en los años setenta del siglo XX que la figura relegada del negro volverá al centro del mito fundacional norteamericano, en los films del western blaxploitation. A esta última tradición se vinculará, desde luego, Tarantino (McVeigh, 2007, 27-35).



Kinetoscopio

En su estado embrionario, el cine era visto como una tecnología asociada a la educación y a las ciencias, y no como un medio de entretenimiento o de creación artística. Fue en 1896 cuando se presentaron por primera vez al público seis “películas” en el *Koster and Bial Music Hall* de Nueva York. Ellas eran más bien una demostración de tecnología ya que mostraban, por ejemplo, a una pareja bailando y sosteniendo un paraguas o el movimiento del mar. Diez años después había narraciones cinematográficas y la proyección de películas se había convertido en la forma de entretenimiento masivo más popular. En 1903 surgió el primer film que poseía verdaderas técnicas de edición y montaje y un desarrollo más complejo de la trama: *The Great Train Robbery* (1903), de Edwin S. Porter.

Esta producción es considerada el primer ejemplo de cine narrativo norteamericano. Aunque antes ya se habían grabado con el kinetoscopio escenas documentales del oeste (entre ellos el show de Buffalo Bill), es este film el que establece la forma, estructura y algunos de los motivos del western tradicional: el robo del tren, la presencia de los bandidos, las peleas, las persecuciones a caballo, el baile y el uso de armas de fuego.



Justus D. Barnes interpretando al líder de los bandidos en *The Great Train Robbery*.

Los actores Bronco Billy Anderson y William S. Hart serían después los encargados de caracterizar al personaje prototípico del oeste. Es Anderson, por ejemplo, quien establece por primera vez la identificación de un actor con un determinado tipo de personaje, como pasaría más adelante con John Wayne en las películas de John Ford.



Bronco Billy Anderson

En 1905 aparecieron los llamados *nickelodeons*, salas diseñadas especialmente para la proyección de films en las ferias de espectáculos. Paralelamente, se produjo un fenómeno que cambiaría para siempre la configuración de la población americana: la llegada de los inmigrantes. Frente a las masas extranjeras que arribaban a diario, los primeros films se convirtieron rápidamente no sólo en un entretenimiento masivo para los recién llegados, sino también en un modo muy efectivo de integración y difusión de la identidad norteamericana, ahora que la frontera ya no existía (McVeigh, 2007, 58-64): “*No longer did an individual become an American as a result of tough interaction with the frontier. The nickelodeon allowed the immigrant to absorb the cultural values of America, to see them in action, from the comparative luxury of a nickelodeon seat*” (McVeigh, 2007, 64).

Dada la cercanía histórica entre mito y realidad, el nuevo medio documentó el ocaso del viejo oeste y creó el nuevo oeste ficcional, borrando la frontera entre ambos y convirtiendo al western en lo que el crítico de cine André Bazin llamaría “*the American film par excellence*” (Bazin, 1971, 1).

Como señala este autor, el western como género surgió junto con el cine, y ha sobrevivido a todos los cambios que se produjeron en la industria a lo largo del siglo XX, y podríamos agregar, lo que va del XXI.³² Bazin se pregunta qué es lo que hace del western un género tan duradero más allá de sus elementos formales prototípicos - persecuciones a caballo, peleas y la fuerza y valentía de los hombres en lo inhóspito del oeste-. Para Bazin, “*those formal attributes by which one normally recognizes the western are simply signs or symbols of its profound reality, namely the myth*” (Bazin, 1971, 142).

Dejando de lado los elementos formales, el género esconde en su seno la batalla entre el bien y el mal, siendo el bien impuesto gracias al hombre blanco (y cristiano) que lleva el orden moral y tecnológico a esas tierras vírgenes y caóticas habitadas por las fuerzas del mal.³³ En el momento en que surge el western, Estados Unidos era todavía un país muy joven, una sociedad que debía consolidar su identidad nacional, su código moral y su sistema legal. Es por esta razón que el género adquiere un carácter

³² Piénsese sino en el reciente estreno de *The Lone Ranger* (2013).

³³ Es la lucha entre la civilización y la barbarie, diríamos desde nuestro contexto retomando a Sarmiento.

épico: sus héroes son hombres con una fuerza y valentía sobrehumana, sus hazañas son legendarias y el mundo que habitan se encuentra regido por la lucha social entre el bien y el mal (Bazin, 1971, 145-147). Al igual que en la epopeya, el héroe representa las virtudes más estimadas por la sociedad.

El western como género sufrió importantes cambios a lo largo del siglo, muchos de ellos vinculados con los avances tecnológicos (como ser el advenimiento del sonido, y la imagen a color en el cine), el surgimiento de nuevos géneros (como los films de gánsters o de ciencia ficción), los cambios políticos y sociales por los que pasó el país (la Depresión, las guerras mundiales, la Guerra Fría, etc.), los cambios estéticos (la parodización, la hibridación genérica) y los cambios tecnológicos a nivel mundial (el surgimiento de la televisión, la globalización, etc.). Dado que su desarrollo se vio siempre muy ligado a la industria cinematográfica, y al ser el cine un medio masivo de reproducción, el western nació y creció como un género popular, no sólo dentro de los Estados Unidos sino además en el resto del mundo. Según Bazin, el western tradicional alcanzó su perfección en la década de 1940 con las producciones de John Ford: “Stagecoach (1939) is the ideal example of the maturity of a style brought to classic perfection” (Bazin, 1971, 149).



Stagecoach (1939)

c. El western de Tarantino

Como ya se señaló al analizar el cronotopo y la banda visual y sonora, *Django Unchained* posee muchos elementos formales que lo vinculan con el género del western tradicional. A la representación del paisaje se suma la presencia constante de sombreros, lazos, pistolas, caballos, pueblos típicos del oeste con sus salones, bancos, sheriffs... El uso de *wide screen* otorga protagonismo a los paisajes naturales y subraya la magnanimidad del héroe. Podemos afirmar por lo tanto que, al repetir estos rasgos formales, Tarantino establece un contrato con su audiencia, especialmente con la norteamericana, que inmediatamente decodifica dichos rasgos y los reconoce como pertenecientes al western. De esta manera, el horizonte de expectativas del espectador se encontrará delimitado por lo que éste sabe, de manera consciente o inconsciente, que debe esperar del género. Como explica Andrew Tudor: “*to talk about the western is (arbitrary definitions apart) to appeal to a common set of meanings in our [American] culture*”³⁴ (Grant, 2003, 6).

Ésta es la materia prima con la que Tarantino comenzará su juego genérico. Y hay que tener en cuenta lo que sucede cuando se mezcla un film de género con el cine de autor, como ocurre en *Django Unchained*. En este juego la audiencia se encuentra en el centro de la cuestión: no alcanza con que el director conozca el género al que va a subvertir, sino que también debe reconocerlo la audiencia para apreciar la subversión realizada por el director (Grant, 2003, 8).

Efectivamente las audiencias del film analizado tienen expectativas relacionadas con el western tradicional, pero también las tienen respecto al estilo de Tarantino, de modo que –para satisfacer a estas demandas– la apuesta del director deberá ser mayor. Hay tres elementos del western que Tarantino subvierte en *Django Unchained*. En primer lugar, la elección del héroe protagonista, que en este caso es negro y esclavo. En

³⁴ Es interesante tener en cuenta que, a pesar de su fácil reconocimiento por parte del público general y la crítica especializada, es muy difícil determinar precisamente aquellos rasgos distintivos que permitirán identificar -o no- a un género como tal. Como afirman Wellek y Warren en su *Theory of Literature* (1948), “*The dilemma of genre history is the dilemma of all history: i.e., in order to discover the scheme of reference (in this case, the genre) we must study the history; but we cannot study the history without having in mind some scheme of selection*”. En el caso del género en el cine, Edward Buscombe traslada así el problema: “*if we want to know what a western is, we must look at certain kinds of films. But how do we know which films to look at until we know what a western is?*” (Grant, 2003, 13-14).

segundo lugar, la locación de la acción, que no se sitúa en el Oeste sino en el Sur estadounidense. Y en tercer lugar, aquí el héroe no lucha por el bien de la sociedad sino por su propio beneficio personal (aunque, como efecto colateral, lucha contra el sistema de la esclavitud).

A partir de estas consideraciones podemos afirmar que *Django Unchained* es una **imitación, por momentos seria y por momentos satírica**, del western tradicional. Tarantino se vale de un modelo de competencias para realizar una performance singular, propia y subversiva. El carácter **polémico** del film radica en su capacidad para deconstruir el personaje mítico norteamericano por excelencia –el cowboy- a partir de la exploración del capítulo más brutal de la historia de esta nación: la esclavitud.

2. El Spaghetti western

Se denomina “spaghetti western” un sub-género de bajo presupuesto que surgió en Italia y se desarrolló a lo largo de la década del sesenta y principios de los setenta.³⁵ La problemática genérica acompañó al spaghetti western desde sus inicios, y fue considerado tanto una imitación inferior del western tradicional, como un contra-género crítico de su predecesor o un género completamente diferente que sólo comparte con su par americano algunas similitudes superficiales (Fridlund, 2006, 3).

a. Made in...Italia

El término *spaghetti* hacía referencia, de manera peyorativa en un comienzo, a la producción de westerns en Italia. Muchos se refieren a este sub-género como

³⁵ En los eurowesterns los costos de producción eran menores puesto que gran parte de la utilería provenía de viejas producciones de Hollywood, las locaciones eran más económicas (se filmaba en Roma, Almería, las afueras de Madrid y hasta Yugoslavia), y los actores también (Cox, 2011, 29). En términos generales, la producción de un western es relativamente económica en comparación con otros géneros que requieren grandes escenografías, efectos especiales y vestuarios costosos. No por nada el western fue el género favorito de la llamada Serie B (Memba, 2006, 24).

eurowestern o *western europeo* debido al enorme éxito del que gozó también en otros países del viejo continente. Muchos autores, entre ellos Fridlund, prefieren estas últimas denominaciones ya que la mayoría de estas obras fueron co-producidas por compañías de diferentes países, entre los cuales solía contarse España.³⁶

Los spaghetti westerns surgieron en los estudios romanos de Cinecittà y Elios al mismo tiempo que el western americano estaba perdiendo fuerza en Estados Unidos.³⁷ En los años cincuenta y sesenta aparecieron nuevos géneros que captaban la atención del público norteamericano (como los films de ciencia ficción) y, sobre todo, hizo su entrada masiva un nuevo formato, el televisivo. Tras el cierre de Republic Studios, en 1958, desaparecieron asimismo en gran número las producciones del género de clase B (McVeigh, 2007, 73-75). La amenaza de la guerra de Vietnam y el asesinato de Kennedy también jugaron en contra del género, ya que minaron la credibilidad de la figura del héroe (McVeigh, 2007, 164). Quedaban todavía algunas series populares de televisión como *Bonanza*, cowboys cantores como Elvis Presley y algunas producciones con un viejo John Wayne (Cox, 2011, 16). A pesar de ello, el spaghetti western fue recibido con duras críticas: era visto como una copia inferior y ultra-violenta de los westerns americanos. Es a partir de la visión de críticos y académicos más jóvenes que el sub-género europeo comenzó a ser revalorizado (Fridlund, 2006, 7-8).

³⁶ Esto se ve reflejado en el hecho de que el mismo film fuera lanzado con diferentes títulos en distintas lenguas, lo que muchas veces genera dificultades para su identificación.

³⁷ Según Frayling, los productores italianos y españoles se interesaron por el spaghetti western a partir del éxito del film alemán *Winnetou the Warrior* (1963), del realizador Herald Reinl, basado en la adaptación de escritos de Karl May. Éste a su vez basó sus novelas de aventuras en el oeste en las narraciones de Fenimore Cooper, relatos de viajes alemanes de comienzos del XIX, enciclopedias y estudios antropológicos sobre el indio americano (Frayling, 2006, 103).



A Fistful of Dollars (1964)

El director más reconocido de spaghetti westerns es sin duda Sergio Leone, responsable de la llamada ‘trilogía del dólar’³⁸ protagonizada por un joven Clint Eastwood. Sin embargo, la idea original detrás de los films de Leone proviene, no de los westerns americanos, sino de un film del realizador japonés Akira Kurosawa titulado *Yojimbo*, del año 1961. Como explica Cox,

Kurosawa había visto muchos, muchos westerns: John Ford era su director favorito y había mencionado en el set de Los siete samuráis [Sichinin No Samurai, 1954], que quería hacer un chambara (película de acción de samuráis) al estilo western (Cox, 2011, 24).

Según Cox, el elemento fundamental a nivel del relato en la realización del japonés, es la espera del héroe a la hora de actuar, espera que el autor atribuye a la influencia de *Hamlet* en Kurosawa. Leone toma la trama de *Yojimbo* (casi sin ninguna modificación) y la adapta al western: en vez de samuráis hay cowboys, en vez de la

³⁸ *For a Fistful of Dollars* (1964), *For a Few Dollars More* (1965) y *The Good, the Bad and the Ugly* (1966).

rivalidad entre los mercaderes de sake y los de seda, está la rivalidad entre *gringos* y mexicanos.³⁹



Yojimbo (1961)

Según Pauline Kael, crítica de cine admirada por el propio Tarantino, este nuevo sub-género utilizaba los códigos propios del western tradicional, ya estático y desvitalizado, demoliendo los valores que éste ensalzaba (Frayling, 1981, 39). El centro estaba nuevamente en el conocimiento de los códigos por parte de la audiencia: Leone, basándose en Kurosawa, utilizaba los clichés ya gastados del western tradicional insertándolos en un nuevo contexto intelectual, variación que el espectador reconocía inmediatamente (Frayling, 1981, 40). Junto con Leone surgieron otros cultivadores del género, entre ellos Sergio Corbucci, responsable de la saga de *Django* (1966).

Contraponiéndose a los westerns tradicionales, en donde el héroe aparecía en un paisaje de pradera, galopando libre con su caballo, la escena inicial del film de Corbucci muestra al protagonista caminando por un lodazal arrastrando un ataúd. Más adelante

³⁹ La rivalidad entre el americano y el mexicano “sentaría las bases de muchísimos spaghetti westerns por venir” (Cox, 2011, 43).

nos enteraremos de que adentro del mismo se encuentra una ametralladora mortal, aunque el héroe dice que Django es el muerto que carga siempre consigo (Mérida, 2012).



Escena inicial de *Django* (1966)

El film había sido encargado por el productor Manolo Bolognini, quien se encontraba en apuros económicos y decidió que un western sería la inversión más segura:

Por aquellos días [el western] ya empezaba a confirmarse como un negocio de lo más rentable. Y es que dos películas de Sergio Leone, Por un puñado de dólares (1964) y La muerte tenía un precio (1965), habían generado una expectación sin precedentes hacia los westerns de factura ítalo-española (Mérida, 2012).

Dado el bajo presupuesto que caracteriza al género, el rodaje se dividió entre las afueras de Madrid (Colmenar Viejo, La Pedriza y Torremocha del Jarama), donde se filmaron los exteriores, y los estudios Elios, cerca de Roma, donde se construyó el pueblo y se filmaron los interiores. Franco Nero fue el actor elegido para encarnar el papel de Django. Aunque él quería trabajar en una producción más seria y no en un

western europeo, considerado un género menor, este rol protagónico terminó siendo el más importante de su carrera.

Por lo general, los westerns europeos solían llevar de título frases que remitían directamente al género, y no nombres propios. Corbucci fue muy innovador al bautizar *Django* a su film. Vale la pena aclarar el origen del nombre: era el apodo de un guitarrista gitano que había nacido en Bélgica llamado Jean Baptiste Reinhardt, más conocido como Django Reinhardt. Corbucci conocía su música debido a que el guionista, Piero Vivarelli, era un gran fanático de Reinhardt.



Django Reinhardt

El tema principal de *Django* es la venganza. El héroe se ve obligado a abandonar su hogar para combatir del lado de la Unión durante la Guerra de Secesión. Durante su ausencia, un coronel del sur llamado Jackson se esconde y atemoriza al pueblo de Tomstone con la ayuda de sus hombres, persiguiendo y asesinando a todos los mexicanos.⁴⁰ Mercedes, la esposa de Django, es una de las víctimas de Jackson; es por eso que al volver el héroe, su único objetivo será vengar su muerte.

⁴⁰ En los spaghetti westerns es muy común que los 'otros' sean los mexicanos, y no los indios, como se acostumbra en el western tradicional.

La violencia de la película es mucho mayor que la presentada en sus pares americanos. En una de las escenas más recordadas, a Django le quiebran ambas manos, por lo cual en el duelo final del cementerio el personaje disparará contra Jackson con sus extremidades rotas y ensangrentadas. Debido a su violencia, el film tuvo que enfrentar la posibilidad de ser censurado, tanto en España como en Italia (Mérida, 2012).



Django con ambas manos quebradas.

La banda sonora fue compuesta por Luis Enríquez Bacalov, en un estilo similar al de Ennio Morricone, compositor en los films de Sergio Leone, quien se alejó de la música típica de los westerns americanos.

