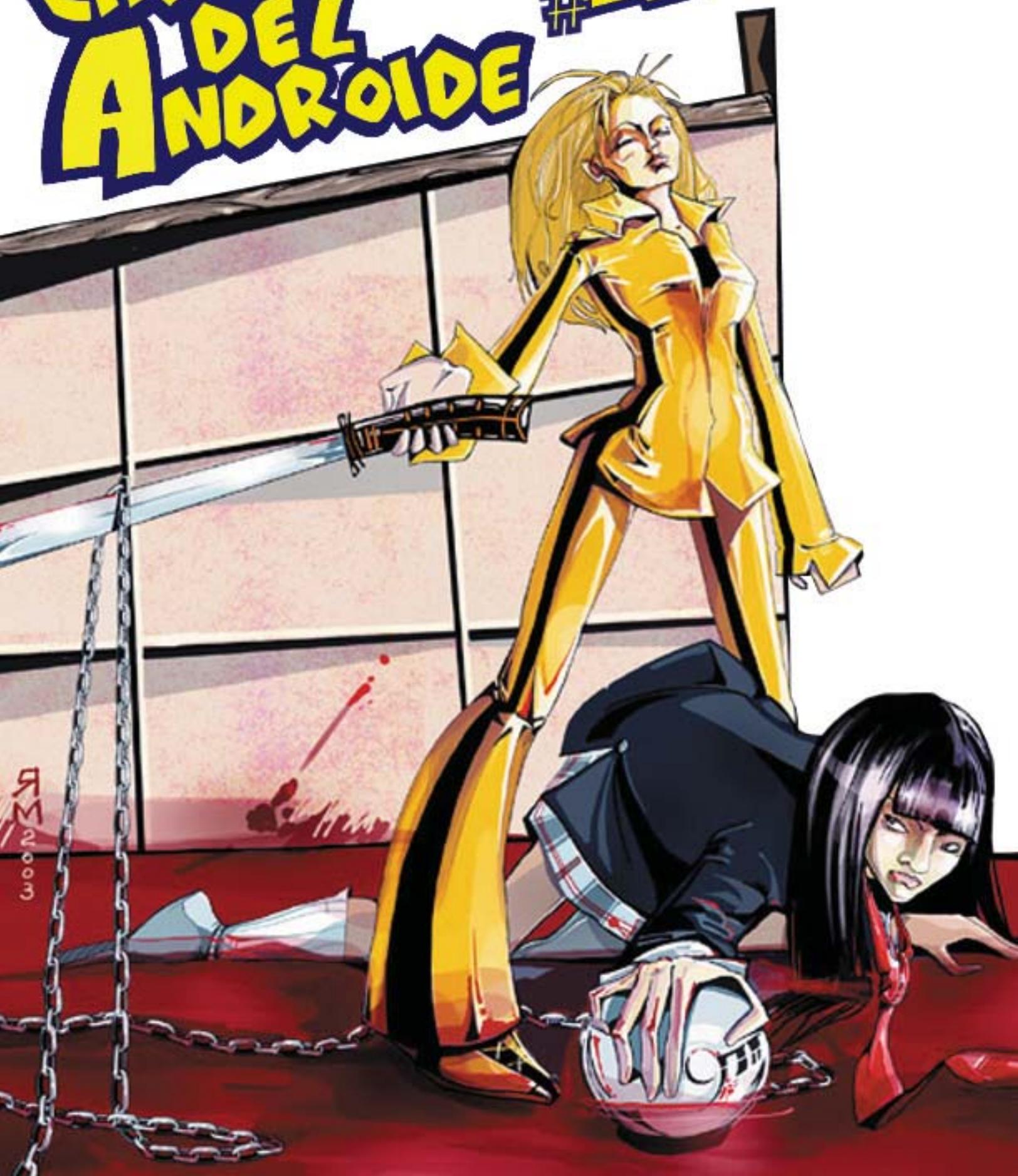


CALABOZO #22 DEL ANDROIDE



Debo confesarlo, no estaba entre mis planes volver a editar el *Calabozo del Androide* durante el presente año, pero los cientos de mails de mis lectores exigiendo un nuevo número de su e-zine favorito me han hecho cambiar de idea (la cantidad de correos electrónicos que se indica haber recibido en el anterior párrafo puede variar de lo que realmente llegó).

