

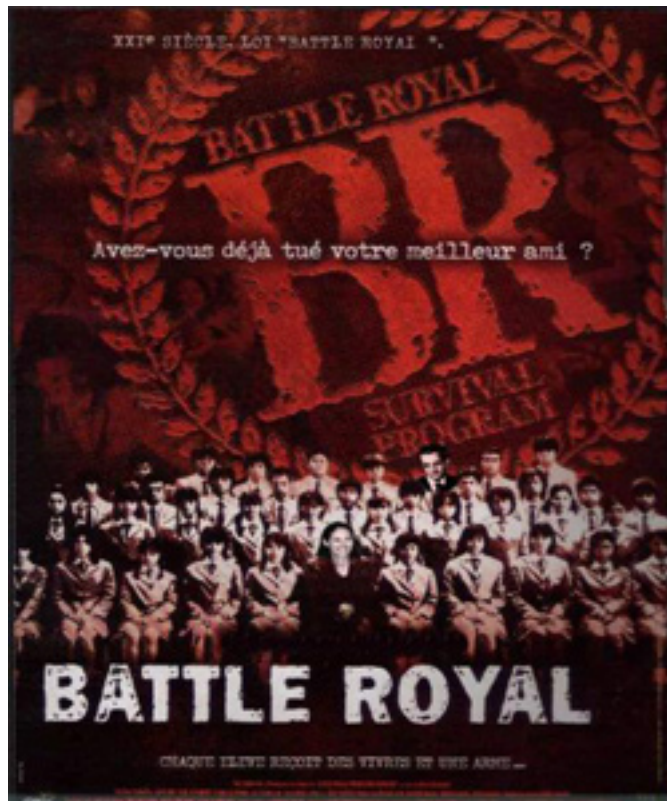
ARTÍCULO

## **BATTLE ROYAL: LA BRECHA GENERACIONAL ENSANCHADA DE NUEVO**

*Pedro Paunero*  
*Periodista y divulgador científico*  
*pauner\_in\_night@hotmail.com*

## BATTLE ROYAL: LA BRECHA GENERACIONAL ENSANCHADA DE NUEVO

### INICIO



En una escena de *L'âge de Or* (*La Edad de Oro*, 1930), del inefable Luis Buñuel, el protagonista, Gastón Modot, dispara sobre la espalda de su hijo que corre por el patio y lo mata. Lya Lys, la esposa, exclama en éxtasis: *¡Qué felicidad! ¡Qué felicidad, haber asesinado a nuestros hijos!* En su libro de memorias, escrito en colaboración con Jean-Claude Carrière, *Mi Último Suspiro*, Buñuel apunta que la intención de *La Edad de Oro* era ser una película *de amor loco, de un impulso irresistible que, en cualquier circunstancia, empuja el uno hacia el otro, a un hombre y una mujer que nunca pueden unirse*. La brecha generacional entre jóvenes (en este caso, niños) y adultos, aparece aquí por vez primera recubierta de un deseo de impotencia de culminación del acto amoroso.

En 1957 el popular escritor inglés de Ciencia Ficción catastrofista, John Wyndham, escribió *The Midwich Cuckoos*. David Pringle, especialista en Ciencia Ficción, escribiría en su comentario a esta obra, en su libro sobre las cien mejores novelas de Ciencia Ficción, que Wyndham: “concibió una idea inteligente que se resuelve en la imagen perfecta de la pesadilla de los años cincuenta, la brecha generacional”. En esta novela un incidente extraterrestre, aislado en una aldea llamada Midwich, pone a dormir a todas las mujeres en edad de procrear. Nueve meses después todas darán a luz niños superdotados, que comparten una mente común y que amenazan o asesinan a cualquiera que se les enfrente. Pero Pringle, astuto crítico siempre, duda, al final, de las intenciones del autor: “Si el libro se leyera como una parábola de la brecha generacional, aunque dudo que ése haya sido el propósito del autor, sería en verdad terrorífico”.