Debido al gran éxito de *Django*, comenzaron a lanzarse muchísimas secuelas, tanto oficiales como no oficiales, presentando diversos protagonistas que poco o nada tenían que ver con el Django original. Es el caso de *10.000 dollari per un massacro* (1967) de Luciano Martino, en donde Django era un cazador de recompensas.⁴¹ Otros

⁴¹ El título con el que salió en España fue *Como lobos sedientos*. Uno de los problemas en el estudio del spaghetti western es, como ya lo adelantamos, la proliferación de títulos a medida que el film era traducido a otras lenguas (Mérida, 2012). Christoph Waltz, co-protagonista de *Django Unchained*, recuerda que cuando él era joven, la palabra 'Django' era incluida en el título de todos los westerns para promocionarlos. Efectivamente, Django se convirtió en sinónimo del género. El término también era utilizado para referirse a una persona *cool* hasta con algunos tintes cómicos, recuerda el actor (Hamilton,

films que apelaron a la popularidad de Django para promocionarse fueron: *Django dispara primero* (1966), de Giuliano Gemma⁴²; *El hijo de Django* (1967), de Osvaldo Civirani; *No esperes Django, dispara* (1967), de Edoardo Mulargia⁴³; *Django el bastardo* (1969), de Antonio de Teffé; *Django desafía a Sartana*⁴⁴ (1969), de Pasquale Squitieri; *La balada de Django* (1971), de Demofilo Fidani; y *Barro en los ojos* (1971), de Mulargia, entre otros.



Django desafía a Sartana (1969)

Si uno se atiene a los títulos con los que se estrenaron un buen número de westerns europeos en Alemania, Francia o Estados Unidos, la filmografía protagonizada por Django crece hasta niveles insospechados. El personaje también fue parodiado en varias producciones, como se advierte en el afiche de *Los dos hijos de Ringo* (1966):

2012). El mismo Franco Nero llegó a decir: “En Alemania, se obsesionaron con el personaje de Django. Empezaron a colocar su nombre en todas las películas en que aparecía yo. Por ejemplo, el thriller político *¿Por qué se asesina a un magistrado?* (1975) se estrenó en Alemania como “Django y la Mafia” (Mérida, 2012).

⁴² “El romano Giuliano Gemma quedará en la historia como uno de los grandes e inolvidables rostros del spaghetti western. El que levantó la bandera (aún por encima de Franco Nero) de la más genuina estirpe italiana dentro de un movimiento que se propuso reinventar desde Europa el género cinematográfico por excelencia de Estados Unidos (...) anteayer murió en un accidente vial” (Stiletano, La Nación, jueves 3 de octubre de 2012).

⁴³ Los directores y actores de estos films también cambiaban sus nombres para que sonaran más americanos. Por ejemplo, Edoardo Mulargia era conocido como Edward G. Muller o Antonio de Teffé como Anthony Steffen (Mérida, 2012).

⁴⁴ Sartana era otro héroe del western europeo.



Los dos hijos de Ringo (1966)

b. El género en *Django Unchained*

Entre los films más recientes que recuperan la tradición de Django se destaca *Sukiyaki Western Django* (2007), del controvertido director japonés Takashi Miike. En esta película, donde hace una aparición Tarantino, Miike rinde homenaje al spaghetti western a partir de una trama que recuerda mucho a la de *Yojimbo*, de Akira Kurosawa⁴⁵. En el film, el pueblo de Yuta es atemorizado por dos clanes enemigos, hasta que llega al pueblo un solitario pistolero quien, luego de una gran demora para actuar, libera al pueblo de su opresión. *Sukiyaki Western Django* finaliza con el héroe abandonando el pueblo y dejándole a un huérfano gran parte del oro que había conseguido. En un paratexto final se lee: “A few years later, the kid, Heihachi, made his

⁴⁵ Y por lo tanto también recuerda al film *Por un puñado de dólares* de Sergio Leone. Kurosawa y Leone tuvieron algunas disputas ya que la trama del film de Leone es casi idéntica a aquél de Kurosawa.

way to Italy and was known as a man called DJANGO”. De ese modo el film de Miike se presenta como una precuela del film de Corbucci.⁴⁶



Suki-yaki Western Django (2007)

Sabemos desde el comienzo que *Django Unchained* se inserta en la tradición iniciada en 1965 por Corbucci porque comparte el nombre del protagonista y el género. En su ensayo *Spaghetti Westerns: Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone* (2006), Christopher Frayling examina los diferentes films que integran la saga de Django y llega a la siguiente conclusión: aunque las tramas de un film a otro parecen variar de manera considerable, hay dos esquemas que siempre se repiten, el de la venganza y el de cazador de recompensas. El primero fue inaugurado por el film de

⁴⁶ Hay otras referencias al film de 1965. El tema principal de la banda sonora es una adaptación de la canción original *Django* de Luis Bacalov y Rocky Roberts, del film de Corbucci. Como si fuera poco, el protagonista se viste todo de negro recordando al personaje de Franco Nero y aparece un ataúd idéntico al del film de 1965 que contiene dentro una ametralladora. Tarantino no sólo actúa en la producción de Miike sino que además fue inspirado por él para hacer su propia reelaboración de Django (Betiku, 2012), aunque también es sabido que desde muchos años antes Quentin quería hacer su propio western (Peary, 1998, 62).

Corbucci de 1965, y el segundo, por *10,000 Dollars Blood Money* (1967) de Romolo Guerrieri⁴⁷. En *Django Unchained* coinciden ambos esquemas:

Basically, the ‘plots’ conform to two main schemas (...) in the first, Django is out to avenge a member of his own family, or clan, and the films show how, despite distractions, he is able to achieve this (...) in the second, he is a bounty-hunter, and the films show which assignments he is prepared to accept, and the methods he uses to ‘see the job done’” (Frayling, 2006, 87).

Las variaciones entre films dependen de los distintos modos en que el héroe logra cumplir sus objetivos. Frayling también señala otras dos características que suelen darse en la saga y que asimismo se cumplen en el guión de Tarantino. En primer lugar, dice Frayling, el villano suele ser un latifundista adinerado o un político corrupto, pero sin embargo, más allá de la connotación ‘populista’ que pueda llegar a tener, el personaje de Django no lucha por una causa ajena a él mismo, aunque puede estimular a terceros a hacerlo. En segundo lugar, a partir de *Django Shoots First* (1966) surge un nuevo personaje que sería común –aunque no imperativo– en las siguientes producciones, y es la figura del ‘Doc’, a quien Frayling llama “*sidekick*” (‘compinche, compañero’), amigo y ayudante del protagonista (Frayling, 2006, 83-87). Estas dos características se cumplen cabalmente en *Django Unchained*, pues el personaje busca rescatar a su esposa sin proponerse luchar activamente por la abolición de la esclavitud, y para ello cuenta con la ayuda de su “*sidekick*” Schultz, quien responde justamente al título de “*Doc*”.

Como lo hemos explicado en el Capítulo 2, tanto la banda sonora como la banda visual del film de Tarantino evocan constantemente al spaghetti western. Resultan especialmente significantes aquellos elementos que Frayling describe como “*décors and details*”, los decorados y los detalles. Éstos comprenden la música, los ruidos, los sonidos, el vestuario, los accesorios, el modo de filmar, los paisajes, los ambientes, etc. Se trata de una serie de componentes invariables que conforman una estética

⁴⁷ El tema del cazador de recompensas también se puede rastrear a Leone, ya que en el centro de sus producciones se encuentra el dinero como premio a obtener (Frayling, 2006, 52).

hipercodificada y ostensible, donde la imagen funciona como parte del fluir de la trama y como símbolo en sí misma:

The heroes and villains of Spaghetti Westerns are almost invariably obsessed by 'style', 'image', 'ritual', and their confrontations or interactions are, typically, symbolic ones (...) [T]he hero-figures are usually identifiable by a collection of external gestures, mannerisms, 'stylish' articles of clothing, or even motifs on the soundtrack. (Frayling, 2006, 61, 170)

Efectivamente en *Django Unchained* la composición audiovisual posee un carácter preciosista, operático y hasta manierista, que se ve reflejado en la construcción formal de los personajes y los ambientes. Tarantino sabe que su audiencia reconocerá a ciertos personajes, espacios o situaciones como arquetípicos, y se basa en dicho conocimiento para generar comicidad, crítica social, perturbación o sorpresa al alejarse repentinamente de lo esperado.

Así resulta que el film analizado adopta una actitud reverencial hacia el género pero, al mismo tiempo, apela a la complicidad de los espectadores para generar humor. Es el caso de la escena en que Django [Jamie Foxx] dialoga con Luigi [Franco Nero]:

Luigi
Tequila...What's your name?
Django
Django
Luigi
Can you spell it?
Django
D-J-A-N-G-O. The D is silent
Luigi
I know.⁴⁸

⁴⁸ La transcripción es mía. Esta escena no aparece en el guión, únicamente en el film.



En esta escena la comicidad es generada a partir del diálogo entre los dos Djangos, el de Tarantino y el de Corbucci. Aunque en el film de Tarantino el personaje de Nero se llama Luigi, el director está apelando al conocimiento del público. El actor se convierte en signo.⁴⁹ Tarantino vuelve a jugar con esta relación entre personaje, actor y público, y es el diálogo de la escena el que subraya este vínculo: la frase “*I know*” resulta la síntesis de estas complicidades en juego.

Decíamos en el punto anterior que se advierte un cambio importante del spaghetti western con respecto al western tradicional en el plano de los valores morales y sociales. Leone recuerda cómo fue variando la percepción de los americanos en los europeos de su generación, que crecieron mirando westerns:

In my childhood America was like a religion (...) Then real-life Americans abruptly entered my life –in jeeps- and upset all my dreams (...) They were no longer the Americans of the West (...) Nothing –or almost nothing- of the great prairies, or of the demi-gods of my childhood (Leone en Frayling, 2006, 65).

La presencia americana en Italia así como las políticas de libre circulación de films ‘democráticos’ entre Hollywood y Cinecittà resultaron cruciales para la industria fílmica italiana de posguerra. Los jóvenes directores aprendieron el estilo de las

⁴⁹ Este mecanismo ya había sido utilizado en films anteriores de Tarantino. Piénsese, por ejemplo, en John Travolta gordo y casi olvidado reapareciendo en la pista de baile de *Pulp Fiction*, igual que como lo hacía en *Saturday Night Fever* y en *Grease* años atrás.

producciones norteamericanas junto con el neorrealismo propio de su país. Como consecuencia, estos realizadores poseían todas las técnicas filmicas propias de Hollywood pero con una visión mucho más cínica sobre aquellos valores que el western tradicional buscaba erigir ⁵⁰ (Frayling, 2006, 65-66). Como explicó Pauline Kael: “*they [spaghetti westerns] stripped the Western form of its cultural burden of morality. They discarded its civility along with its hypocrisy. In a sense, they liberated the form*” (Kael en Fisher, 2009). Directores como Sergio Leone utilizaron los códigos y la tradición hollywoodense y, sin quitarles su carácter popular, los deconstruyeron y reordenaron para recrear el género desde una ideología diferente. ⁵¹ Al igual que en *Django Unchained*, el protagonista en los spaghetti westerns vive en un mundo de violencia, un mundo que no intenta cambiar, pero en el que busca cumplir su propio cometido utilizando la fuerza y hasta la brutalidad. En este cosmos –o caos- no hay lugar para los débiles, y sus habitantes lo saben. A su vez, al utilizar los códigos del western tradicional para subvertirlos y mostrar una sociedad de bajos valores morales, el spaghetti western denuncia la hipocresía de su par americano (Frayling, 2006, 160-164). En el caso del film de Tarantino ocurre además que el autor redobla la apuesta poniendo en el centro del conflicto la esclavitud, uno de los capítulos más oscuros y, a su juicio, ignorados de la historia norteamericana.

En síntesis, el spaghetti western toma y respeta algunos códigos de su precursor americano para lograr su deconstrucción, al tiempo que incorpora y sistematiza códigos visuales y sonoros propios. La audiencia, especialmente la estadounidense, registra fácilmente los códigos del western y del spaghetti western y reconoce instantáneamente los momentos en que Tarantino los quiebra. El efecto de esta ruptura puede ser cómico (como la escena paródica del Ku Klux Klan o Django vestido de *valet*) o perturbador, ligado a una crítica social (como las escenas asociadas a la realidad histórica de la

⁵⁰ Poella identifica el surgimiento del spaghetti western en Italia como un proceso de crecimiento dentro de una población que cada vez se estaba urbanizando más y en donde se fortalecía el socialismo como alternativa política. Micchichè, por su parte, lo asocia con el estado de confusión social y política de un momento en que el dinero y el poder se habían convertido en los valores más evidentes (Frayling, 2006, 55). En Estados Unidos el “género americano por excelencia” estaba en rápida caída durante la década del sesenta. El spaghetti western permitió el fortalecimiento y resurgimiento del género en la figura de directores como Sam Peckinpah y Don Siegel (Frayling, 2006, 286).

⁵¹ Recordemos que en la gran biblioteca filmica de Tarantino se encuentra Leone entre sus directores favoritos, por quien su estética fue influenciada en gran medida.

esclavitud). La moral de Django se basa en la del héroe del spaghetti western ya que, a pesar de no estar de acuerdo con el sistema esclavo, su interés pasa por lograr su propio beneficio individual, y no el de su grupo de pertenencia. Sin embargo, al ser su móvil el amor, su imagen se constituye asimismo sobre la base del héroe tradicional. Por otra parte, la moral de Schultz se encuentra muy marcada por el spaghetti western (el dinero es de crucial importancia) pero incluso se ve en él la moral noble del western tradicional cuando finalmente muere por una causa ajena.

El spaghetti western es por sus propias características un género subversivo, por lo cual podemos concluir que Tarantino tomó este carácter rebelde y lo recontextualizó para actualizarlo al público norteamericano de hoy en día. Esto se advierte en la respuesta que dio a un entrevistador cuando éste le pidió que recomendara su película: “*Somebody should come and say, hey, I’m looking for a western, but I want it to talk to me, I want it to have some relevance to me*” (Hamilton, 2012). *Django Unchained* es un film hipertextual, que imita un género serio y su versión satírica, y que causa alternativamente empatía, humor y perturbación en los espectadores.

3. Films de explotación

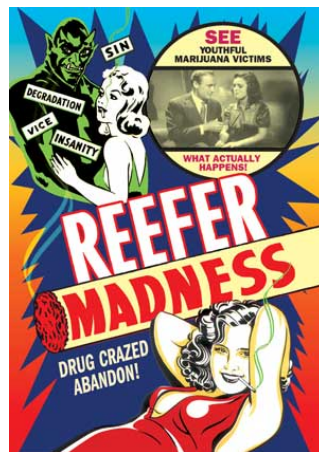
Aunque menos evidente, quizás, que la del western (en sus dos variantes), la influencia del subgénero de los *blaxploitation films* es crucial en *Django Unchained*.

En torno al término *exploitation*, ‘explotación’, se asocia un tipo de cine de bajo presupuesto que busca generar ganancias rápidas a partir de la utilización de temas que generan ansiedad en la cultura contemporánea ⁵² (Mathijs, 2013). A pesar del supuesto contenido educacional y de concientización del cine de explotación, a lo largo de su historia los productores han aprovechado temas tales como el sexo, las drogas, el

⁵² Hay, sin embargo, diversos criterios a la hora de definir este subgénero. Novotny Lawrence señala como decisivos, en primer lugar, los métodos de promoción utilizados para atraer al público a las salas de cine. En segundo lugar, asocia el género a los films que buscan ahondar en las expectativas, curiosidades y deseos de la audiencia. En tercer lugar, reconoce una categoría de películas que corresponden al uso del término “explotación” que le da, en 1946, Whitney Williams. Este autor caracterizó a las producciones de explotación como “*films with some timely or currently controversial subject which can be exploited, and capitalized on, in publicity and advertising*” (Lawrence, 2008, s/n).

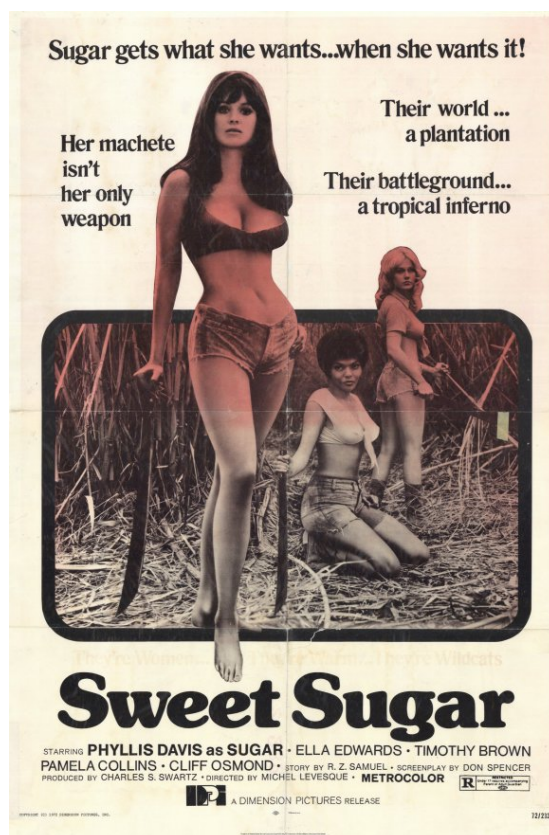
embarazo juvenil, el vicio y la prostitución para convocar al público. Este atractivo temático debía suplir la falta de grandes estrellas así como del reconocimiento del que se valían los grandes géneros (Schaefer, 1999, 4-5).