¡Que mejor para re-lanzar el *Calabozo* que un especial!, ¿no lo creen? Y a falta de uno: dos especiales. ¿Pero porqué el primero de ellos es sobre *Kill Bill*? Pues resulta que buscando imágenes en Altavista para usar en un artículo de *TauZero* encontré una ilustración original de Beatrix Kiddo vs. Gogo Yubari y pensé: "¡Qué buena portada sería ésta! Pero para eso había que hacer un especial sobre *Kill Bill*, que ciertamente no podría ser para *TauZero*, y tampoco para la recién debutada *Androide* que sólo trata sobre películas basadas en cómics (que es muy diferente a películas con referencias a los cómics como las de Kevin Smith). Fue así que el especial terminó en el *Calabozo del Androide*, donde puedo darme las libertades que me vengan en gana.

Ahora bien, más que especial este es un mini-especial debido a la baja convocatoria que tuve cuando busqué colaboradores que estuvieran dispuestos a escribir algo, pero con los dos que conseguí me doy por satisfecho, sobretodo porque uno de ellos es mi hermano, que es un perezoso a la hora de escribir lo que ciertamente es una lástima ya que talento tiene. Pero en fin, prefiere practicar sus disciplinas orientales como Iado, Yoga y Bosendo y tocar la guitarra antes que sentarse frente al computador a entumirse las manos mientras teclea (si, hace frío, aquí estamos en invierno aún).

Sobre la ilustración de la portada, pues tras verla envié inmediatamente un correo a su autora, YaYa, pidiendo permiso para utilizarla a lo que

**Calabozo del Androide nº 22 / Junio
2005**

Director/Editor

Sergio Alejandro Amira

Diagramación y Dirección de Arte

Sergio Alejandro Amira

Portada

YaYa Moskaluk

Colaboradores

Cristian Amira

Jorge Baradit

The Lone Gunman

ella accedió. YaYa es el nick de Yana Moskaluk, una talentosa diseñadora (¿o ilustradora?) rusa que actualmente reside en Moscú y puede que sea originaria de dicha ciudad. Les recomiendo visiten a YaYa en: <http://yaya.design.ru/>

Cómo tenía la ilustración de YaYa para la portada, decidí usar sólo dibujos basados en *Kill Bill* y pronto di con otro, un retrato de Bill en persona titulado *Snake Charmer*. Su autor cuyo nombre verdadero no puedo revelar pero que utiliza el nick de "thelonegunman" también me autorizó a usar su arte, siempre que ponga su link que es: <http://breedart.org> y su mail: pkfortyseven@gmail.com

Continué mi búsqueda y encontré un par de ilustraciones interesantes más, la primera (de

Beatrix) por más que me esforcé no pude encontrar a la persona responsable para pedirle autorización y la segunda (de Gogo), es de un ilustrador japonés que de seguro tiene todos sus datos disponibles en su idioma, que ciertamente yo no domino para nada. De cualquier forma este es el link: wing.zero.ad.jp/.../CgPage/GoGo_Yubari.htm

De hecho, si ponen Gogo Yubari en el Google esta va a ser la primera imagen que vean a la izquierda de su pantalla.

Si alguno de ell@s se siente menoscabado en sus derechos de autor o algo así sólo tienen que escribirme, ¿OK?

En cuanto al otro especial, es el tercero dedicado a los Transformers, pero sobre eso hablaremos en el próximo número.

It's good to be back.

Sergio Alejandro Amira
Junio 2005

CONTENIDOS

EDITORIAL

por Sergio Alejandro Amira.

EL SOLIPSISTA ILUSTRADO

Kill Quentin

por Jorge Baradit.

Bill, el teórico de los cómics de superhéroes

por Sergio Alejandro Amira.

Rapsodia húngara en Kyoto

por Cristián Amira.

Todos los personajes e imágenes utilizados en esta edición son propiedad de sus respectivos dueños.

KILL QUENTIN

por Jorge Baradit

Confieso que la primera vez que asistí a una función de *Kill Bill* salí entusiasmado. Pero con el tiempo esa sensación ha ido menguando producto de dos hechos puntuales: tuve la mala ocurrencia de invertir dinero en ver *Kill Bill 2* y, más importante aún, desde entonces he visto muchísimo cine oriental.

Después de disfrutar de películas como *Boiling Point*, *Violent Cop*, *Sonatine*, *Hana-Bi*, *Brother*, *2LDK*, *Ichi*, *The Killer*, *Aragami*, *Yojimbo*, *Lady Snowblood*, *Kumamoto monogatari*, y un largo etcétera, mirar hacia atrás la

supuesta originalidad y espectacularidad de *Kill Bill* me hace recordar otros grandes éxitos del cine norteamericano como: *Los Siete Magníficos* o *El Aro*.