*Battle Royal*, (titulada torpemente en español como *Juego Sangriento*), cinta japonesa (Kinji Fukasaku, 2000) basada en la novela de Takami Koshun, es una verdadera puesta en escena de la brecha generacional actual proveniente de un país que lamenta la pérdida de valores (el respeto a los mayores, tan caro a su cultura) en su tradicionalista sociedad.

## CONFRONTACIONES JUVENILES COMO PUNTO DE PARTIDA

*Battle Royal* tiene una deuda impagable (o se suma a la larga lista) con cintas y novelas anteriores que abordan de alguna manera, el tema de la brecha generacional, la delincuencia juvenil o el enfrentamiento entre bandas rivales, como *The Wild One* (Laszlo Benedek, 1954), con Marlon Brando en el papel estelar, *Rebel Without a Cause* (Nicholas Ray, 1955) la mítica y mejor de las tres cintas protagonizadas por James Dean, la novela de Anthony Burgess, *A Clockwork Orange* de 1962<sup>1</sup>, o, incluso, *The Exorcist* (William Friedkin, 1973), con la arquetípica posesión demoníaca de la actriz Linda Blair en el papel de la encantadora y aterradora Regan. Sobre este personaje dice el crítico de cine Steven Jay Schneider: *En una era de agitación estudiantil, de uso experimental de drogas y de cuestionamiento general de la autoridad, El Exorcista permitió a los espectadores regodearse en los terribles castigos infligidos a la rebelde Regan. El Exorcista permitió también a los espectadores regodearse en la rebeldía de la Regan-demonio, un personaje tan fascinante y tan lleno de repugnantes sorpresas.* También sería lícito mencionar otra obra maestra de Luis Buñuel, *Los Olvidados*, de 1950, en la cual varios adolescentes criminales luchan por sobrevivir bajo circunstancias despiadadas y que precede a todas las anteriores.

*Battle Royal*, película controversial, presumiblemente censurada en los Estados Unidos, comienza con un prólogo: *Al amanecer del milenio la nación colapsó. Con 15 % de desempleo, 10 millones no tenían trabajo, 800 mil estudiantes boicotearon la escuela. Los adultos perdieron la confianza y temiendo a la juventud, aprobaron la Ley del Milenio de Reforma a la Educación. También conocida como Ley BR.* La primera secuencia muestra a un grupo de periodistas y un helicóptero que se dirigen hacia un convoy militar para apoderarse de la nota sobre la ganadora de la batalla que da nombre a dicha ley. Se trata de una típica chica colegiala japonesa uniformada, con su vestido ensangrentado, que sostiene una muñeca de estambre y sonríe de maligna, perversa, mostrando sus dientes pubescentes con frenos odontológicos.



El narrador cuenta cómo, a su ingreso escolar al séptimo grado, su madre ha abandonado el hogar y su padre se ha suicidado, ahorcándose. Vive, pues, en una sociedad en rápido desmoronamiento.

*Battle Royal*: una trama distópica

En un distópico Japón apenas esbozado (la cinta se decanta por la violencia casi de inmediato sin preferir tratar el tema de cómo se sienten los ciudadanos en una sociedad como esa), la *Ley BR* consiste en enviar, cada determinado tiempo, a una clase escogida de entre miles de estudiantes y escuelas (en contra de su voluntad), a matarse entre sí a una isla desierta. Se les darán mochilas con equipo dentro, que bien pueden ser armas o no, un mapa y una brújula, comida y agua, y llevarán collares electrónicos<sup>2</sup> cuya tarea consiste en monitorear los signos vitales y espiar las conversaciones de los jugadores, mismos que, al cabo de tres días, si no existe un único ganador (que ha asesinado previamente a sus compañeros), terminarán estallando, reventándoles la yugular.

1 O la emblemática cinta de Stanley Kubrick del mismo nombre y del año 1971.

2 Préstamo de la novela *On Wings Of Song* (1979), de Thomas M. Disch, en la cual, al protagonista, una vez que ha sido prisionero, se le introduce en el estómago un dispositivo explosivo para impedir que se fugue. Dicho dispositivo ha sido copiado muchas veces desde que Disch lo mencionó en su obra.