Surgido de manos de los *Forty Thieves*, realizadores y distribuidores que provenían del ambiente del circo y el entretenimiento ambulante, el cine de explotación ‘clásico’ surgió aproximadamente en 1919 y finalizó hacia 1959, por lo que cohabitó con el cine clásico de Hollywood. En un comienzo, grandes estudios como Universal, American y Triangle producían films en donde se trataban de manera directa temas candentes como el uso de drogas, el aborto y la prostitución. Sin embargo, tras la Primera Guerra Mundial, empezaron a aparecer distintos mecanismos de restricción, control y censura, como *Thirteen Points* o *Standards* (1921), los “*Don’ts and Be Carefuls*” (1927) y el *Motion Picture Production Code* (1930), que removieron esas temáticas del seno de Hollywood. Es así que alrededor de 1920 el film de explotación comenzó a aparecer como una industria independiente del llamado *mainstream* hollywoodense, evadiendo la censura. Éste último se beneficiaba no obstante con estas producciones menores, ya que el contraste con esas realizaciones posicionaba a Hollywood en el ámbito de lo serio, íntegro y de alta calidad artística. Por su parte, los films de explotación de este período clásico aprovechaban y se nutrían de todo aquello que la censura no permitía explorar a los grandes estudios. Para ello recurrían a las problemáticas “prohibidas” alegando propósitos educacionales y sociales, como es el caso del film de 1938 *Reefer Madness*, centrado en los efectos de la marihuana.



Reefer Madness (1938)

En 1959, con el debilitamiento de la censura, la apertura de la sociedad y la llegada de lanzamientos más audaces por parte de Hollywood, este tipo de producciones de explotación clásicas llegó a su fin. Luego, en las décadas del sesenta y el setenta, se desarrolló el llamado cine de explotación moderno, en donde el material es mucho más explícito. Al término generalizador comienza a agregarse un prefijo según el tipo de explotación que va a realizarse, como *sexploitation*, de sexo; *carsploitation*, de autos; o *blaxploitation*, de afroamericanos (Schaeffer, 1999, 4-16).



Sweet Sugar (1972)

La audiencia cambia durante esas décadas, se vuelve más consciente sobre aquello que está mirando y percibe los films a través del ojo del elogio o del ridículo. Los actores, por su parte, surgen como figuras de mayor importancia y muchos de ellos se transformaron en íconos de la época (Mathijs, 2013).

Las películas de explotación tienen un estilo propio que las diferencia de las producciones de los grandes estudios así como de las películas realizadas por estudios

de la B, como Monogram y Republic. En primer lugar, los films de explotación contaban con un muy bajo presupuesto, incluso más bajo que el de la serie B, ya que la financiación de sus proyectos solía provenir de manos individuales o, a lo sumo, de pequeñas asociaciones. En segundo lugar, aunque solían tener alguna oficina, no contaban con un estudio ni equipos propios. Tanto el set como las luces, los aparatos de filmación y la utilería debían ser alquilados, por lo que los tiempos de rodaje eran aún más cortos que los de la clase B. A su vez, las demoras ocasionadas por la falta de experiencia de los trabajadores contratados hacían que el tiempo de filmación con el que se contaba fuera aún menor, por lo que muchos de los errores que se cometían permanecían en el producto final. Y en tercer lugar, la distribución de estos films no era comparable a aquella que recibían los films de la A o de la B, puesto que las realizaciones de explotación apuntaban a una audiencia específica. Estas limitaciones en los medios de producción y distribución, así como la diferencia en los contenidos comercializados, otorgaron a los films de explotación un estilo y carácter propios (Schaeffer, 1999, 42-49).

En consecuencia, los films de explotación poseían técnicas de producción específicas, entre las que se destacaban el *padding*, el *square-up* y la producción de versiones *hot* y *cold* del mismo film. Explicaremos brevemente en qué consistían cada una de ellas. Cuando los realizadores no tenían suficiente material para un largometraje, agregaban material extra, ajeno a la película, para extender la duración del film. Esta secuencia agregada, que no cumplía ninguna función narrativa, se llamaba *padding*. Por otro lado, el *square-up* era una porción de texto que se agregaba al comienzo del film explicando el mal moral o social que el film buscaba combatir. También servía para incentivar la curiosidad de la audiencia.⁵³ La tercera estrategia tiene que ver con la doble edición de una película, que podía proyectarse en su versión *hot* en algunos estados, o bien *cold*, autocensurada, donde hubiera un control más estricto (Schaeffer, 1999, 68-74).

⁵³ Explica Schaeffer que algunos films de explotación contenían al final un *square-up reel* de escenas de desnudez explícita, que era proyectado para que la audiencia se fuera satisfecha en el caso de que la función fuera interrumpida por la policía (Schaeffer, 1999, 71-72).

Según la investigación de Schaeffer, **el reciclaje** era una estrategia constitutiva de los films de explotación. En ellos era frecuente la reutilización de tramas previas, así como la continuidad de los actores en los mismos roles en diferentes películas. Aunque la práctica del *remake* ya se utilizaba en grandes estudios como Warner Bros., los realizadores de explotación llevaron la técnica al colmo, llegando al punto de lanzar el mismo film con un nuevo título (Schaeffer, 1999, 58-59).

Posiblemente el éxito de los *exploitation films* tuviera que ver con la actualidad de su contenido. Es interesante observar que en ellos siempre se construye una figura del “otro” que va variando en los distintos contextos epocales. Mientras que las producciones de Hollywood buscaban –consciente o inconscientemente– retratar el ideal americano de unidad y homogeneidad social, geográfica y política, los films de explotación se abastecían de la diferencia. Sin embargo, su otredad no se basaba en modelos reales sino en los miedos e inquietudes del ideal americano (Schaeffer, 1999, 13).

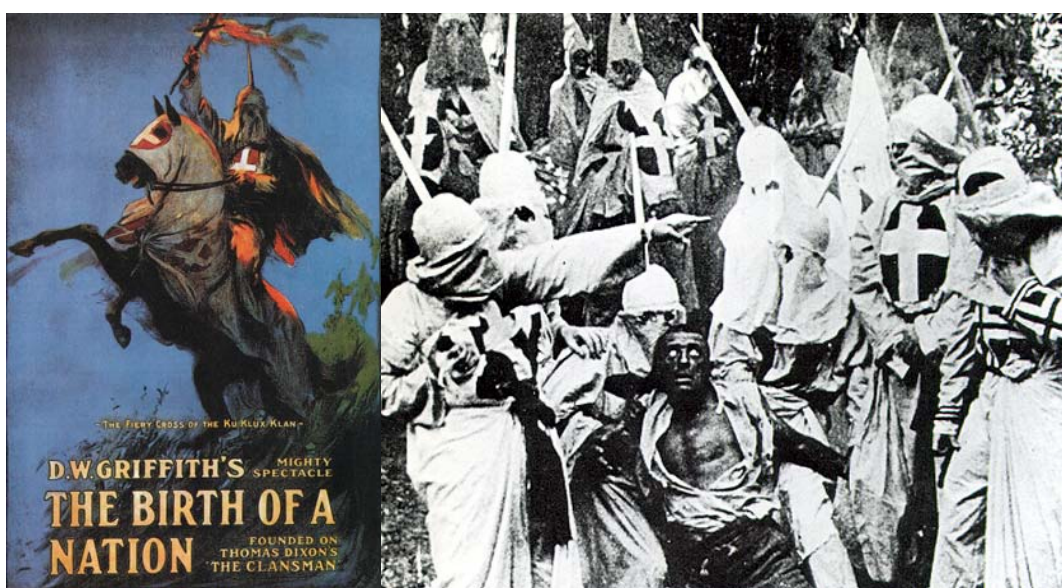
Los films pertenecientes a los géneros “menores” forman parte del corpus que moldeó la estética de Tarantino. Siguiendo la lógica de la explotación, en *Django Unchained* el director retoma dos tramas previas del spaghetti western (la caza de recompensas y la venganza) y recicla por igual imágenes, nombres, situaciones, canciones y actores. La otredad es explorada en el film a partir del foco puesto en dos personajes marginales: un esclavo negro y un inmigrante europeo. Subvirtiendo los supuestos convencionales, Tarantino convierte al norteamericano en el otro, y por lo tanto, en enemigo, ya que la audiencia se sentirá identificada con la causa de los marginales.

Pero mientras que en los films de explotación esto se lograba a partir de las imágenes crudas y las temáticas tabú, en *Django Unchained* se privilegian el detalle y el preciosismo en la banda visual así como los acompañamientos, muchas veces anacrónicos, de la banda sonora, por encima de la violencia inherente a la brutalidad del período histórico representado.⁵⁴

⁵⁴ Esto no deja de ser una apreciación personal, que otros/as espectadores/as o críticos/as estarían propensos a rebatir. Uno de los objetivos de esta tesis es, justamente, demostrar que la violencia adquiere una función estética en la compleja operación de reciclaje que propone el film estudiado.

4. Blaxploitation

Desde el comienzo del cine, films tales como *A Nigger in the Woodpile* (1904), *The Wooing and the Wedding of a Coon* (1905) y *For Massa's Sake* (1911) representaban a los afroamericanos como objeto de ridículo. Con el éxito de *The Birth of a Nation* (1915), largometraje basado en la novela *The Clansman* de Thomas Dixon, se solidificó el estereotipo del hombre negro salvaje y lujurioso: “*Indeed, Birth [of a Nation] helped further position blacks as the quintessential Other*” (Lawrence, 2008, s/n).



The Birth of a Nation (1915): afiche y fotograma del film.

El director Emmett J. Scott intentó recomponer la imagen del afroamericano en su film *Birth of a Race* (1918). A pesar del fracaso en términos de público y recaudación, el film incentivó la aparición del ‘*independent black film movement*,’ que buscaba luchar contra la corriente racista de la época. Sin embargo, como consecuencia de problemas de exhibición (pocas salas se interesaban en este tipo de películas) y de producción (no contaban con una financiación sólida), el movimiento pronto se disolvió. Por su parte Hollywood continuó representando a los afroamericanos dentro

del los estereotipos tradicionales, incluso cuando buscó realizar *all-black productions* como *Hallelujah* (1929).

Esta visión comenzó a modificarse a lo largo de los cincuenta y principios de los sesenta, debido a los grandes cambios políticos y sociales acontecidos en los Estados Unidos a partir de la Guerra de Vietnam y los movimientos por los Derechos Civiles. El surgimiento de una nueva conciencia identitaria negra hizo que Hollywood se alejara de los arquetipos caricaturescos, para permitir el surgimiento de realizaciones tales como las que protagonizaba Sidney Poitier, quien se convirtió en el primer afroamericano en ganar un Oscar. Mientras Poitier representaba al héroe integracionista (en el film *Guess Who's Coming to Dinner* de 1967), otra superestrella negra, Jim Brown, representaría al héroe separatista y al primer sex-symbol afroamericano. Aunque contrapuestos, los films de ambos funcionarían como precursores de la *blaxploitation* (Lawrence, 2008, s/n).



Guess Who's Coming to Dinner (1967)

Lawrence define los films de blaxploitation como aquellas producciones realizadas por directores tanto blancos como negros entre 1970 y 1975 que buscaban “explotar” o “atraer” específicamente a la audiencia afroamericana. Como expone Koven: “*Blaxploitation films fulfilled African American filmgoers’ desire to see black actors and actresses on screen in leading roles*” (Koven, 2010, s/n). El primer film de este género en cuanto tal fue *Cotton Comes to Harlem* (1970), al que siguieron *Sweetback’s Baadasssss Song* (1970), *Shaft* (1971) y *Super Fly* (1972).



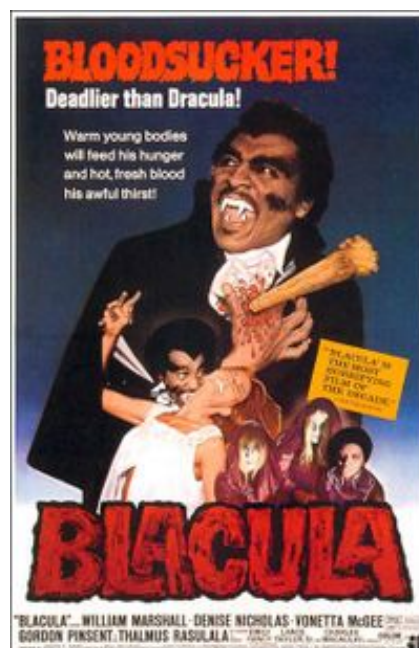
Shaft (1971)

En estas películas, como en todas las del género, el protagonista posee consciencia política y social de su identidad negra, y su poder deriva de su habilidad para sobrevivir en el *establishment* sin renunciar a su raza. Además, el héroe o heroína no aparece como esclavo en las plantaciones de algodón, sino en un ambiente urbano, y cumpliendo el rol de policía, detective privado o proxeneta, entre otros.⁵⁵ Aunque muchos de los personajes de reparto son también afroamericanos y operan activamente dentro de la trama del relato, los villanos son generalmente los blancos, quienes

⁵⁵ Cabe agregar que, desde luego, los films no representaban la situación real de los afroamericanos sino que ofrecían o “vendían” imágenes de sus propios sueños y aspiraciones de poder (Koven, 2010, s/n).

representan al *establishment* opresor. La victoria del héroe sobre el blanco simboliza, por lo tanto, la destrucción de la maquinaria racial. De forma más indirecta, los films de blaxploitation tratan también la problemática del abuso de drogas y la agresividad policial. Los héroes de este sub-género se alzan como figuras poderosas, sexualmente liberadas y deseadas tanto por blancos como por negros, y las tramas contienen un alto nivel de violencia. Otra particularidad de la blaxploitation es la banda sonora, en la que aparecen temas contemporáneos de *rythm-and-blues* (Lawrence, 2008, s/n). En 1975, con la aparición de los llamados *blockbusters* o éxitos masivos de taquilla, la blaxploitation llega a su fin.

La blaxploitation constituye en principio un subgénero entre los films de la explotación, pero además puede combinarse con otros géneros, de modo que existen *blaxploitation westerns* y *blaxploitation horror films*, entre otras posibilidades (Lawrence, 2008, s/n). Es por esta razón que críticos como Randall Clark consideran que entender a la blaxploitation sólo como un subgénero de la explotación resulta un reduccionismo. Para quienes comparten su opinión, esta categoría comprende a cualquier película de género en donde resulta clave la negritud [*blackness*] (Lawrence, 2008, s/n).



Blacula (1972). Blaxploitation Horror Film.

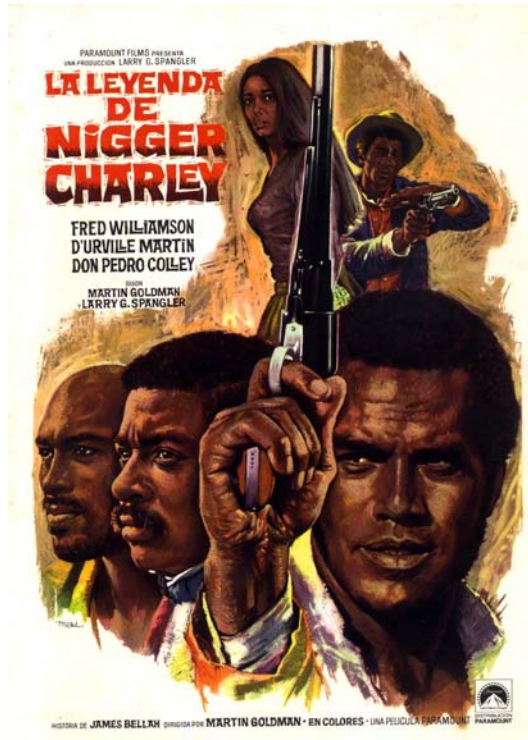
Django Unchained pertenece sin duda a la tradición de los films de blaxploitation, especialmente si se tiene en cuenta la trilogía que componen *The Legend of Nigger Charley* (1972), de Martin Goldman; *The Soul of Nigger Charley* (1973), de Larry G. Spangler; and *Boss Nigger* (1975), de Jack Arnold. Las tres producciones fueron protagonizadas por Fred Williamson, futbolista devenido actor, quien pasó a convertirse en un ícono dentro del género, al igual que otros actores entre los que se cuenta Pam Grier⁵⁶. Las dos primeras cuentan la historia de Charley y su amigo Toby, esclavos fugitivos que buscan sobrevivir en un mundo dominado por el hombre blanco. A lo largo de su recorrido, Charley debe enfrentar a muchos enemigos a medida que se va construyendo como figura heroica y libertaria. En *Boss Nigger*, por el contrario, el protagonista y su compañero son cazadores de recompensas. Gracias a su poderío e ingenio Boss logra convertirse en sheriff del pueblo de San Miguel, en donde establece nuevas leyes en defensa de la dignidad de los negros. Además libera al pueblo de la pandilla que lo sojuzgaba.

Django Unchained presenta muchos elementos que la vinculan con estos precursores de los setenta. En primer lugar comparte con la saga de Charley, por supuesto, el hecho de que su protagonista sea un cowboy afroamericano. Django debe superar su condición de esclavo antes de convertirse en héroe, y lo mismo sucede con Nigger Charley. En *The Legend* su preocupación principal es mantenerse con vida frente a la hostilidad del hombre blanco, y aunque muchas veces debe escapar o esconderse, la actitud propia de la blaxploitation se encuentra claramente reflejada en la voluntad del héroe de luchar por su libertad: "*I ain't never gonna be a slave again for no man ... I ain't taking no shit from no white man again. I'm a free man, and that's the way I'm gonna die*", dice en uno de sus parlamentos (Goldman y Sprangler, 1972).