Kill Bill no es más que esa eterna receta norteamericana de recuperar culturas exóticas como telón de fondo para guiones recocidos de sus paranoias recurrentes. La única diferencia aquí es que el perpetrador del plagio de turno no es algún productor ávido de éxito fácil, sino el rey indie en persona, el inefable Quentin.

No es lo mismo unir dos culturas en un espectáculo sincrético tenso y provocador, como era el caso de Nagisa Oshima en *Merry Christmas*

Mr. Lawrence, que secuestrar temas, modos y muletillas, ponerles audio e n



inglés, incrustarle un héroe obviamente yanki y presentarlo todo como la gran novedad transcultural del genio del pastiche. Esta receta, tan típica del cine gringo, tiene ahora en *Kill Bill*, como única novedad, el ser presentada en formato "independiente", avalada por la supuesta originalidad de su creador.

Esta manera de hacer cine me recuerda peligrosamente el significado de la palabra creatividad en países como el nuestro, tan alejados de los centros de producción de ideas. En Chile, ser creativo significa algo así como: "el que trae primero la idea que está en boga en el extranjero". Para Tarantino significó algo así como: "Tengo que ser el primero en generar un producto japonés a la medida del gusto gringo". Eso significa filmar unos pocos exteriores en Japón, usar un par de actores locales renombrados en papeles secundarios, una trama donde los locales son los malos y, POR SUPUESTO, un héroe norteamericano que llega para vencerlos en su propio territorio, matándolos a destajo para hacerles ver su error. Uff...la extensión de este arquetipo gringo a la realidad me da escalofríos (Rambo en Afganistán, Schwarzenegger en Nicaragua, Bush en Irak). Desgraciadamente manipular la originalidad de un producto siempre tiene sus costos y *Kill Bill* no escapa a ellos. A muy poca distancia el dulce sabor inicial se disuelve en la boca dejando el gustillo artificial de McDonald que todo lo impregna, te das cuenta que la película es olvidable, que es un algodón de dulce que se ve grande, se ve colorido, sabe rico pero que técnicamente no es nada perdurable, nada que recuerdes al día siguiente. No digo que *Kill Bill* sea una mala película de entretenimiento (aunque durante muchos pasajes es un tanto aburrida y las peleas se extienden innecesariamente), lo que digo es que está sobrevalorada, digo que no es más que cualquier otro intento gringo por apropiarse de un tema para exprimirle unos

dólares y escupir el cuesco. Y como el tema de lo japonés ya está tan exprimido por los propios japoneses que ¿qué más podían hacer los gringos que UNA SOLA película donde explotar el tema de una sola vez y para siempre en una apoteosis de katanas y escolares con faldita y psychokillers y yakuzas y ladies en kimono y senseis y ritos samurai y pop japonés y animé y y y...y sólo les faltó meter a Ultramán o a Godzilla...que también habrían sido destazados limpiamente por la norteamericana, of course.

Personalmente lo único que no se diluyó con el tiempo de toda esta orgía fue la secuencia animada. Quiero recomendar con todo entusiasmo el trabajo de Production IG, el estudio al que se le encargó la animación de la historia de O'ren Ishii, sus intervenciones en *Ghost in the Shell*, *Blood*, *FLCL* o en algunas secuencias de *The End of Evangelion* (las más complejas), le han dado un nuevo significado al animé cada vez que han aparecido en escena. Y esta vez no fue la excepción. La secuencia de la muerte de los padres de O'ren muestra a Production IG desarrollando un nuevo concepto, casi una tesis: la animación no tendría que ver con el movimiento de los cuerpos, sino con la manera en que el ojo percibe el movimiento de los cuerpos. De ahí su exploración en la deformación que sufren las facciones y las extremidades en una situación de movimiento rápido. El dramatismo de la secuencia supera a cualquiera de las dirigidas por Tarantino. El uso del cine y del arte gráfico (en la raya, el trazo poco limpio, las manchas y los fondos indefinidos) le agregan una atmósfera de locura que Tarantino nunca es capaz de reproducir con su arte, demasiado centrado en la exotividad de los personajes o en la cosa anecdótica lateral.

Finalmente decir que más que japonés, *Kill Bill* parece una película de la tradición Hong Kong, es decir: excesiva, parafernática, incesante, melodramática, melosa y colorinche. No hay

nada de la pausa y el silencio japonés, de la justeza y de la economía japonesa.