Tarantino replica escenas casi idénticas a las del film de Goldman. Por ejemplo, aquella en que el héroe entra al pueblo a caballo, bajo la mirada incrédula y amenazante del pueblo. También se repite la escena del bar; al pedirle Charley unas cervezas al

⁵⁶ Estamos frente al ya mencionado reciclaje de actores en el juego intertextual que crea Tarantino. Pam Grier, conocida en los setenta por su papel en el film *Coffy* (1973), es la protagonista de *Jackie Brown*, primera producción tarantinesca que se inspira en el género aquí analizado. No es un dato menor que en *Coffy*, Pam interpreta a una enfermera que comienza a luchar contra los narcotraficantes tras la muerte de su hermana. La venganza y la violencia de este film recurren luego en la película de Tarantino.

cantinero, éste le responde: “*Don’t you know your place, nigger?*” (Harris, 2012). De manera similar reacciona el cantinero de *Django Unchained* al ver a Django dentro del bar con Schultz: “*Whoa! What the hell you think you doin’ boy, get that nigger outta here*” (Tarantino, 2012, 13).



The Legend of Nigger Charley (1972)

Boss Nigger presenta un estilo más cercano formalmente a *Django Unchained* y comparte con ésta la particularidad de que en ambas el protagonista se desenvuelve como cazador de recompensas. A diferencia de lo que sucedía en *The Legend*, donde el protagonista tomaba una actitud defensiva frente a los hombres blancos, en *Boss Nigger* aquél busca directamente el conflicto con estos. Como le explica al alcalde Amos, mano derecha del “Boss”: “*You all been hunting black folks for so long, we just wanna see what it felt like to hunt white folks*” (Harris, 2012). Veamos cómo Tarantino replica esta lógica del cazarrecompensas en *Django Unchained*:

Dr.Schultz

Let me ask you a question, how do you like the bounty hunting business?

Django

Kill white folks, and they pay ya? What' not to like? (Tarantino, 2012, 46).

Otro rasgo que comparte el film de Tarantino con estas producciones de blaxploitation es el uso de la música. Como ya se analizó anteriormente, en *Django Unchained* el director se vale del hip hop para subrayar el poderío negro, de la misma manera que décadas antes se utilizaba el rhythm-and-blues, otro género musical típicamente afroamericano originado en la década del cuarenta. Como explica Scott Reynolds, ambos tipos de música tienen sus raíces en el folclore afroamericano del período de posguerra civil, cuando surge la figura del llamado “*black badman*”. Este personaje silencioso, impredecible y violento aparecía como enemigo de “la ley”, una ley blanca, por supuesto.⁵⁷ El *badman* encarnaba entonces la fantasía de revancha contra los opresores, ya que, a pesar de la abolición de la esclavitud, los ataques contra los afroamericanos no cesaron tras la Guerra Civil.⁵⁸ Esta figura del folclore de posguerra fue evolucionando con el paso del tiempo, sobreviviendo primero en insultos rimados, luego en canciones de blues, de rap, y finalmente de hip hop (Reynolds, 2013). Desde cierto punto de vista, tanto Charlie como el Django de Tarantino podrían inscribirse en la tradición folclórica del *badman* que toma las armas contra la ley blanca, pero no deberíamos olvidar que

Django Unchained offers its own slave-revenge fantasy, but it sticks closer to the more conventional aspects of the Western than any of Williamson's films do – in Tarantino's world, the outcast individual is mostly in it for himself; he's not standing up on behalf of his fellow subjugated man (Harris, 2012).

⁵⁷ John W. Roberts señala al respecto: “On various levels and in numerous ways, African Americans have waged an on-going battle against the law in their efforts to achieve social, economic, and political parity for black people in the society” (Roberts, 1989, 215).

⁵⁸ El *black badman* también podía inspirar sentimientos de temor en el seno de la comunidad afroamericana, pues sus acciones podrían llamar la atención y hacer recaer sobre toda la comunidad el peso de la ley blanca (Roberts, 1989, 209).

El protagonista de la realización tarantinesca es, por lo tanto, una conjunción perfecta entre el héroe de blaxploitation y del spaghetti western, en la medida en que es un afroamericano que permanece enfocado en su objetivo personal. En *Django Unchained* las escenas de la entrada al pueblo y la conversación en el interior del bar funcionan como homenajes explícitos a la saga de Nigger Charlie y, en términos de Genette, presentan casos de “transformación” o “transposición seria”, con fines mayormente estéticos. Por otra parte el desarrollo de la historia y el uso de la música constituyen estrategias de “imitación” mediante las cuales la película de 2012 resulta un nuevo ejemplar de un género agotado a fines de los setenta.

5. Serie B

Aunque el término “serie B” comenzó a utilizarse en referencia a un determinado modo de producción, distribución y exhibición de material fílmico a partir de los años treinta, no es menos cierto que terminó por constituir, a su vez, toda una estética propia. Como respuesta al impacto que había generado en el mercado la Caída de Wall Street en 1929, Hollywood necesitaba aumentar el número decreciente de espectadores que asistían al cine, y tras intentar diversos métodos (como ofrecer premios y pequeños números teatrales o de *vaudeville*) se descubrió que lo mejor era ofrecer una doble función donde se presentaría un film perteneciente a una “clase A” o “superior” y otro “de clase B” o calidad “inferior”.

La serie B estaba constituida por films de bajo presupuesto que contaban con actores desconocidos o con viejas estrellas del pasado casi olvidadas, y que eran filmados en un corto período de tiempo. Aunque el modo de producción de la B es muy semejante al del cine de explotación clásico, al comienzo los términos eran utilizados por separado, ya que la explotación poseía aún menos recursos que la B. Algunos grandes estudios⁵⁹ poseían sus propias unidades productoras de films de la B, pero

⁵⁹ Entre ellos se contaban los “*five majors*” de Hollywood: Warner Bros., Paramount, MGM, 20th Century Fox y RKO.

también pequeños estudios que se especializaban en este tipo de obras, como era el caso de la Republic, Monogram y la PRC (Memba, 2006, 21-35).

Con la caída del sistema de estudios a fines de los cincuenta, la fórmula “serie B” pasó a aplicarse a cualquier film de bajo presupuesto y de mala calidad, identificándose entonces con los films de explotación. En cambio hoy en día el término suele designar a ciertos films económicos que son considerados buenos desde el punto de vista artístico, y en cambio se habla de “serie Z” para agrupar a las producciones malas y de bajo presupuesto. Con el paso del tiempo, muchas películas (originariamente) de la B y de la explotación se han convertido en films de culto. Algunas incluso han suscitado films de homenaje, como es el caso de *The Rocky Horror Picture Show* (1975), de la reciente trilogía de Robert Rodríguez⁶⁰ y, desde luego, de la filmografía de Tarantino. Ellas explotan una estética denominada “trash”, que posee cualidades asociadas a lo *kitsch* y lo camp (Cult Films, 2013).



The Rocky Horror Picture Show (1975)

⁶⁰ Rodríguez realizó una trilogía de films de explotación que concluyó el año pasado: *Machete* (2010), *Hobo With a Shotgun* (2011) y *Machete Kills* (2013).

A pesar de que crea películas de autor, que se producen con los grandes presupuestos de la serie A, Tarantino incorpora numerosos elementos de la serie B. El caso más paradigmático es *Deathproof*, sobre todo si se tiene en cuenta que este film iba a ser presentado como una *double feature* junto a *Planet Terror* (2007) de Robert Rodríguez.⁶¹ El nombre del proyecto era justamente *Grindhouse*, aunque nunca pudo llevarse a cabo. El doble afiche ponía en evidencia la estética limitada (en dos colores) y al mismo tiempo exuberante de la B:



Grindhouse (2007)

En *Django Unchained* la influencia del cine B se hace visible, ante todo, en la presentación de la violencia absurda y hasta risible de algunas escenas. Además se advierte en aspectos formales de la música y la imagen. Puesto que para este film

⁶¹ La estrategia de la “doble función” estaba especialmente diseñada para los autocines o *grindhouses*. Este último término hacía referencia a las salas que mostraban principalmente films en donde el sexo, el *gore*, la desnudez y la violencia, entre otros factores, se imponían sobre las normas del buen gusto, una construcción coherente de la trama, una buena dirección y producción, etc. (Urban Dictionary, 1999-2013).

Tarantino utilizó temas de su propia colección de vinilos, la banda sonora incorpora saltos y rayaduras de los discos que subrayan esa sensación retro y de baja calidad propia de las producciones de la B y la explotación. El mismo efecto es causado por la imagen granulada que se incluye en algunas secuencias. Si se comparan estos elementos con el preciosismo en el sonido y en la imagen en el resto del film, y si a esto se le suma el hecho de que Tarantino posee grandes medios materiales a la hora de rodar, se puede concluir que el uso que hace de estos recursos es intencional.

6. Literatura *Pulp*

Según el *American Heritage Dictionary*, el término “*pulp*” posee dos acepciones. Hace referencia, en primer lugar, a una materia blanda y sin forma, como por ejemplo la “pulpa” de una fruta. El segundo significado remite a una revista o libro impreso en un papel áspero y sin un buen acabado que contiene una temática sensacionalista (Citado en Morgan, 2002, 12).

Las publicaciones que corresponden a este segundo significado de “*pulp*” aparecieron durante el primer tercio del siglo veinte y continuaron siendo impresas hasta finales de la década de 1950. Aunque considerada inferior en relación al canon de la alta cultura, la literatura *pulp* proporcionó una puerta de escape para las voces reprimidas de la sociedad (Morgan, 2002, ii-iii). Sus orígenes pueden rastrearse en mitos, leyendas y sagas provenientes de la tradición oral, pero el *pulp* tomó su verdadero impulso a partir del uso masivo y popular de la imprenta. Entre sus formatos más característicos incluía los llamados *broadsheets*⁶², panfletos⁶³, *chapbooks*⁶⁴ y periódicos, todas publicaciones realizadas con un papel de baja calidad y descendientes directos de las *dime novels* y los *penny dreadfuls*, formatos de revistas populares que contaban las hazañas de soldados y bandoleros que se vendían a diez (*one dime*) y un centavo (*penny*)

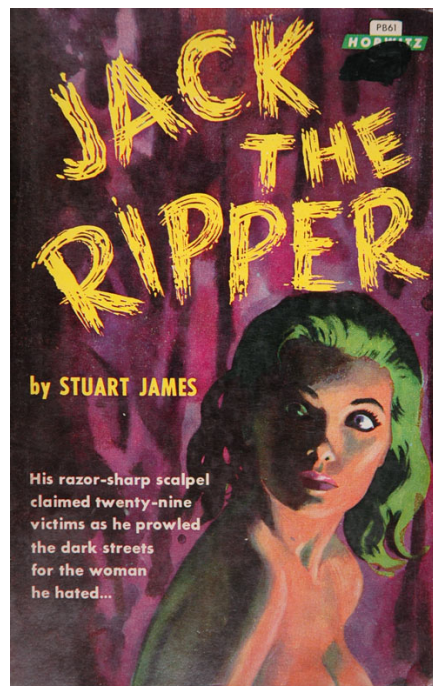
⁶² Un papel de gran tamaño impreso de un solo lado.

⁶³ Cuadernillo de no más de 45 páginas sin atar.

⁶⁴ Pequeños libros que solían medir 3,5x6 pulgadas, contenían entre 4, 8, 12, 16 o 24 páginas e incluían ilustraciones.

respectivamente. Con el tiempo, como ocurrió con el cine B, lo pulp trascendió su dimensión material y se constituyó como género con una estética propia (Morgan, 2002, 25-26).

A la hora de definir los alcances del *pulp* es quizás la vitalidad su aspecto más característico. Se trata de textos que exploran los problemas del hombre contemporáneo a través de las convenciones de géneros “menores” como las novelas de aventuras, de superhéroes y de cowboys, el policial *noir* y *hard boiled*, las ficciones de gánsters, de horror, de ciencia ficción y de contenido erótico hétero y homosexual. De ese modo la estética *pulp* se conforma como un comentario a las costumbres hegemónicas de la sociedad y sus referencias culturales, un corpus que no teme abordar en sus argumentos aquello considerado tabú y controversial especialmente en el contexto puritano estadounidense (Morgan 2002, 279).

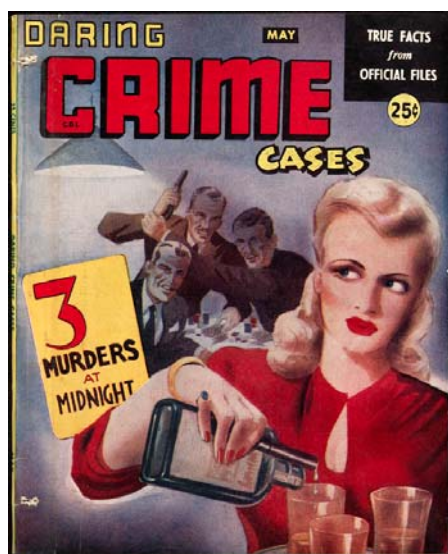


“Jack the Ripper” (1960)

Como ya se ha señalado en las primera páginas de este trabajo, Tarantino es uno de los más grandes cultores contemporáneos de lo pulp. Explica Morgan:

Tarantino's texts are in themselves a continuation of the motivations, as well as the conventions of this [pulp] aesthetic (...) Tarantino's re-engagement with the history of pulp is not simply an empty parody (...) it is a demonstration of how successfully this aesthetic can be utilized to reflect and comment on the contemporary mores and values of the society of the world we live in (Morgan, 2002, xiii).

Piénsese, por ejemplo, en el diálogo de *Pulp Fiction* sobre la diferencia entre la “Quarter Pounder” y la “Royal with Cheese”, o en el de *Reservoir Dogs* donde se discute el significado “profundo” del hit de Madonna “*Like a Virgin*”. A través de estas referencias a la cultura norteamericana (que por cuestiones geopolíticas forman parte también de la cultura mundial), el autor no sólo realiza un retrato de las costumbres contemporáneas sino que invita a los espectadores a reflexionar acerca del dominio norteamericano en el orbe entero.



“Daring Crime Cases” (1947)

Dada la dimensión histórica de *Django Unchained*, este tipo de referencias son menores en cantidad y menos evidentes. Entre ellas se cuentan los ya analizados anacronismos, el uso de la música, los contactos con films populares de los setenta (*Shaft*, *Mandingo*) y la presencia de un ícono actoral (Franco Nero). Todo el relato plagado de peripecias -en el plano de la historia- y de excesos -en el de la narración

audiovisual- remite sin duda a la estética *pulp*, que también supo acoger las derivas del western y la explotación. La visión de golpes, tiros y sangre, así como la exhibición descarnada de la violencia se pueden leer desde esta misma óptica de lo popular y el “mal gusto”, como si Tarantino buscara rescatar todo lo considerado marginal o indeseable desde el punto de vista del arte de élite.

En este capítulo hemos pasado revista a los diversos géneros que confluyen en el pastiche tarantinesco. Debemos concluir que las categorías y subcategorías se (con)funden, pues llega un momento en que es difícil distinguir qué es en *Django Unchained* lo propio del western tradicional y lo propio del spaghetti western, de qué modo la película se inserta en la tradición de los *exploitation films* y cómo transgrede también la lógica de la blaxploitation (dado que evidentemente los destinatarios “ideales” de este film no son exclusivamente los miembros de la comunidad afroamericana). En su aparente desprolijidad se conjugan las impurezas del cine de clase B, en tanto que su estética redundante y sucia recupera el fenómeno popular de lo *pulp*. De estos géneros menores Tarantino toma para sí la rebeldía del héroe y su capacidad para desafiar las premisas del status quo (blanco, de clase media) norteamericano. Aquí la cuestión es mirar al pasado decimonónico y poner el foco en el fenómeno histórico de la esclavitud, pero también se trata de repasar una tradición lingüística (propia del “*nigger*”), icónica e ideológica que presenta a la cultura negra como el enemigo natural, es decir “el otro” subalterno, temido y estigmatizado por la mayoría blanca.

Capítulo 4: LA ESTÉTICA DEL RECICLAJE EN EL FILM. Una lectura posmoderna

“Snoop Scorsese, that’s my director name.”⁶⁵

En este capítulo desarrollaremos la hipótesis central de nuestra tesis, cuyos fundamentos se hallan en los aspectos y elementos señalados en los capítulos previos. Nos proponemos ahora demostrar cómo las peculiaridades del film analizado responden a una singular estética de reciclaje que, si bien es una creación inédita de Tarantino, no por eso deja de encarnar un cierto “aire de época” que podemos identificar, en términos generales, con la posmodernidad.

Antes de entrar de lleno en el pensamiento de algunos autores claves del posmodernismo (como Jean-François Lyotard, Fredric Jameson, Linda Hutcheon y Jean Baudrillard), conviene repasar algunas características generales de este período cultural cuya impronta se extiende hasta nuestros días. Para ello tomaremos en cuenta la ajustada síntesis que ofrece Christopher Butler en *Postmodernism, A Very Short Introduction* (2002).

Al examinar las producciones del posmodernismo, así como su recepción y teorización, Butler advierte como denominador común una actitud de sospecha. A pesar de que nos encontramos -al decir de Marshall McLuhan- en una aldea global que pone al alcance de todos grandes cantidades de información, ésta cae siempre en el ámbito del discurso y resulta, por lo tanto, poco confiable.⁶⁶ De ese modo las audiencias nos hallamos ante una infinidad de mensajes que responden a una lógica de consumo -como demostró Jameson en los años ochenta-, propia del capitalismo tardío. Esta matriz socioeconómica determina algunos rasgos sobresalientes de la cultura posmoderna vinculados con las siguientes hipótesis, a saber:

⁶⁵ Frase dicha por Snoop Dogg, compositor y cantante de hip hop.

⁶⁶ La desconfianza en la capacidad denotativa del lenguaje fue uno de los temas más explorados por Ludwig Wittgenstein y otros filósofos de comienzos de siglo veinte. Este fenómeno fue denominado el “giro lingüístico” (*linguistic turn*), título de un famoso ensayo de 1967 de Richard Rorty.

- ✓ Como señala Jameson, la dominante cultural posmoderna debilita la frontera entre alta y baja cultura, original y copia, privilegiando los géneros mixtos, los pastiches y los remakes (en literatura, arquitectura, cine, etc.).
- ✓ En la posmodernidad asistimos a la caída de las grandes narrativas, según la famosa frase de Lyotard. La crisis de la modernidad se manifiesta especialmente en dos circunstancias: ya no se cree en el progreso ilimitado del hombre ni en el triunfo de las ciencias.
- ✓ De la mano del pensamiento filosófico de Michel Foucault, se cuestiona la legitimidad de las instituciones que instalan el saber y regulan el poder en una sociedad. La nueva toma de conciencia de las voces de “los otros” (durante siglos catalogados de “locos”, “enfermos” o “criminales” a causa de su sexo, su etnia, su conducta o su orientación sexual) conduce a una actitud crítica frente a los discursos hegemónicos y a una revisión de las prácticas y los valores sociales.
- ✓ La teoría deconstructivista de Jacques Derrida, que invita a leer “desde los márgenes”, permite explicar en gran medida las posturas anteriores y el cambio ideológico con respecto al modernismo, cambio que afecta todos los estratos y vínculos sociales, políticos, éticos y artísticos.⁶⁷

1. La apropiación paródica

Mientras que Genette define la parodia como una transformación lúdica y Jameson se refiere a ella como una imitación ridiculizadora, Linda Hutcheon plantea una revisión del término que va más allá del sentido meramente formal del recurso. En *The Politics of Postmodernism: Parody and History* (1986), la crítica canadiense estudia cómo el arte posmoderno se apropia de las convenciones genéricas de una manera paródica, señalando conscientemente sus propias paradojas y generando una

⁶⁷ En el posmodernismo se divulgan y se ponen en juego las ideas de los autores que -en el seno de la teoría literaria- se asocian al pensamiento postestructuralista.

relectura crítica del arte del pasado. Lo paródico se produce, por lo tanto, cuando hay una repetición con distancia crítica que permite la aparición de la ironía, revelando la diferencia en el corazón mismo de la similitud. La parodia se confronta de manera directa con la ideología y con la historia, y las obras contemporáneas que se valen de dicho recurso ponen en un primer plano el contexto social, histórico e ideológico de donde surgen y en donde existen (Hutcheon, 1986, 180-185). El recurso se encuentra así en un terreno ambivalente puesto que, como explica la autora: *“Parody seems to offer a perspective on the present and the past which allows an artist to speak TO a discourse from WITHIN it, but without being totally recuperated by it”* (Hutcheon, 1986, 206).

Esta conceptualización de la parodia posmoderna resulta de gran utilidad a la hora de comprender los mecanismos que operan en *Django Unchained*. Hemos comprobado que efectivamente Tarantino construye su obra como una megaversión paródica de diversos géneros más o menos tradicionales (western, spaghetti western), marginales (blaxploitation) y populares (serie B, literatura *pulp*). El director envía un mensaje irónico **sobre** estos géneros desde una obra que paradójicamente se inscribe **dentro** de ellos. Esto funciona en el plano formal y repercute asimismo en los planos semánticos e ideológicos del film, pues la apropiación paródica permite poner en cuestión y subvertir las categorías de cualquier pensamiento que se pretenda homogeneizador y hegemónico:

Parody appears to have become (...) the mode of (...) those who are fighting marginilization by a dominant ideology (...) and has certainly become a most popular and effective strategy of black, ethnic and feminist artists, trying to come to terms with and respond, critically and creatively, to the predominantly white, Anglo, male culture in which they find themselves (Hutcheon, 1986, 206).

Más allá de lo estrictamente genérico, mediante la parodia *Django Unchained* incorpora y resignifica discursos previos que se relacionan con los mitos identitarios de la cultura norteamericana: el cowboy en el Lejano Oeste, la aristocracia del Sur señorial, el “sueño americano” del progreso y la igualdad de oportunidades. Al examinar el período de fundación de la nación, anterior a la guerra civil, la película trae a la luz un

pasado vergonzoso que, aunque en principio parece tan lejano, aún subsiste en los estereotipos racistas (el negro lascivo, haragán o peligroso) y el vocabulario despectivo y tabú (“*nigger*”). En definitiva, la conceptualización de Hutcheon sobre la parodia nos permite comprobar que los elementos lúdicos no excluyen necesariamente la seriedad y el compromiso en el arte posmoderno (Hutcheon, 1986, 186).

2. Collage y bricolage

El término **collage** refiere a un procedimiento por el cual el artista construye una obra nueva “pegando” fragmentos de obras preexistentes.⁶⁸ Los fragmentos utilizados no necesariamente deben provenir del universo artístico ni necesitan ser del mismo género, pero sí deben ser visibles de modo tal de formar un mosaico polifónico. El uso del collage más evidente se da en las artes plásticas, aunque es una técnica que se puede aplicar en todo tipo de construcciones artísticas. El collage cinematográfico se realiza a partir de la apropiación de citas o imágenes de distintas fuentes que aparecen de manera explícita en la narración, lo que supone una conexión hipertextual, es decir, un diálogo entre los diferentes textos (Gómez Gómez, 2012, 78).

En *Django Unchained* la técnica del collage se hace presente de diversas maneras en los campos del lenguaje verbal, la imagen y la música. Piénsese, por ejemplo, en la utilización del nombre ‘Django’ para el protagonista y la aparición en escena de Franco Nero. También el apellido de Hildi, *Shaft*, constituye una alusión al famoso film de blaxploitation. Los mandingos, la expresión “*Sold American*” enunciada por Schultz (extraída de la publicidad de *Lucky Strike*) o el tema musical “*La Corsa* (segunda versión)” son pequeñas partes –fragmentos, citas- de textos anteriores. En el plano visual, ya hemos destacado la importancia de escenas calcadas de otros films, como es el caso de la entrada al pueblo y al bar.

En el **bricolage**, en cambio, el artista se orienta de manera retrospectiva a un grupo de obras heterogéneas que utilizará, no de modo visible como en el collage, para

⁶⁸ El término francés “*coller*” significa ‘pegar’.

que operen de manera analógica o paralela en la nueva obra ensamblada. “El resultado será, o debe ser, una obra que vagamente recuerda a la ‘colección de residuos’ empleados” (Gómez Gómez, 2012, 83).

En *Django Unchained* el bricolage está constituido propiamente por el juego genérico, que toma sus elementos más visibles del western y el spaghetti western pero los mezcla con la blaxploitation y la serie B. Hay detrás de este ensamble una actitud *camp*, ya que lo que impulsa al director es la pasión que siente por estos productos estéticos considerados inferiores por la alta cultura. Como explica Ella Taylor, “*For Tarantino, derivation is the sincerest form of flattery*” (Taylor en Peary, 42, 1998).

Como la parodia, el collage y el bricolage instalan una tensión entre semejanza y diferencia, entre cercanía (formal) y alejamiento (contextual e ideológico), entre lo “viejo” o “usado” y la obra “nueva”. Como conclusión de este punto, rescatamos las declaraciones del propio Tarantino a propósito de su uso del hip hop:

I’ve always aligned myself with that hip hop idea of taking things that do already exist and riffing on them, and by the way I put them together and expand on them I create something new (...) there’s a lot of respect there, but now something new exists (Tarantino en Black Tree TV, 2012).

3. Basura y estética del reciclaje

Todo lo dicho hasta ahora permite asociar a la obra del polémico Tarantino los conceptos de *garbage* (‘basura’) y *recycling* (‘reciclaje’), tal como los ha estudiado desde el punto de vista teórico el canadiense Walter Moser (2007).

Según el *Diccionario de uso del español* de María Moliner, el término **basura** significa: “suciedad o conjunto de desperdicios de cualquier clase, como los que se hacen a diario en una casa, las barreduras, las cosas viejas que se tiran al hacer limpieza, etc.” o “persona o cosa despreciable” (Moliner, 1998, Tomo 1, 353-354). El mismo diccionario define la acción de *reciclar* como “recuperar materiales de desecho y utilizarlos en la elaboración de un nuevo producto” o “dar a alguien una formación

complementaria para que ponga al día sus conocimientos o pueda encontrar trabajo en otro sector” (Moliner, 1998, Tomo 2, 878).

Moser retoma el significado literal de ambos términos y los utiliza para describir algunos fenómenos culturales. Toma como punto de partida el hecho de que la basura es un producto residual de los sistemas instaurados por el hombre; por lo tanto, se trata de un hecho histórico y cultural cuya identificación varía de un sistema a otro: aquello que es basura para un grupo humano puede no serlo para otro. El tiempo cambia asimismo el valor de aquello que vemos como basura: aunque ésta haya sido considerada tradicionalmente como impura y extraña, en las últimas décadas fue incorporándose al sistema artístico y cultural. El investigador canadiense enumera cinco dimensiones de la basura:

- Antropológicamente, se la asocia a los conceptos de lo puro/impuro y al modo en que la sociedad opera ante ella.
- En un entorno psicoanalítico se la considera en relación a la *psyche* humana individual. En este sentido, la basura se encuentra asociada al excremento.
- En su dimensión material, los términos que se refieren a la basura la describen como una pluralidad de objetos heterogéneos (como en los términos *déchets*, *ordures*, *rifiuti*) o como un objeto singular colectivo (*gadoue*, *trash*, *garbage*, *litter*, el mismo término *basura* para el español, *rubbish*, *lixo*, *müll*) que equivale a una entidad formada por elementos o partes de elementos que ya no son reconocibles.
- Dentro de su dimensión cotizable, la basura puede ser descompuesta para producir un nuevo valor económico, afectivo o estético.
- En su dimensión temporal la basura se convierte en vehículo del pasado, debido a su condición de objeto de un sistema anterior.⁶⁹

⁶⁹ Hoy en día, por ejemplo, lo *vintage* está muy de moda, habiéndose creado un nuevo estilo alrededor del concepto. La estética *hipster* nace como mezcla de diferentes estilos del pasado (*punk*, *Beat*, *hippie*, *grunge*, *vaudeville*, *burlesque* y hasta *cowboy* y *pirata*) que esconden, tras su diversidad, un fetiche de lo auténtico. Como explica Christian Lorentzen, “*these aesthetics are assimilated—cannibalized—into a repertoire of meaninglessness, from which the hipster can construct an identity in the manner of a collage, or a shuffled playlist on an iPod*” (Lorentzen, 2007).

Moser explica que desde las literaturas populares, satíricas y fársicas de tiempos antiguos, la basura aparece a través de los desechos corporales y se la puede vincular al concepto de carnavalización de Bajtín. En el siglo XIX también se produjeron una gran cantidad de escritos que la tematizaban. Sin embargo, fue en la segunda mitad del siglo XX cuando la noción de basura se hizo más frecuente y diversa. En palabras de Moser, “*garbage, long considered alien and impure, something to be excluded from cultural production, has in recent decades made a progressive entry into the systems of art and culture in many and diverse ways*” (Moser, 2007, s/n).

Asociado a la basura, el **reciclaje** pasa asimismo a un primer plano. En lugar de ser considerado como un proceso de destrucción, aparece como un nuevo modo de producción que involucra los conceptos de transformación y metamorfosis.⁷⁰

El cine de explotación hacía un uso recurrente de las técnicas de reciclaje, que les permitían a los realizadores ahorrar tiempo y capital. Aunque el reciclaje no era inherente únicamente a este tipo de producciones -Hollywood también lo utilizaba-, fueron ellas quienes lo llevaron hasta sus últimas consecuencias. La primera forma de reciclaje se daba a partir de la reutilización de material de depósito. Aunque los films de la serie B utilizaban también esta estrategia, en la explotación el material de almacenamiento constituía el elemento central de los films. Una segunda forma de reciclaje consistía en la repetición de actores y personajes. Al hacer que un mismo actor interpretara al mismo personaje, los realizadores ahorraban tiempo de ensayo (si es que había) y se aprovisionaban de material que podría ser utilizado en nuevas producciones, en el futuro (Schaeffer, 1999, 56-57). Como explica Schaeffer, “*recycling techniques thus could extend the life of an old movie; taken to an extreme, they could be used to fashion totally new films*” (1999, 61).

⁷⁰ Marilyn Randall (2007) objeta que el término *reciclaje* siempre implica necesariamente la destrucción de lo desechable para que pueda surgir algo nuevo: “*As opposed to other metaphors, the process invoked by recycling is one which explicitly negates its origins, the new creation implying the elimination of the old*” (Randall, 2007). Propone entonces utilizar, en el campo cultural, el término *detritus*, que contempla en cambio “la descomposición de una masa sólida en partículas” (RAE, 2001). El detrito no necesita ser reciclado; pasa a la tierra que nutre a las plantas, y éstas luego alimentarán a los animales y a las personas. Moser responde ante los planteos de Randall que, si bien las distinciones conceptuales son útiles como herramientas de análisis, no deben ser confundidas con los objetos reales a los que remiten: “*Objects never fit the purity or the ideal shape of a concept*” (Moser, 2007, s/n).

Aunque por diferentes razones, en sus películas Tarantino incorpora un similar **reciclaje de actores**. Esto ocurre cuando “revive” actores olvidados (los maduros Pam Grier y John Travolta), o bien cuando de película en película reasigna distintos roles a sus “actores fetiche” (Samuel L. Jackson, Tim Roth, Harvey Keitel, Michael Madsen, Uma Thurman). Incluso da una vuelta más de tuerca cuando en una nueva película incluye referencias al rol o las escenas que un actor protagonizó en filmes anteriores. El caso más evidente es desde luego el de Travolta, quien aparece bailando con Uma Thurman en *Pulp Fiction*, así como años antes lo había hecho en *Fiebre de sábado por la noche* y *Grease*:



Pulp Fiction (1994)



Grease (1978)



Saturday Night Fever (1977)

Otro caso representativo de reciclaje actoral es la inclusión de David Carradine como jefe de un clan experto en artes marciales en *Kill Bill*, rol que evoca su papel protagónico en la serie *Kung Fu* (1972-1975). En el caso de *Django Unchained*, como ya se ha dicho, esto se concretiza en la aparición de Franco Nero. Aunque él no interpreta a Django, su presencia en escena evoca inmediatamente su actuación como este personaje en el film de 1966.

La estética del reciclaje opera formalmente en la filmografía de Tarantino mediante el collage y el bricolaje. Ya hemos repasado cómo estos recursos se manifiestan explícita o implícitamente en los aspectos verbales, visuales y sonoros del film. Las citas, alusiones y contactos genéricos vuelven casi imposible la separación entre los procesos hipertextuales que se orientan hacia una modalidad de transformación o bien de imitación. El Django de Tarantino se inscribe en una tradición de films del Oeste (western) y el crimen (spaghetti western), pero encarnado en la figura de un esclavo afroamericano (blaxploitation) que vivirá diferentes peripecias (*pulp*, novela de aventuras) en un pasado histórico sembrado de anacronismos. La producción

espectacular y el preciosismo de la imagen conviven con las impurezas de los discos de vinilo (Serie B); el nuevo original se revela como la quintaesencia de las copias. En fin, la apropiación de los géneros menores y de sus limitaciones, tantas veces interpretados como “basura” desde los criterios de la alta cultura, justifican la tesis del reciclaje cultural como nota decisiva de la estética posmoderna de Tarantino.

4. Eclecticismo y superficialidad

En *La condición postmoderna: Informe sobre el saber* (1979), Jean-François Lyotard analizó el estado de cosas tras la caída de las llamadas “grandes narrativas” o “metarrelatos” que definieron el conocimiento durante la modernidad. En distintas manifestaciones culturales de la era posmoderna Lyotard advertía el triunfo del **eclecticismo**, por obra del cual podemos escuchar en la radio un tema de reggae, ver en televisión un western, almorzar en McDonald’s y cenar en un restaurante de cocina local, usar un perfume de París en Tokyo y vestir al modo retro en Hong Kong (Lyotard, 1984, 76).

Sin entrar en el debate que se suscitó en torno al concepto de globalización, sucedáneo del que originó la noción de posmodernidad, hoy nos resulta evidente que vivimos en “culturas híbridas” -según la fórmula de García Canclini- donde conviven y se entremezclan lo culto, lo popular y lo masivo.

En su conocido ensayo *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991), Fredric Jameson define al posmodernismo no como un movimiento artístico sino como una “dominante cultural”. Según este autor, las producciones culturales posmodernas se caracterizan, en primer lugar, por su **falta de profundidad** (*depthlessness*). Esto resulta notorio cuando se las compara con las obras surgidas en el modernismo.