Centro mi análisis en el país del sol naciente porque la película de Quentin se plantea así. Sólo la primera secuencia (el hospital) se aleja de este foco y sólo actúa como preámbulo. Nadie tomaría en serio la segunda secuencia con la negra (secuencia absolutamente descartable) así que nos queda el grueso del film intentando ser cine oriental de aventuras.

El personaje de O'ren Ishii es la mejor metáfora de lo que ocurre en esta peliculilla, que no va a pasar a la historia más que como un divertimento de Quentin que, digámoslo, estaba muy necesitado de éxitos después de su notorio y sostenido derrumbe post *Pulp Fiction*. El personaje O'ren es japonés, la protagonista es en realidad de origen chino, pero nacida en los Estados Unidos.

Ah, vean *Lady Snowblood*, la película en la que Quentin "se basó" para "crear" su olvidable *Kill Bill*. Ahí se van a dar cuenta de hasta donde les metió el dedito el desesperado ex rey de la escena indie.

Sobre *Kill Bill 2* no me pronuncio. Desde *Episode 1* que no me sentía con tantas ganas de prenderle fuego a un cine.

© 2005, Jorge Baradit.

BILL EL TEÓRICO DEL CÓMIC DE SUPERHÉROES

por Sergio Alejandro Amira



Todo artista tiene a su disposición una amplia variedad de “herramientas”, pero por lo general emplea sólo unas cuantas, y en ocasiones, siempre las mismas (yo por ejemplo, desde que descubrí el acrílico jamás volví a pintar con óleo). Esta restricción voluntaria de herramientas suele llevarnos a la utilización de términos como “estilo”, “impronta” o “sello”. Ahora bien, el estilo tarantinesco es claramente identificable y dentro de la estructura que lo conforma podemos identificar cuatro pilares:

- Uso de un tipo de violencia que bordea la caricatura.
- Diálogos con referencias a la cultura de masas.
- Hibridación de géneros y sub-géneros.
- Citas, copias, plagios, homenajes, pastiche, o empleo de tropos.

Los elementos anteriormente citados están presentes, en menor o mayor medida en todos los filmes de Tarantino (a excepción tal vez de *Jackie Brown* cuya existencia aún no logro explicarme y prefiero obviar). En lo que a la cita respecta, no es extraño que el propio Tarantino se cite a sí mismo (o repita las mismas fórmulas dirán otros). En la película *Sleep with Me* (1994), por ejemplo, podemos ver a Tarantino en persona en medio de una fiesta elucubrando una curiosa teoría en torno al filme *Top Gun* (1986). Este tipo de divagaciones en torno a elementos de la cultura pop reaparece en *Reservoir Dogs* (1992) bajo la forma de una discusión en torno a *Like a Virgin* de Madonna; y las “pequeñas diferencias” entre los McDonalds europeos de los norteamericanos de *Pulp Fiction* (199X). *Kill Bill* vol 1 no es excepción a este recurso y en la menos vertiginosa segunda parte podemos escuchar de labios de David Carradine en el rol de Bill el siguiente diálogo:

<<Bill: Como sabes, me gustan los cómics, especialmente los de superhéroes. Encuentro fascinante toda la mitología que impregna a los superhéroes. Considera a mi superhéroe favorito; Superman, no es un gran cómic, no está particularmente bien dibujado, pero la mitología; la mitología no es sólo grandiosa, sino única.

Ahora bien, la constante en la mitología del superhéroe es; ahí está el superhéroe y allí su alter ego. Batman en realidad es Bruce Wayne, Spider-Man es realmente Peter Parker; cuando el personaje se despierta por la mañana, es Peter Parker. Tiene que vestir un disfraz para transformarse en Spider-Man y es en esa característica, en la cual Superman sobresale. Superman no se convirtió en Superman, Superman nació Superman. Cuando Superman se despierta por la mañana, es Superman. Su alter ego es Clark Kent, su traje con la gran "S" roja, esa es la sábana con la que lo envolvieron de pequeño y con la cual lo encontraron los Kent. Esa es su ropa. Lo que usa Kent; los anteojos, los trajes de negocios; eso es el disfraz que Superman utiliza para adaptarse a nosotros. Clark Kent es cómo Superman nos percibe, ¿y cuales son las características de Clark Kent?; es débil, inseguro de sí mismo, es un cobarde. Clark Kent es la crítica que Superman hace de toda la raza humana, muy similar a Beatrix Kiddo y la Señora Tommy Plympton.>>

La teoría de Bill en torno a Superman es correcta hasta cierto punto pero omite el hecho que el primer héroe de cómics en tener un alter-ego humano no fue el personaje de Siegel y Shuster sino El Fantasma creado por Lee Falk dos años antes. Cómo escribo en el *Calabozo del Androide* #19: <<Cuando El Fantasma abandona la jungla y viaja como un hombre ordinario, lo hace vistiendo sombrero, gafas oscuras, un abrigo largo y adoptando la identidad de "Mr. Walker". Esto supuestamente es una referencia a su apodo

"The Ghost Who Walks, aunque algunas versiones de la historia sugieren que Walker es el apellido del primer hombre que vistió el traje del Fantasma.>>

El Fantasma es el Fantasma todo el tiempo y es más, está imbuido por la tradición y fuerza que le otorgan todos los ancestros que en su oportunidad vistieron el traje. No lleva una doble-vida, su hogar es la jungla y se disfraza de hombre sólo cuando debe acudir a la "civilización" donde claramente es un pez fuera del agua. En ese sentido Superman pese a su origen extraterrestre y superpoderes es mucho más humano que El Fantasma que procede de una tradición, que sabe que es un eslabón más de la larga cadena extendida a través de los siglos para asegurar la inmortalidad de El Fantasma que Camina. Superman en la mayoría de las historias relatadas en cómics, series de televisión y cine apenas está conciente de su herencia kryptoniana y la mayor parte del tiempo ni siquiera le importa, como vemos en *Smallville* donde se opone tenazmente a unirse a su padre Jor-El aunque termina haciéndolo para evitar la muerte de quien para él es su verdadero progenitor.

Desde que John Byrne "remozó" a Superman a mediados de los 1980s, librándolo de todo lo que se había vuelto intolerablemente absurdo para los nuevos lectores de cómics cómo menciono en *TauZero* #6, el alter ego de Clark Kent pasó a ser la verdadera personalidad de Superman más que un mero disfraz o comentario sobre los débiles y mezquinos seres humanos. El Clark Kent de Byrne (y post-Byrne) ya no es el "amanerado reportero del diario el Clarín" cómo se le introducía en la serie animada, ya no anda fingiendo ser torpe y distraído como en los antiguos cómics y películas protagonizadas por Christopher Reeves. El nuevo Clark Kent es un tipo seguro de sí mismo, que va al gimnasio ya hace pesas para así justificar su musculatura,

que es un premiado escritor y que incluso sigue los dictámenes de la moda al usar una cola de caballo a principios de los 1990s. En la era post-Byrne Superman y Clark Kent son un mismo sujeto, ninguno es el alter-ego del otro, ambas personalidades están reconciliadas. Superman es algo así como un "trabajo extra" de Kent, cómo si además de periodista fuese bombero.