Para ejemplificar su teoría, Jameson evoca *Un par de zapatos* (1886) de Van Gogh, la pintura que suscitó una compleja interpretación por parte de Martin Heidegger en *El origen de la obra de arte* (1935-1936).



Un par de zapatos (1886) de Vincent Van Gogh

A esa pieza moderna, que expresaba la vida y el mundo de valores del creador y sus contemporáneos, Jameson contrapone *Zapatos de polvo de diamante* (1980) de Andy Warhol. Señala respecto de esta última:

Here, however, we have a random collection of dead objects hanging together on the canvas like so many turnips (...) There is therefore in Warhol no way to complete the hermeneutic gesture and restore to these oddments that whole larger lived context of the dance hall or the ball, the world of jetset fashion or glamour magazines (Jameson, 1991, 8-9).



Zapatos de polvo de diamante (1980) de Andy Warhol

Además de superficialidad, el crítico norteamericano advierte una **disminución del afecto** (*waning of affect*) en el arte posmoderno. Mientras que una obra moderna como *El grito* (1893) de Edvard Munch expresaba la interioridad de una persona a través de un grito de alienación y angustia, en una obra como el *Díptico de Marilyn* (1962) de Warhol el sentimiento y la expresividad disminuyen notablemente.



E. Munch, *El Grito* (1893). A. Warhol, *Díptico de Marilyn* (1962).

Con esto se vincula la tantas veces proclamada “**muerte del sujeto**”, entidad que es desintegrada por la lógica de las compañías multinacionales y la economía corporativa.⁷¹ Jameson presenta al individuo posmoderno como un esquizofrénico, alguien que perdió la habilidad de organizar mentalmente una experiencia temporal única y coherente:

If we are unable to unify the past, present, and future of the sentence, then we are similarly unable to unify the past, present, and future of our own biographical experience or psychic life. With the breakdown of the signifying chain, therefore, the schizophrenic is reduced to an experience of pure material signifiers, or, in other words, a series of pure and unrelated presents in time (Jameson, 1991, 27).

⁷¹ Sin polemizar con esta aseveración de Jameson, por nuestra parte nos permitimos agregar que los totalitarismos del siglo veinte —en sus versiones fascista, nacionalsocialista y soviética— fueron los principales instrumentos de despersonalización que conoció hasta ahora la historia occidental.

La imposibilidad de leer un relato continuo establece la proliferación de partes en las obras artísticas, es decir, el **fragmentarismo** compositivo. Si la noción de pastiche que brinda Jameson es muy limitada, al modo de una canibalización de estilos que desemboca en una “parodia hueca” (*blank parody*), no deja de ser interesante su observación acerca del historicismo posmoderno. Para este autor, nuestra época suele ofrecer una representación del pasado que se funda sobre estereotipos y aspectos superficiales que sólo garantizan una apariencia de historicidad. De ese modo, una novela histórica ya no busca representar el pasado histórico, sino nuestras ideas y preconceitos sobre ese pasado. Esto permite que hablemos de una “historia pop” (Jameson, 1991, 25).

En síntesis, siguiendo a Lyotard y Jameson, nos hallamos en una sociedad alentada por el consumo irrefrenado, donde los bienes culturales son mercancías entre las otras, objetos (materiales o inmateriales) intercambiables, en los cuales se borran las fronteras entre alta y baja cultura, entre lo artístico de calidad y el kitsch.

¿Qué ocurre cuando queremos aplicar los conceptos de estos pensadores a la película analizada? Podríamos hablar del **eclecticismo**, la **superficialidad** y el **fragmentarismo** de *Django Unchained* por su cualidad hipertextual, que la convierte en una amalgama de géneros, temáticas, escenas, personajes, frases, canciones y actores previos. En este sentido, su **historicismo** no deja de poner en juego los estereotipos fílmicos (el vaquero, el cazador de recompensas, el villano y sus secuaces, la amada, el héroe *cool* de la blaxploitation), aunque también hemos observado que los mismos se presentan **en una versión paródica** (por lo tanto crítica, autorreflexiva). Es cierto además que los anacronismos y la manipulación de los datos del pasado remiten a la historia **en clave pop**, hecho que en principio distinguiría a la película de Tarantino de las propuestas de ficción histórica al modo de *Lincoln* (2012), de Steven Spielberg. Si hasta aquí el film examinado se revela como una obra típicamente posmoderna, al mismo tiempo lúdica, desacralizante, irónica y popular, no ocurre lo mismo cuando intentamos rastrear las otras dos características que menciona Jameson: **la merma del afecto** y **la muerte del sujeto**.

Aunque muchos, como Spike Lee, condenaron el film de Tarantino porque realiza un tratamiento poco serio y profundo del tema de la esclavitud, lo cierto es que la violencia con que esta problemática es exhibida en el film resulta rigurosamente histórica.⁷² Basta pensar en la utilización del vocablo “*nigger*”, las escenas de azotes o de los esclavos descalzos y encadenados en el mercado, o la compleja construcción del personaje de Stephen –que subvierte la figura plácida y estereotipada del *uncle Tom*-. La violencia y la brutalidad vehiculizan la expresividad de los personajes y contribuyen a la toma de partido por parte de los espectadores. Detrás de sus máscaras genéricas y sus guiños humorísticos, la película presenta motivaciones y pasiones humanas (el amor, el dolor, la ira, la venganza, la traición) que no se equiparan totalmente con la persecución del beneficio personal y el rédito económico.

La **exacerbación de los afectos** revela sin duda **el sello autoral de Tarantino**, quien ha forjado su estilo a partir de una estética del reciclaje que no desdeña los excesos y las carencias del cine de bajo presupuesto y otras manifestaciones de la cultura popular. A esto se le suma el espíritu contestatario del cineasta, que en este caso busca –como se dice vulgarmente- meter el dedo en la llaga, es decir, revolver una herida del pasado norteamericano que, como lo prueba la controversia suscitada por el film, aún no ha cicatrizado del todo.

La apropiación de los géneros menores por parte del cineasta también funciona como un manifiesto ideológico velado, pues puede ser entendida como un reproche o una crítica a las formas tradicionales de representación que durante décadas ignoraron o suavizaron (cuando no detractaron) la dura realidad de la comunidad afroamericana. Hasta en una supuesta acción reivindicatoria de la cultura negra, Hollywood recurrió a la blaxploitation para ganar una audiencia específica en tiempos de crisis de la industria. *Django Unchained* pertenece a esta misma industria, pero Tarantino está lejos de ser un engranaje más dentro de la maquinaria hollywoodense. Se trata de un creador que exige respeto por su visión artística al margen de las imposiciones del mercado. En numerosas ocasiones ha manifestado que prioriza la calidad sobre la

⁷² Asistimos a la misma paradoja en *La Pasión* (2004) de Mel Gibson, cuyas escenas escabrosas buscan reproducir realista e históricamente los sufrimientos padecidos por Cristo tal como se infieren de los Evangelios.

cantidad, pues prefiere producir pocos films de buen nivel estético y ser recordado por su trayectoria, no por una única obra exitosa (Tin The Dark, 2013).

5. Lo *Camp*

La conocida escritora y ensayista Susan Sontag contribuyó a la comprensión de la estética posmoderna a través de su concepto de lo *Camp*. Aunque puede rastrearse su origen ya a finales del siglo XVI y principios del XVIII, la consciencia de esta forma de sensibilidad no se hace evidente hasta la segunda mitad del siglo XX, por lo que su delimitación coincidiría con la época post-industrial. En “*Notes on Camp*” (1967), Sontag define la esencia de esta modalidad artística como un amor por el artificio y la forma (Sontag en Oates, 2000, 287).

En el espectro del camp entra el arte que se propone como serio pero que no puede tomarse del todo como tal debido a su desorbitada exageración. Se trata de obras que buscan destronar lo grave y lo trágico, proponiendo en su lugar el juego, la teatralización y lo cómico. La sensibilidad camp descubrió que hay un buen gusto dentro del mal gusto, donde prima el estilo sobre el contenido, y la estética sobre la moral. Sontag asevera que lo camp es la respuesta a cómo ser un dandy en un mundo de cultura masiva, un dandy que aprecia la vulgaridad y la reproductibilidad de los objetos producidos en masa (Oates, 2000, 288-302). A continuación repasaremos algunos puntos de su ensayo que resultan iluminadores para nuestro análisis de *Django Unchained*.

Lo camp, insiste Sontag, se relaciona con el esteticismo, con **un alto grado de artificio y estilización**. Ya hemos llamado la atención sobre el preciosismo y la sensualidad visual de todas las películas de Tarantino, donde la intensificación de los colores y las distintas posiciones de la cámara enfatizan un detallismo muy preciso en los seres y los objetos. La **exageración** es otra nota definitoria del estilo camp de este director. En su último film se destacan por su extravagancia los personajes de Candie y

Schultz, cuyos ademanes, palabras y acciones resultan desmesurados.⁷³ La **androginia** de la que habla Sontag se advierte especialmente en Candie, cuyo vestuario ostenta un refinamiento próximo a lo afeminado.

Otra característica de lo camp que se refleja en *Django Unchained* y en otras producciones tarantinescas es **el juego de roles**, la expresión de la vida como teatro. Los personajes de *Pulp Fiction* se apropian de los roles del gángster, el ladrón y el subordinado. En *Inglourious Basterds* los soldados norteamericanos fingen ser nazis. Para llegar a las cercanías de Candie, Django y Schultz simulan ser un hombre de negocios y su experto en mandingos. Candie se pone en la piel del cálido anfitrión y Stephen, el mayor actor, personifica a un viejo esclavo bufonesco cuando es en realidad un fuerte agente de poder dentro de Candyland.

En lo camp, prosigue Sontag, se da un vínculo sutil entre **la parodia y la auto-parodia**, pues con una actitud revoltosa se trastoca lo serio en **un juego**. Y aunque lo camp se vanaglorie en su propia parodia nunca deja de amarse a sí mismo. Estas afirmaciones nos hacen pensar inmediatamente en la figura de Tarantino como un niño adulto –un niño eterno– que elige entre los distintos géneros que lo acompañaron durante su infancia y juventud, juega con ellos, los recrea y subvierte sin perder nunca la auténtica pasión y el amor que siente por ellos. Esta misma pasión demuestran los seguidores del cineasta, para quienes su obra constituye un auténtico objeto de culto.

Otro aspecto importante de lo camp que se aprecia en *Django Unchained* es la idea de que en esta sensibilidad el gusto de la alta cultura es puesto en entredicho. Lo camp apuesta al efecto estético que puede tener **el mal gusto**, la belleza que puede tomar forma de lo feo. Aquí lo camp se entronca con la reutilización de la basura por parte de una estética de reciclaje. Diremos para concluir que la película de Tarantino ejemplifica una sensibilidad camp, en tanto que une eclécticamente elementos formales artificiosos y exagerados que introducen el juego y el humor en torno a una temática seria. Tal vez el disgusto de muchos espectadores tenga que ver con un rechazo total de esta estética, gracias a la cual una ficción nos permite ver a un esclavo liberto/vaquero afroamericano que mata a sus represores al ritmo de 2Pac y James Brown.

⁷³ Ni qué decir de la duración del film, que lo vuelve tedioso incluso para los espectadores más entusiastas. La redundancia narrativa y la imposibilidad de resumir algunos acontecimientos en la trama narrativa nos hablan de un exceso deliberadamente buscado.

6. Simulacro y crítica de los discursos de poder

En *Cultura y simulacro* (1978) el filósofo y sociólogo Jean Baudrillard argumentaba que los signos y símbolos de la cultura y los medios de comunicación crearon una “hiperrealidad” para la cual el referente ya no es la realidad sino otros signos y símbolos. Esta etapa de **simulación** coincide con la fase postindustrial del capitalismo, la urbanización que separa al hombre del resto de la naturaleza, el auge de los medios de comunicación masiva, la dominación cultural norteamericana y la toma de conciencia de que el lenguaje es un discurso de poder.

En el clima intelectual de los años ochenta resonaban las principales tesis de Michel Foucault, cuya obra entera puede ser leída como una **crítica de los discursos hegemónicos** y un intento por hacer oír las voces marginales –silenciadas durante siglos- de aquellos individuos y grupos no pertenecientes a las estructuras de poder. El pensamiento de este filósofo invitaba a cuestionar los saberes, las costumbres y las instituciones que en cada sociedad determinan qué es lo normal y lo anormal, lo sano y lo enfermo, lo verdadero y lo falso, lo correcto y lo incorrecto (Butler, 1995, s/n).

También la **deconstrucción** iniciada por Jacques Derrida influyó en gran medida las lecturas de la posmodernidad. De las complejas obras del filósofo francés se infiere que el lenguaje no guarda una relación directa con la realidad, porque cada término de un determinado sistema responde a la relación que tiene con otros términos de ese mismo sistema. En la dilación infinita del significado a la que remiten el lenguaje y – particularmente- la escritura, resulta parcial y relativo cualquier acercamiento que pretenda definir o fijar lo ético, lo lógico o lo verdadero.⁷⁴ Como explica Butler, en la lógica subversiva de la deconstrucción, “*truth is ‘really’ a kind of fiction, reading is always a form of misreading, and, most fundamentally, understanding is always a form of misunderstanding*” (Butler, 1995, s/n).

En *Django Unchained* la ficción narrativa se despliega como una **hiperrealidad** configurada a partir de estereotipos y símbolos arquetípicos (el sombrero del cowboy,

⁷⁴ Esta dilación del sentido es puesta de manifiesto por la famosa noción derridiana de *différance*, que juega con los dos sentidos de *diferir*: como verbo intransitivo que significa ‘distinguir(se) de otra persona o cosa’ y, como verbo transitivo que quiere decir ‘aplazar la ejecución de un acto’ (Culler, 1982).

los saloons, las pistolas, la musicalización, etc.) que provienen a su vez de otras ficciones fuertemente codificadas como lo son los films de género. Mediante las distintas estrategias de exacerbación analizadas, Tarantino subraya el carácter de simulacro de la imagen fílmica, invitando a la toma de conciencia por parte de los espectadores.

La **crítica de los discursos de poder** se orienta, a nuestro juicio, en dos direcciones. Primero, contra el *mainstream* de la industria cinematográfica que encarnan los films políticamente correctos y edulcorados de Hollywood. Desde esta perspectiva advertimos que Tarantino incorpora las tradiciones desechadas y los géneros anacrónicos; selecciona personajes que aportan la “otredad” del afroamericano y el extranjero; recicla materiales y actores para romper la verosimilitud impoluta que buscaría en cambio una ficción realista. En segundo lugar, la nueva edición de *Django* apunta contra la dudosa buena conciencia del norteamericano medio, que desde niño ha crecido rodeado de mitos autocomplacientes como el sueño del progreso ilimitado y la configuración de su nación como un “crisol de razas” (*melting pot*). El film de Tarantino juega con el héroe mítico que más identifica a Norteamérica, el cowboy del *Far West*, para revisitar una etapa y una zona terribles de la historia de su país sintetizadas en el cronotopo del Sur esclavista.

La **deconstrucción** llevada a cabo por Tarantino afecta el plano de la narración, trastoca los hipotextos genéricos e impide el rigor histórico. Las únicas reglas que parece seguir este *enfant terrible* son las que le dicta su estética desaforada y extraña. Por otra parte, romper todas las convenciones del buen gusto y el bien pensar es un requisito que esta misma apuesta le exige, el precio que deben pagar los espectadores para asistir al despliegue de su poderosa libertad imaginativa.

En este capítulo hemos explicado cómo funciona la estética del reciclaje en *Django Unchained*, vinculada a los conceptos de parodia, collage, bricolaje, eclecticismo, camp y simulacro. La pertinencia de estas nociones aplicadas al film nos hace pensar en última instancia que, en tanto producto de segunda o tercera mano, el mismo se autorrevela como un hipertexto que recicla en su materialidad un bagaje de

conceptos y teorías –algunas más gastadas que otras- en torno al fenómeno de la posmodernidad.

CONCLUSIONES GENERALES DE LA TESIS

“It’s the end of the road for you.”⁷⁵

Ha llegado el momento de enunciar las conclusiones del trabajo. Además de repasar lo desarrollado hasta aquí, intentaremos dilucidar cómo opera el efecto perturbador de *Django Unchained*, que se evidencia en las reacciones de los espectadores, el éxito de taquilla y la polémica que suscitó el film. Nuestras reflexiones finales tendrán como disparadores los siguientes interrogantes: ¿qué dimensión ideológica posee este film construido estéticamente a partir de personajes, situaciones y escenarios del pasado?, ¿por qué despierta tantas controversias entre los norteamericanos?

1. La complejidad semiótica de un film extremo

Al comienzo de este trabajo se mencionó el entusiasmo y la intensidad con que Tarantino vive y hace cine. El director inhala y exhala continuamente su vasta biblioteca fílmica en constante expansión, absorbiendo influencias que se verán reflejadas en todo su quehacer artístico. Su consciencia intertextual supone uno de sus rasgos estilísticos más propios. El reciclaje permanente de fórmulas y convenciones dota a las creaciones tarantinescas de una profunda complejidad semiótica que puede pasar inadvertida en un primer momento pero que es palpable emocionalmente por las audiencias.

El análisis estructural de las dos secuencias narrativas de *Django Unchained* (capítulo 1), el examen de los distintos componentes que integran la banda-imagen y la banda sonora (capítulo 2), y el rastreo de los géneros apropiados y recontextualizados dentro del film (capítulo 3) nos permiten comprobar las diversas estrategias que cooperan en la producción de sentido en el film. La factura de la película responde,

⁷⁵ Boss (interpretado por Quentin Tarantino) en *Sukiyaki Western Django*.

como todas las de Tarantino, a **una estética de reciclaje que recupera y reelabora la “basura” y el “descarte” de la industria cinematográfica**: todo lo relativo a los géneros menores y de bajo presupuesto, que incluye las fallas técnicas, las copias y las secuelas, los clichés, los actores viejos, la redundancia argumental y visual, en fin, toda una genealogía popular que hace hincapié en lo marginal y lo abyecto (capítulo 4).

Al modo de la técnica de sampleado propia del hip hop, la película analizada se apropia de y al mismo tiempo transforma el western tradicional, el spaghetti western, el film de exploitation y blaxploitation, la serie B y el *pulp*. Esto permite **variados niveles de lectura**, puesto que en un mismo film coexisten un relato épico y amoroso, una ficción histórica (no ortodoxa, desde luego), una historia de aprendizaje, una comedia que abreva en la ironía y el humor, un drama que trasunta una profunda crítica social.

En distintas etapas de esta investigación surgió el tema de la violencia en *Django Unchained*. En principio distinguimos una primera modalidad, la **violencia catártica**, que es propia de los géneros épicos e invita a la liberación de tensiones en los espectadores mediante la empatía con el protagonista del film. El segundo tipo corresponde a la **violencia del verosímil histórico**, puesto que la película muestra sin ambages las torturas y el trato cruel al que eran realmente sometidos los esclavos en las plantaciones. Hay una tercera modalidad que es la **violencia exacerbada y de mal gusto**, que se relaciona con la artificialidad de la sensibilidad camp y su culto “barroco” de la vulgaridad y el exceso.

A los fines analíticos resulta útil esta triple categorización, pero lo cierto es que en el film suelen confundirse las tres modalidades de la violencia, generando una tensión que constantemente perturba y rompe las expectativas de los espectadores.⁷⁶ Cualquier encuesta a las audiencias que se hayan enfrentado con la película de Tarantino revelaría probablemente estos tres efectos: la **catarsis propia de la ficción**, gracias a la cual el espectador se deja llevar dócilmente por la trama argumental; la

⁷⁶ El intento constante por desestabilizar a los espectadores y no cumplir sus expectativas es un sello (de calidad) del cine de Tarantino. El director es plenamente consciente del automatismo y la previsibilidad del cine de género, características que busca subvertir en todos sus films: “*In the first ten minutes of nine out of ten movies (...) the movie tells you what kind of movie it’s gonna be. (...) And after that, when the movie’s getting ready to make a left turn, the audience starts leaning to the left; when it’s getting ready to make a right turn, the audience moves to the right (...) Admittedly, there’s a lot of fun in playing against that (...) using an audience’s own subconscious preconceptions against them so they actually have a viewing experience*” (Tarantino en Peary, 110, 1998).

conmoción interior ante las imágenes que muestran el horror real de la esclavitud; y por otra parte el **distanciamiento emocional** –equiparable al “efecto de extrañamiento” (*Verfremdungseffek*) buscado y definido por Bertold Brecht- que permite una reflexión crítica sobre los hechos contemplados.

El **humor** es sin duda una de las principales estrategias de extrañamiento en este film, que tiene que ver con la sorpresa pero sobre todo con **una actitud lúdica** (a la que remiten los anacronismos, los juegos verbales, las citas en todos los niveles y las referencias culturales), **el exceso** (pensemos en el traje de *valet* de Django o en los modales cuasi femeninos de Candie) y **la ironía** (recordemos, por ejemplo, que Schultz es un alemán que se asusta de la crueldad de los norteamericanos, cuando el cliché inverso ha animado en Hollywood tantos filmes sobre el nazismo).

Como lo hemos explicado en el capítulo 4, la desacralización y puesta en crisis de los grandes mitos (fundacionales, civilizatorios), así como la parodia discursiva que desemboca en la autoparodia, son indicios de una reelaboración posmoderna que no tiene que ver con la búsqueda de certezas sino con el gesto desconstruccionista que invita a cuestionar los propios saberes y creencias.

2. Un mensaje provocador y políticamente incorrecto

Luego de haber hecho un recorrido hermenéutico por distintas facetas y problemas que presenta *Django Unchained*, vale la pena prestar atención al relato que brinda el director respecto a su génesis:

I'm a big fan of spaghetti westerns aesthetically, and I've put the aesthetics of spaghetti westerns in quite a few of my movies before, but never done a straight-up one (...) and I was thinking, well, with the spaghetti western landscape, and with the, like, operatic qualities of them and the surreal violence that exists in them, ¿what would be a good American equivalent of that? And I thought, man, being a slave in the antebellum south. (Tarantino en Black Tree TV, 2012).

Observamos que Tarantino sitúa en **un plano estético** (asociado a su gusto personal) la elección del género spaghetti western. Luego la ambientación en el Sur esclavista aparece como una consecuencia de esa primera opción, es decir, como un escenario posible para la transposición fílmica. Es importante no perder de vista este punto de partida artístico y técnico, caprichoso si se quiere, a la hora de plantear nuestras conclusiones con respecto al mensaje ideológico que postula el film.

En su última producción Tarantino se apropia de la violencia feroz y la sensualidad ostensible del spaghetti western, un género que en sí mismo ya **pone en cuestión las convenciones, los mitos y los estereotipos del western en tanto “film norteamericano por excelencia” (Bazin)**. Por otra parte, sus vínculos con el género de la blaxploitation ponen en el centro la fuerza reprimida y el heroísmo silencioso del protagonista negro, aunque sin embargo éste nunca se aleja de la moralidad individualista del spaghetti western.

Advertimos entonces que el *Django* de Tarantino no viene a proponer un mensaje mesiánico o revolucionario que pretende erigir al **afroamericano** y su cultura como paradigma heroico y encarnación de la justicia. En todo caso se trata de una exploración en torno a su pasado de víctima colectiva y **su encarnación individual y vindictiva de la justicia**. Si por un lado la película subvierte los estereotipos hollywoodenses del esclavo dócil y el afrodescendiente perezoso o poco inteligente, por otro no deja de ofrecer una caracterización bastante simplista y maniquea de los personajes, que son increíblemente malos (como Candie y Stephen) o se muestran sorpresivamente nobles (como Schulz al momento de su muerte).

La representación del pasado decimonónico se inscribe abiertamente en **el mundo de la ficción**, prescindiendo del rigor documentalista o estrictamente “realista”. Ahora bien, contra la tentación de ver sólo en el argumento del film un producto de la imaginación disparatada de Tarantino, Jelanie Cobb (2013) recuerda que históricamente se registraron varios casos de esclavos que mataron por su libertad en el Sur.

Por nuestra parte coincidimos con Jermaine Spradley (2013) cuando afirma, tras evaluar distintas opiniones y reacciones de los críticos y espectadores, que *Django*

Unchained **no es un film racista.**⁷⁷ Ya nos hemos referido a las posibles causas y modalidades de la violencia exhibida en la película, y no parece viable el argumento de que las agresiones hacia los afroamericanos, presentadas en el contexto de la esclavitud, despierten nuevas formas de agresión y segregación en los espectadores del siglo XXI.

¿A qué atribuirle, entonces, **la controversia que suscita el film**? En otras palabras, ¿es justificable la indignación de Spike Lee y otros respetados voceros de la llamada “*Progressive Black America*” (Spradley 2013)?

Ya en la Introducción reseñamos los dos argumentos más evocados: el uso repetido más de cien veces de la palabra “*nigger*” en el film, y el hecho de que la película toma en broma (y por lo tanto banaliza) un tema muy serio, el pasado de la esclavitud. Podemos pensar, en primer lugar, que detrás de estas argumentaciones (sobre todo de la segunda) hay **un rechazo o una incapacidad de adherir a las premisas de la estética camp, la parodia y el juego posmoderno**, recursos o sensibilidades que justamente buscan confundir y poner en tela de juicio las fronteras entre lo serio y lo cómico, lo alto y lo bajo, lo artístico y lo kitsch. Pero hilando más fino o, mejor dicho, buscando razones más profundas, nos cabe pensar que la polémica desatada por el film toca un problema central en muchas manifestaciones del arte contemporáneo.

Nos referimos a la cuestión **de la (no) representabilidad del horror**. El punto de vista de Spike Lee posiblemente se sostenga en los siguientes argumentos: el pasado de la esclavitud representa una herida gigantesca, un trauma tan difícil de superar en la sociedad norteamericana -especialmente entre los afrodescendientes- que, como ocurre en otras sociedades, ante la tarea de la memoria colectiva surge la conciencia de lo irrepresentable de ciertos acontecimientos y el temor de que sean olvidados o banalizados (Arfuch, 2007). Ahora bien, si este razonamiento resulta coherente y bien intencionado, tampoco es menos cierto que muchas veces las sociedades rechazan el trabajo de la memoria y optan por **el discurso neutralizador y apaciguador de lo políticamente correcto**, que minimiza el trauma del dolor pasado y sus consecuencias en el presente.

⁷⁷ La otra conclusión a la que arriba este periodista, también hay que decirlo, es que no se trata de “una gran película” (Spradley, 2013, s/n).

Evidentemente *Django Unchained* pone en juego los dos polos de la cuestión; por eso el film tiene un efecto tan perturbador. Por una parte, la película parece “naturalizar”, “domesticar” o “espectacularizar” en su ficción un dolor inenarrable, pero por otra parte, -porque se trata de Tarantino, el niño terrible- esta nueva versión de Django visibiliza las cicatrices de una herida aún abierta, muestra el polvo que muchos quisieran barrer debajo de la alfombra o, para decirlo directamente, destruye el mito de grandeza y enfrenta a los estadounidenses con las miserias de su propia historia.

La última conclusión de este trabajo es que, como toda auténtica obra de arte, la película de Tarantino analizada nos deja a los espectadores **más preguntas que certezas**. Nuestra tarea como críticos no ha consistido en intentar responder o anular los interrogantes, sino en sacarlos a la luz, contextualizarlos y examinar los diversos factores técnicos, estéticos, semánticos e ideológicos que confluyen en ellos.

) ,/0 2 * 5 \$) æ ¤ ¤ ¤ , % / , 2 * 5 \$) æ ¤ ¤ 2 1 6 8 / 7 \$ ' \$ 6

1. Film a analizar

Django Unchained. Dir. Quentin Tarantino. Perf. Jamie Foxx, Christoph Waltz, Samuel L. Jackson, Leonardo DiCaprio y Kerry Washington. The Weinstein Company, 2012. DVD.

2. Corpus filmico

2.1. Películas de Tarantino

My Best Friend's Birthday. Quentin Tarantino, Super Happy Fun, 1987. Web. 10 de febrero de 2013.

<http://thepiratebay.sx/search/the%20legend%20of%20nigger%20charley/0/99/0>.

Reservoir Dogs. Quentin Tarantino, Miramax Films, 1992. DVD.

Pulp Fiction. Quentin Tarantino, Miramax Films, 1994. DVD.

Jackie Brown. Quentin Tarantino, Miramax Films, 1997. DVD.

Kill Bill Vol.1. Quentin Tarantino. Miramax Films, 2003. DVD.

Kill Bill Vol.2. Quentin Tarantino, Miramax Films, 2004. DVD.

Death Proof. Quentin Tarantino, Dimension Films, 2007. DVD.

Inglourious Basterds. Quentin Tarantino, The Weinstein Company y Universal Pictures International, 2009. DVD.

2.2. Otras películas

Boss Nigger. Jack Arnold, Dimension Pictures, 1975. Web. 27 de mayo de 2013.

<http://thepiratebay.sx/search/the%20legend%20of%20nigger%20charley/0/99/0>.

For a Few Dollars More. Sergio Leone, United Artists, 1965. DVD.

For a Fistful of Dollars. Sergio Leone, United Artists, 1964. DVD.

Django. Sergio Corbucci, BRC Produzione y Tecisa, 1966. DVD.

Rio Bravo. Howard Hawks, Warner Bros., 1959. DVD.

Stagecoach. John Ford, United Artists, 1939. DVD.

Sukiyaki Western Django. Takashi Miike, Sony Pictures Entertainment (Japan), 2007. DVD.

The Good, the Bad and the Ugly. Sergio Leone, United Artists, 1966. DVD.

The Great Train Robbery. Edwin S. Porter, Edison Manufacturing Company y Kleine Optical Company, 1903. Web. 13 de marzo de 2013. <http://www.youtube.com/watch?v=8oTdPklBE0Y>.

The Legend of Nigger Charley. Martin Goldman, Paramount Pictures, 1972. Web. 19 de mayo de 2013. <http://thepiratebay.sx/search/the%20legend%20of%20nigger%20charley/0/99/0>.

The Soul of Nigger Charley. Larry Sprangler, Paramount Pictures, 1973. Web. 23 de mayo de 2013. <http://thepiratebay.sx/search/the%20legend%20of%20nigger%20charley/0/99/0>.

Yojimbo. Akira Kurosawa, Toho, 1961. DVD.

3. Bibliografía y sitios web sobre Quentin Tarantino y su filmografía

Barnard, T.J., “Django Unchained: 7 Historical Inaccuracies”, 2013, consultado el 25 de junio de 2013, en: <http://whatculture.com/film/7-historical-inaccuracies-in-django-unchained.php/2>.

Bernard, Jami, *Quentin Tarantino: the Man and his Movies*, New York, Harper Collins Publishers, Inc., 1995.

Betiku, Fehintola, “First Look: the First Official Stills for Tarantino’s New Movie Django Unchained Surface”, 2012, consultado el 5 de enero de 2013, en:

<http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2135659/Quentin-Tarantino-releases-stills-new-movie-Django-Unchained.html>.

Black, James, “Blood on the Cotton: Tarantino’s Poetics of Violence”, 2013, consultado el 15 de mayo de 2013, en: <http://contextmedia.wordpress.com/2013/01/19/blood-on-the-cotton-tarantinos-poetics-of-violence/>.

Black Tree TV, “Quentin Tarantino talks Spike Lee & *Django Unchained* ‘That Little guy has to buy a ticket!’”, Black Tree TV, 2012, consultado el 18 de febrero de 2013 en: <http://lightworkers.org/node/179801>.

Box Office Mojo, “Django Unchained”, IMDb Company, 2013, consultado el 14 de febrero de 2014, en: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=djangounchained.htm>.

Brevet, Brad, “I Just Watched ‘Lady Snowblood’, Tarantino’s ‘Kill Bill’ Inspiration”, 2008, consultado el 23 de marzo de 2013, en: http://www.ropeofsilicon.com/i_just_watched_lady_snowblood_tarantinos_kill_bill_inspiration/.

Charyn, Jerome, *Raised by Wolves: the Turbulent Art and Times of Quentin Tarantino*, New York, Thunder’s Mouth Press, Kindle ebook file, 2006.

Child, Ben, “*Django Unchained* Wins Over Black Audience Despite Spike Lee Criticism”, 2013, consultado el 26 de noviembre de 2013, en: <http://www.theguardian.com/film/2013/jan/03/django-unchained-spike-lee>.

Clarkson, Wensley, *Quentin Tarantino: Shooting from the Hip*, Woodstock, New York, The Overlook Press, 1995.

Clevver Movies, “*Django Unchained* Doll Controversy Continues”, Clevver Movies, 2013, consultado el 26 de noviembre de 2013, en: <http://www.youtube.com/watch?v=9LVtpI5khY0>.

DP/30, “Django Unchained Sound Editor Wylie Stateman, Sound Designer Harry Cohen”, DP/30, 2012, consultado el 23 de junio de 2013, en: <http://www.youtube.com/watch?v=yw2YE-vh2w0>.

E!, “Backstory Behind ‘Django Unchained’”, 2014, consultado el 14 de febrero de 2014, en: <http://www.eonline.com/videos/200030/backstory-behind-django-unchained>.

Ebiri, Bilge, “Why *Django Unchained*’s Slavery Tale had to be a Spaghetti Western”, 2013, consultado el 15 de abril de 2013, en:

<http://www.vulture.com/2013/01/django-unchained-history-of-spaghetti-westerns.html>.

Edelstein, David, "Django Unchained is Manna for Mayhem Mavens", 2012, consultado el 15 de abril de 2013, en: <http://www.vulture.com/2012/12/movie-review-django-unchained-quentin-tarantino.html>.

El Bazar del Espectaculo, "Django sin cadenas: Sinopsis, Ficha, Data, Crítica: Django Unchained", 2012, consultado el 14 de febrero de 2014, en: <http://elbazardelespectaculocine.blogspot.com.ar/2012/06/django-sin-cadenas-sinopsis-ficha-data.html>.

Hamilton, James, "*Django Unchained* Interviews: Tarantino, Foxx, Waltz, Jackson and Washington", 2012, consultado el 5 de enero de 2013, en: <http://www.youtube.com/watch?v=j3b2dH6n3Qg>.

Harris, Aisha, "When Blaxploitation Went West", 2012, consultado el 3 de marzo de 2013, en: http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2012/12/django_unchained_tarantino_s_movie_seems_tame_compared_with_the_blaxploitation.html.

JuxtaposingBinaries, "Samuel L Jackson Tries to Force Reporter to Say 'N-Word' (Nigger)", 2013, consultado el 11 de marzo de 2014 en: <http://www.youtube.com/watch?v=qQdYM0ZzOEI>.