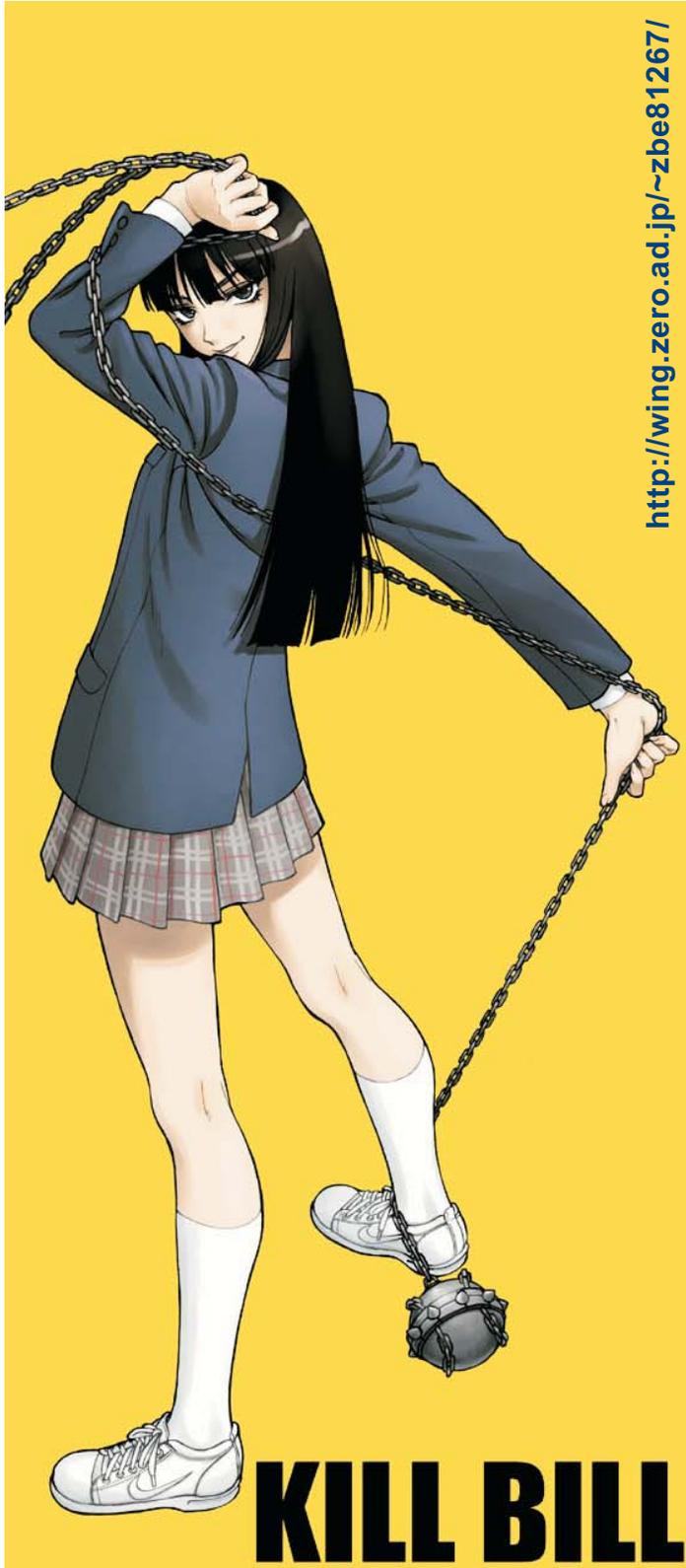
Por supuesto que todo lo anterior no resta validez al argumento de Bill, considerando su edad se infiere que creció leyendo los antiguos cómics de Superman donde todo lo que él afirma es hasta cierta extensión cierto e incluso es probable que, pese a estar al tanto de la versión remozada de Byrne, Bill no estuviese de acuerdo con ella optando por el personaje clásico. De cualquier forma y aunque me parece notable que Tarantino reconozca sus influencias abiertamente y por fin se le dediquen algunos pensamientos relevantes a un género considerado la mayoría de las veces "infantil, irrelevante e idiota", la mención que Bill hace de los cómics de superhéroes se antoja forzada y gratuita. ¿Cómo habría revertido yo ésta situación?, pues agregando algunas escenas donde Bill estuviese leyendo algún cómic, imaginen si en vez de estar tocando la flauta sentado fuera de la iglesia, Beatrix lo hubiese encontrado leyendo un cómic de Superman (podría haber sido inclusive el primer número de *Action Comics* a manera de metáfora claro). Recordemos que Bill dice que "me gustan los cómics", y no "me gustaban los cómics" por lo que hemos de suponer que los ha seguido leyendo. Y si efectivamente encuentra <<...fascinante toda la mitología que impregna a los superhéroes>>, pues no debe haberse perdido títulos como *Marvels*, *Kingdom Come*, *The Dark Knight Returns*, *Watchmen*, etc., y menos aún las revisiones y cambios a los que su personaje favorito (Superman) ha sido sometido en los últimos años. Pero cómo Jorge Baradit hace notar en su dura crítica a *Kill Bill*,

los cómics de superhéroes no son más que otro de los sub-géneros de los cuales Tarantino se apropia para montar su espectáculo.

© 2005, Sergio Alejandro Amira.

RAPSODIA HÚNGARA EN KYOTO

por Cristián Amira



Mucho se ha hablado sobre *Kill Bill* vol I, sin duda es imposible no dejar de amar u odiar la estructuración narrativa de Tarantino o esa extraña mezcla de elementos que la configuran y como se superponen estilos y estéticas que le dan un sello (virtuoso u aberrante) a esta película. De los cientos de opiniones y comentarios con los cuales se analiza a este filme, sin embargo, es de extrañar, tal vez por su carácter casi... obvio, que no se hable de un tema que atraviesa toda la trama y que se relaciona con la esencia de las artes marciales, refiriéndose directamente a la figura del samurai.