Kellaway, Dave, "Django-Slavery and Spaghetti", 2013, consultado el 15 de abril de 2013, en: <http://socialistresistance.org/4689/django-slavery-and-spaghetti>.

Knapman, Kevin, "Django Unchained, a Western by way of Exploitation", 2013, consultado el 15 de febrero de 2013, en: <http://www.thefilmpilgrim.com/reviews/django-unchained-a-western-by-way-of-blaxploitation/9491>.

Los Angeles Times, "Oscars Winners and Nominees 2013: Complete List", 2013, consultado el 14 de febrero de 2014, en: <http://www.latimes.com/entertainment/envelope/moviesnow/la-et-en-oscars-2013-nomination-list,0,1532667.story#axzz2tJGs6uSN>.

Mérida, Pablo, *Django y los ángeles de la muerte del Western europeo (Spanish Edition)*, Pablo Mérida de San Román, 2012.

Peary, Gerald, *Quentin Tarantino: Interviews*, Estados Unidos, University Press of Mississippi, 1998.

Perez Balen, Jose Rafael, "Tarantino Kill Bill", 2010, consultado el 15 de febrero d 2013, en: <http://www.youtube.com/watch?v=u4YXNsCrms4>

- Reynolds, Simon, "Quentin Tarantino's Music Moments: 'Stuck in the Middle', David Bowie", 2013, consultado el 15 de febrero de 2013, en: <http://www.digitalspy.co.uk/movies/at-the-movies/a451459/quentin-tarantinos-music-moments-stuck-in-the-middle-david-bowie.html>.
- Riggs, Warren, *Django Unchained is a whole new genre: an Unofficial Guide to Quentin Tarantino's Southern*, Warren Riggs, Kindle ebook file, 2012.
- Scott Reynolds, Nelson, "'Django' Untangled: the Legend of the Bad Black Man", 2013, consultado el 5 de marzo de 2013, en: <http://chronicle.com/article/Django-Untangled-the-Legend/136643/>.
- Schambess, "Quentin Tarantino on Charlie Rose", 2012, consultado el 14 de febrero de 2014, en: <http://www.youtube.com/watch?v=RtYc7fNI9jw>
- Screen Slam, "John Travolta and Quentin Tarantino", 2013, consultado el 20 de abril de 2013, en: <http://www.youtube.com/watch?v=PLuFNumDVfU>
- Serrano, Arturo, "Ética y estética en el cine de Martin Scorsese y Quentin Tarantino", consultado el 15 de junio de 2013, en: http://www.academia.edu/390277/Etica_y_Estetica_en_el_cine_de_Martin_Scorsese_y_Quentin_Tarantino.
- Serwer, Adam, "In Defense of Django", 2013, consultado el 16 de junio de 2013, en: <http://www.motherjones.com/mixed-media/2013/01/tarantino-django-unchained-western-racism-violence>.
- Sin autor, "David Carradine", Wikipedia, 2013, consultado el 15 de abril de 2013, en: http://en.wikipedia.org/wiki/David_Carradine
- Sin autor, "Gordon Liu", Wikipedia, 2013, consultado el 15 de abril de 2013 en: http://en.wikipedia.org/wiki/Gordon_Liu.
- Sin autor, "Grindhouse", Wikipedia, 2013, consultado el 16 de abril de 2013, en: [http://en.wikipedia.org/wiki/Grindhouse_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Grindhouse_(film)).
- Sin autor, "Kill Bill Vol.2, US Interview with Quentin Tarantino", Phase 9 Entertainment, 2013, consultado el 15 de febrero de 2013 en: <http://www.phase9.tv/moviefeatures/killbillvolume2usinterview-quentintarantino.shtml>.
- Sin autor, "Quentin Tarantino Strikes Back at Spike Lee's Criticism on 'Django Unchained'", AceShowbiz.com, 2012, consultado el 18 de febrero de 2013 en: <http://www.aceshowbiz.com/news/view/00056724.html>.

- Sin autor, “Shadow Warriors”, Wikipedia, 2013, consultado el 15 de abril de 2013, en: [http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_Warriors_\(TV_series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Shadow_Warriors_(TV_series)).
- Sin autor, “Yakuza”, Wikipedia, 2013, consultado el 17 de febrero de 2013, en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Yakuza>.
- Skweres, Mary Ann, “Contender – Editor Fred Raskin, Django Unchained”, Below the Line News, 2012, consultado el 3 de marzo de 2014, en: <http://editorunderconstruction.blogspot.com.ar/2012/12/fred-raskin-editando-django-unchained.html>.
- Snyder, Marlynn, “Django Unchained: Spaghetti Western and Slavery Mash-Up”, 2013, consultado el 19 de febrero de 2013, en: http://www.huffingtonpost.com/marlynn-snyder/django-unchained-spaghett_b_2376003.html.
- Tarantino, Quentin, *Django Unchained*, The Weinstein Company, 2012, consultado el 10 de enero de 2013 en: <http://twcguilds.com/assets/screenplay/django/screenplay.pdf>.
- The Visionaries, “Quentin’s World”, *The New York Times*, 2012, consultado el 3 de junio de 2013, en: <http://www.nytimes.com/2012/12/23/movies/how-quentin-tarantino-concocted-a-genre-of-his-own.html?pagewanted=5&r=1&>.
- Tin the Dark, “Quentin Tarantino talks about *Django Unchained*”, 2012, consultado el 16 de febrero de 2013, en: <http://www.youtube.com/watch?v=OULBciRgy2Y>.
- Walters, Ben, “Debating Inglourious Basterds”, Film Quarterly, Winter 2009-2010, Vol.63, No.2, consultado el 27 de abril de 2013, en: <http://www.filmquarterly.org/2009/12/talking-point-debating-inglorious-bastards/>.
- Wickham, Wayne, “‘Django’ Really About Exploitation”, USA Today, 2013, consultado el 19 de enero de 2013, en: <http://www.usatoday.com/story/opinion/2013/01/14/dewayne-wickham-on-django-and-blaxploitation/1830283/>.

4. Bibliografía teórica y crítica

Altman, Rick, *Film/Genre*, London, British Film Institute, 1999.

- Aristóteles, *Poética*, Buenos Aires, Andrómeda Ediciones, 2004.
- Arfuch, Leonor, *Crítica cultural entre política y poética*, Bs As, FCE, 2007.
- Asimov, Isaac, *Los Estados Unidos desde el final de la Guerra Civil hasta la Primera Guerra Mundial*, Madrid, Alianza Editorial S.A., 2012.
- Aumont y Otros, *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Buenos Aires, Paidós, 2011.
- Austin, J.L., *How to Do Things with Words*, London, Oxford University Press, 1962, consultado el 18 de abril de 2014 en: <http://www.metaphilo.fr/Livres/Austin%20%20How%20to%20do%20things%20with%20words.pdf>
- Bajtín, Mijail, “Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela”, *Teoría y estética de la novela. Trabajo de investigación*, Madrid, Taurus, 1989.
- Bajtín, Mijail, “La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais”, Madrid, Alianza Editorial, 1987.
- Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, United States of America, The University of Michigan Press, 1994.
- Bazin, André, “The Evolution of the Western”, *What is Cinema?*, Los Ángeles, University of California Press, 1971.
- Bazin, André, “The Western or the American Film par excellence”, *What is Cinema?*, Los Ángeles, University of California Press, 1971.
- Bettendorf, M. Elsa y Prestigiacomo M. Raquel, *La ventana discreta: introducción a la narrativa fílmica*, Buenos Aires, Atuel, 1997.
- Bloom, Harold, *The Anxiety of Influence*, Oxford, Oxford University Press Inc., 1973.
- Broughton, Lee, “The Spaghetti Western Genre”, 2000, consultado el 17 de febrero de 2013, en: <http://www.dvdtalk.com/dvdsavant/s116spaghetti.html>.
- Butler, Christopher, *Postmodernism: A Very Short Introduction*, Oxford, Oxford University Press, Kindle ebook file, 2002.
- Chandler, Daniel, “An Introduction to Genre Theory”, 2000, consultado el 17 de febrero de 2013, en: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/intgenre1.html>.

- Chion, Michel, *La audiovisión*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1993, consultado el 18 de abril de 2014, en: <http://www.revonet.com.ar/mediosyrealidad/la-audiovisi%F3n.pdf>.
- Cobb, Jelani, "How accurate is Quentin Tarantino's Portrayal of Slaery in Django Unchained", *The New Yorker*, 2013, consultado el 18 de abril de 2014, en: <http://www.newyorker.com/online/blogs/culture/2013/01/how-accurate-is-quentin-tarantinos-portrayal-of-slavery-in-django-unchained.html?mobify=0>.
- Cox, Alex, *10.000 formas de morir: la visión de un director sobre el Spaghetti Western*, Buenos Aires, Fan Ediciones, 2011.
- Culler, Jonathan, *On Deconstruction: Theory and Criticism after Structuralism*, New York, Cornell University Press, 1982.
- Dirks, Tim (The Film Site), "Westerns Films", American Movie Classics Company LLC, 2013, consultado el 15 de febrero de 2013, en: <http://www.filmsite.org/westernfilms.html>.
- Eco, Umberto, "El lector modelo", *Lector in fabula*, Barcelona, Lumen, 1987, consultado el 21 de febrero de 2014, en: http://uncavim20.unc.edu.ar/pluginfile.php/29279/mod_resource/content/0/Lector_modelo._Eco.pdf.
- Erreguerena Albaitero, María Josefa, "El concepto de imaginario social", consultado el 3 de junio de 2013, en: 148.206.107.15/biblioteca_digital/capitulos/21-524ith.pdf.
- Fisher, Austin, "A Marxist's Gotta Do What a Marxist's Gotta Do: Political Violence on the Italian Frontier", *Cultural Borrowings: Appropriation Reworking, Transformation*. Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, 2009, en: www.scope.nottingham.ac.uk.
- Fisher, Austin, "Spaghetti Cinema Festival", 2013, consultado el 27 de enero de 2013, en: <http://www.austinfisher.me.uk/>.
- Frayling, Christopher, *Spaghetti Westerns: Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone*, London, I.B. Tauris & Co Ltd, 1981.
- Fridlund, Bert, *The Spaghetti Western: A Thematic Analysis*, London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006.
- García Canclini, Néstor, *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Buenos Aires, Editorial Paidós SAICF, 2001.

- Genette, Gerard, *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*, Madrid, Altea, Taurus, Alfaguara, 1989.
- Gómez Gómez, Agustín, “Entre el collage y el bricolaje. Una cierta mirada hacia *El Desprecio* de Godard en *Los abrazos rotos* de Almodóvar.”, Universidad de Málaga, 2012, consultado el 26 de mayo de 2013, en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4146277>.
- Grant, Barry K., *Film Genre Reader III*, Estados Unidos, University of Texas Press, 2003.
- Halnon, Mary, “The Silent Western: Early Movie Myths of the American West”, consultado el 13 de febrero de 2013, en: <http://xroads.virginia.edu/~HYPER/HNS/Westfilm/west.html>.
- Hamilton Murdoch, David, *The American West: the Invention of a Myth*, Nevada, University of Nevada Press, 2001.
- Head, Dominic, *The Cambridge Guide to Literature in English*, Cambridge, Cambridge University Press, 2006.
- Herederos de María Moliner, *Diccionario de uso del español*, España, Editorial Gredos S.A., 1998.
- Hutcheon, Linda, *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, Cultural Critique N°5, Winter 1986-1987, 1986 en: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/1354361?uid=3737512&uid=2&uid=4&sid=21102062104773>.
- Jameson, Frederick, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991.
- Kendall Tina y Koster, Kristin, “Critical Approaches to Cultural Recycling: Introduction”. *Other Voices* 3, N°1, 2007, consultado el 21 de mayo de 2013 en: <http://www.othervoices.org/3.1/guesteditors/index.php>.
- Koven, Mikel J., *Blaxploitation Films*, Harpenden, Kamera Books, Kindle ebook file, 2010.
- Lawrence, Novotny, *Blaxploitation Films of the 1970s: Blackness and Genre (Studies in African American History and Culture)*, New York & London, Routledge, Kindle ebook file, 2008.
- Lorentzen, Christian, “Why the hipster must die, A modest proposal to save New York cool”, *Time Out New York*, 2007, consultado el 8 de noviembre de 2013 en: <http://www.timeout.com/newyork/things-to-do/why-the-hipster-must-die>.

- Lotman, Iuri, “El texto y el poliglotismo de la cultura”, *La semiosfera 1: semiótica de la cultura y del texto*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1996.
- Lyotard, Jean-François, *The Postmodern Condition: a Report on Knowledge*, United Kingdom, Manchester University Press, 1984.
- Marchese, Angelo y Forradellas, Joaquín, *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 2007
- Mathijs, Ernest, “Exploitation Film”, *Oxford Bibliographies*, Oxford University Press, 2013, consultado el 9 de octubre de 2013, en : <http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0096.xml?rskey=2ZxjOJ&result=45&q=>.
- McVeigh, Stephen, *The American Western*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2007.
- Memba, Javier, *Colección {lo esencial} de... La Serie B*, Madrid, T&B Editores, 2006.
- Metz, Christian, *Film Language: a Semiotics of the Cinema*, Chicago, the University of Chicago Press, 1974.
- Mingiuc, Andrea, “Key Concepts of Puritanism and the Shaping of the American Cultural Identity”, Iasi, “Alexandru Ioan Cuza” University, 2010, consultado el 31 de Julio de 2013 en: http://www.philologica-jassyensia.ro/upload/VI_2_Mingiuc.pdf.
- Montenegro, Mauricio, “Reciclaje e Intertextualidad: el reciclaje como práctica y como metáfora”, consultado el 21 de mayo de 2013, en: <http://es.scribd.com/doc/101659923/Reciclaje-e-Intertextualidad>.
- Morgan, David E., “Pulp Literature: a Re-Evaluation”, Murdoch University, 2002 en: <http://researchrepository.murdoch.edu.au/208/>.
- Moser, Walter, “Garbage and Recycling: From literary Theme to Mode of Production”, *Other voices* 3, N°1, 2007, consultado el 21 de mayo de 2013, en: <http://www.othervoices.org/3.1/wmoser/index.php>.
- Randall, Marilyn, “Recycling Recycling, or plus ça change...”, *Other Voices* 3, N°1, 2007, consultado el 21 de mayo de 2013, en: <http://www.othervoices.org/3.1/mrandall/index.php>.
- Relayze Porras, Paola, “Perspectiva en el cine”, 2 de noviembre de 2012, consultado el 24 de febrero de 2014, en: http://prezi.com/ba5kyhxi_5rz/perspectiva-en-el-cine/.

- Roberts, John W., *From Trickster to Badman: The Black Folk Heroin Slavery and Freedom*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1989.
- Russo, Eduardo A., *Diccionario de cine*, Buenos Aires, Paidós, 2005.
- Schaeffer, Eric, *Bold! Daring! Shocking! True! A History of Exploitation Films, 1919-1959*, Durham & London, Duke University Press, 1999.
- Simmon, Scott, *The Invention of the Western Film: A Cultural History of the Genre's First Half Century*, United Kingdom, Cambridge University Press, 2003.
- Sin autor, "Western", The Script Lab LLC, 20120-2013, consultado el 15 de febrero de 2013, en: <http://thescriptlab.com/screenplay/genre/western>.
- Sin autor, "Western Movie", Wikipedia, consultado el 17 de febrero de 2013, en: http://www.fact-index.com/w/we/western_movie.html.
- Sin autor, "The History of Black Cowboys", 2007, consultado el 10 de junio de 2013, en: <http://indepcons.blogspot.com.ar/2007/02/history-of-black-cowboys.html>.
- Sin autor, "Grindhouse", *Urban Dictionary*, 1999-2013, consultado el 25 de octubre de 2013, en: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Grindhouse>.
- Sin autor, *Cult Films: B Movies and Trash*, Advameg, Inc., 2013, consultado el 25 de octubre de 2013, en: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Cult-Films-B-MOVIES-AND-TRASH.html>.
- Sontag, Susan, "Notes on 'Camp'", en Oates, Joyce Carol, *The Best American Essays of the Century*, United States of America, Houghton Mifflin Company, 2000.
- Spradley, Jermaine, "Django Unchained Controversy: A Look at the Conundrum Tarantino's Latest Created in Progressive Black America", 2013, *The Huffington Post*, consultado el 18 de abril de 2014, en: http://www.huffingtonpost.com/jermaine-spradley/django-unchained-controversy_b_2457739.html.
- The Free Dictionary, "Mandingo", Farlex, Inc., 2013, consultado el 28 de enero de 2013, en: <http://es.thefreedictionary.com/mandingo>.
- Thompson, Michael, "Rubbish Theory: The Creation and Destruction of Value", 2005, UNZ.ORG, consultado el 21 de mayo de 2013, en: <http://www.unz.org/Pub/Encounter-1979jun-00012>.
- Vásconez Merino, Galo Xavier y Falconí Monard, María Isabel, "Elaboración de un documental educucomunicativo sobre la imagen en los productos cinematográficos posmodernos", Quito, 2010, consultado el 29 de mayo de 2013, en:

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/2724/1/TESIS%20SOBRE%20CINE%20POSMODERNO.pdf>.

Warshow, Robert, "Movie Chronicle: The Westerner", *The Immediate Experience: Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*, Gardencity, New York, Doubleday, 1962.