Mi interés hacia las artes marciales, sin vergüenza confieso que surgió por una motivación estética, la belleza tanto de las armas y de la poesía del movimiento. Sin duda que luego del tiempo en que he desarrollado estas artes me he ido empapando de la conciencia y mística que rodea al samurai. Esto se debe a la naturaleza misma de mi arte, pues el Iaido (arte de enfundar y desenfundar la katana) tiene como esencia rescatar la experiencia mística del espíritu samurai a través de katas que siguen la vía del guerrero.

Por otra parte complemento el Iaido con el Bozendo (manejo del Bo (vara de madera de 1,25 mtrs). Aunque con menos tiempo en este arte he logrado en un principio el conocimiento intelectual y pragmático de estas prácticas.

De mi experiencia he podido enriquecer mi lectura de la película y su trasfondo.

Sin duda los personajes de esta trama pertenecen al sub-mundo de la mafia, estructura de clanes de delincuentes y asesinos nipones conocida como yakuza (de la casta de los Heimin según las esferas sociales del antiguo Japón) los

cuales servían a un Ayabun (Bill en este caso). Esta estructuración proviene de una imitación de la figura del samurai y su código, el bushido.

Tarantino enfoca a este mundo de una manera glamorosa y hasta la presenta con una visión en que no nos cuestionamos su legitimidad. Sin duda en su mayoría los personajes son de una u otra manera seres admirables, fieles a sus ideologías e irreprochables en ese aspecto, dejando de lado los asuntos éticos-sociales.

Lo rescatable del enfoque de Tarantino es que no juzga a sus personajes, de hecho, se produce una fuerte tensión y choque moral entre estos creando una densidad ideológica que realmente llena de contenido significativo a lo que pudo haber sido simplemente un circo barroco gore

Sin duda lo glamoroso de los combates con su cuota generosa de mutilaciones y sangre, reemplazan las técnicas propias por una más acrobáticas y más interesantes para el público, pero que disminuyen su esencia. Luego de la batalla con los 88 Locos, Tarantino nos presenta la pelea con O-Ren Ishii, la cual es exquisita. Sin duda en técnica este combate sigue la lógica de las demás, pero posee una conciencia ceremonial que nos transporta directamente a un combate de otro tiempo. Muchas personas me han comentado lo breve del combate, considerándolo como un juego de expectativas y contraste de Tarantino, pero que en verdad es un reflejo bastante realista (incluso largamente extendido) del esgrima con Katana, lo cual he podido ver en las practicas de Kendo (combate deportivo con sables de madera).

Un elemento que me llamó la atención es la katana recubierta de madera negra de O-Ren, la cual es lisa y no posee tsuba (empuñadura) y tiene una tsuka (mango) muy ancha y de madera, son características extrañas, que aunque las he visto en exhibiciones no me parecen adecuadas para un combate por aspectos

prácticos, pero que es indudable que en el caso de oren no tenía esta función, sino más bien era como un cetro de poder ante sus subalternos más que un arma de ejecución o castigo que para la esgrima.

No puedo dejar de hablar de la fragua de la katana si intento explicar la esencia samurai, pues esta arma no es simplemente un instrumento, sino que en un primer enfoque es el elemento canalizador de la fuerza interior del guerrero que se concentra desde su vientre y se proyecta a través de la hoja del sable, toda esta energía converge en un punto que es crucial en el corte que son los 10 cm. de la punta de la katana llamada kissaki, la cual es la que produce el corte.

Esta relación íntima de la katana con el mundo interior de quien la porta, crea un lazo tanto técnico –prolongación de la extremidad y voluntad del guerrero– como espiritual, pues la katana se impregna con el alma de su dueño, esta es la razón por la cual un hombre podía perder su cabeza si descuidadamente tocaba la katana o simplemente respiraba sobre ella.

La creación de la hoja de la katana es un proceso delicado y brutal en la cual esta era templada unas veinte mil veces pasando de las congeladas aguas al fuego concentrado. Esta operación es lo que le da la dureza excepcional a la katana. Tanto para el guerrero como para su katana su perfeccionamiento es una constante muerte y nacimiento, en esencia sus destinos son iguales.

Al sostener Beatrix la katana de Hattori Hanzo, ella se reencuentra con su yo-guerrero, el cual había sido dormido para dejar paso al yo-madre. Esto es la esencia que trasmite la katana, la cual es un espíritu nacido del dolor y sufrimiento y esa es la razón por la cual desea permanecer enfundada. Satori entiende esto y ya no desea crear armas de matar, pero Beatrix le demuestra que ella desea un sable de justicia

y no de odio.

El guerrero samurai nunca mataba por odio, pues eso sería ofender a su katana y deshonorarse a sí mismo, además que el Bushido (código samurai) estaba regido por el Zen el cual plantea a grandes rasgos que una mente sin fijaciones (la no mente) es una mente libre y tan afilada como la hoja de la katana.

“no tengo sable , hago de mi vacuidad mi sable”
(rezo samurai)

El odiar es una fijación, al igual que el miedo. Satori cautela de esto a Beatrix y le propone establecer una lista de sus objetivos, para no extraviarse en el complejo camino que está por emprender.

Una escena memorable es cuando Beatrix mata a Vernita Green (Copperhead) y le plantea a la hija de ésta que cuando esté preparada ella va a aceptar su duelo. Este hecho refleja y justifica mucho el código moral por el cual se rigen los personajes, y está cargado de mucho respeto y humildad al igual que cuando O-Ren se disculpa con Beatrix al burlarse de su espíritu y calidad guerrera.

Todos los momentos que he citado son los que más me han llamado la atención y los que le dan una profundidad casi mística a lo que pudo ser simplemente una película de acción y sana violencia gratuita, pero la cual ha rescatado brillantemente y sin ostentación la filosofía y visión del samurai. He dejado de comentar el volumen II por razón de que presenta otros elementos que se mezclan con la vía del bushido , pero que sin duda serían interesantes de analizar, sobre todo a la figura de Bill como un Ronin (samurai errante sin señor feudal) y el entrenamiento de Beatrix por parte de Pai Mei.

La construcción inteligente de los personajes y este choque de ideología que se presentan hacen que las personas establezcan ciertos afecto con uno y con otros, de los cuales el que más me cautivó sin duda fue el de Bill y Bud, pero

con cierta extrañeza debo admitir que uno de los personajes que más me gustó fue Gogo Yubari. Es cierto que es una figura argumental de Tarantino, para exacerbar “lo-malo-que-son-los-malos”, pero que en su estructura unidimensional me provoca un análisis que no se presenta en la película, pues los personajes al ser de una dualidad compleja en el transcurso del filme nos los van presentando de tal manera que va cambiando nuestra percepción sobre ellos, sin que estos hallan establecido un desarrollo personal, que casi no esté presente.

En Gogo, sin embargo, esto no ocurre (mucho me recuerda a O-Ren en esa notable secuencia de animación en la cual venga a su padre), sólo su facetasádica es la presentada. El delicado trabajo en el desarrollo de O-Ren y sus circunstancias fue una molestia que no se tomó Tarantino a la hora de concebir a Gogo, un personaje menor presentado como una figura sin contenido, dando la necesidad al espectador de llenar la laguna que es en sí esta caricatura de villano, para poder así entenderla y de alguna manera establecer el juego que Tarantino ha realizado con los demás personajes.

Tarantino nos presenta a estas figuras sin juzgarlas, en el caso de Gogo, este hecho produce el efecto de no sólo no castigarla, sino de celebrar su sadismo, sin duda es el personaje más triste de Kill Bill pues es una marioneta de Tarantino, a la cual no se le dio la posibilidad de voz.

A parte de los aspectos psicológicos y pseudoéticos es interesante el aspecto cliché de este personaje que es un estereotipo recargado (pero que posee una frescura muy rescatable) llena de fetichismos sádicos y pedófilos al cual Tarantino le da ese carisma aberrante de los villanos de películas clase-b.

Sin duda el espíritu visual del filme se encarna en Gogo Yubari, antípoda de Bill, representado sin el glamour característico de los demás personajes pero con una dimensión psicológica

ampliamente desarrollada en contraste con lo breve de la existencia de Gogo.

Lamentablemente Gogo fue uno de esos comunes casos de personajes creados para morir, del cual para el héroe no es más que otro obstáculo a vencer, pero aún con todos estos elementos estructurados y limitantes este personaje ha trascendido, aún más de lo que se pudo haber esperado para un ser escenográfico, eso es lo más rescatable de Gogo...

Tarantino nos regala un collage frenético donde mezcla sin temor lo mundano y lo trascendental, lo ético con lo cuestionable, lo simple con lo recargado, estableciendo una armonía que no admite polos opuestos sino una unidad y de esto es lo que se nutre un practicante de artes marciales en el momento en que empieza a ejecutar su interminable kata que nos transporta a tiempos pretéritos, el cual que nos sirve para entender nuestro presente .

© 2005, Cristián Amira.