La cinta explota perversamente las escenas más violentas con un fondo de música clásica como el Aire de Bach, que sirve de contraste entre lo que se ve y lo que se escucha, añadida a esta característica, cada tanto tiempo (en realidad cada vez que muere alguien) aparece a lo largo de la película un siniestro marcador que indica cuántos chicos y chicas quedan vivos.



Cuando uno de los alumnos pregunta la razón por la cual se les ha llevado ahí, el profesor, que se encuentra a cargo, contesta: *es su maldita culpa. Ustedes se burlan de los adultos* (en una escena previa él ha sido atacado por un chico con navaja y herido, mientras en el pizarrón algún otro ha escrito que la clase ha decidido tomarse el día, la única ajena a todo esto será Noriko, una alumna ejemplar que llega tarde al salón de clases). El profesor continúa, de manera significativa para comprender el juego mismo: *Sigan burlándose, pero no olviden que la vida es un juego.*



Todos los anteriormente compañeros de grado serán dolorosamente enfrentados y cada uno sacará lo mejor o peor de cada quién, extrayendo los rencores, las vendettas, los pleitos viejos, volviéndose víctimas o asesinos. Si damos por sentado que los amigos de la enseñanza Secundaria y Preparatoria son los más queridos o cuya amistad perdurará a través de los años, aun sobre los universitarios, la anécdota de amigos matándose entre sí es verdaderamente trágica. Serán monitoreados a la distancia por su antiguo profesor (Kitano), de quien nos enteramos, en una escena breve pero extraordinaria, y quizá fruto de este mundo dónde las generaciones están enfrentadas, que es odiado por su propia hija quien le habla a su teléfono móvil para insultarle.

Recuerda, también, en esto último, a esa obra maestra del Premio Nóbel William Golding, *Lord of the Flies* (1954), fábula moral en la cual el autor reflexiona sobre la condición humana de un grupo de niños abandonados en una isla desierta y que culminan enfrentándose todos en bandos opuestos, al grado del asesinato. Pero lo que en Golding es análisis del aislamiento y las ansias de poder, en *Battle Royal* es pretexto para contar una vez más un cuento de mega violencia al más puro estilo japonés, aderezado, cómo no, con las consabidas lolitas en uniforme que, cada tantas escenas, están declarando su amor a sus compañeros (o viceversa) de manera increíble, aún en plena batalla.

## LA VIOLENCIA COMO ESPECTÁCULO

Con todo y defectos, podemos advertir en este divertimento de cultura pop oriental (de *Pulp Fiction* japonesa), un temor básico del adulto a la juventud tecnológica actual que comenzó a hacerse sentir a partir de la ocupación estadounidense, en la post guerra, de las islas japonesas. Impregnada por un tufillo a *Reality Show* y de otras obras que anunciaron la Sociedad del Espectáculo como *The Running Man* (Paul Michael Glaser, 1987), basada en la novela de Stephen King, en *Battle Royal* los continuos escauceos amorosos parecen indicar que sus jóvenes protagonistas no tienen prisa por alcanzar la adultez, deseando quedarse en ese universo sensual del despertar amoroso en medio de las masacres que les han llevado ahí, en un juego de tira y afloja, entre el mundo de rebeldía y la realidad de una feroz competencia adulta.

Es el *Eros* y el *Tanatos* recuperados para el juego, este último, que nos obliga a mirar a los que mueven las piezas y pensar cómo, el gobierno, ha sacrificado siempre a la juventud para sostener, a través de guerras en las cuales se le enfrenta, su propio miedo a la decrepitud y a la obsolescencia.

Sólo una pareja de elegidos, la más fiel y conservadora de todas las posibles parejas en este grupo escolar, apadrinada por el profesor Kitano que se empeña en protegerlos (pero principalmente a la encantadora Noriko, quien, quizá, le recuerde a su hija o represente una hija que nunca tuvo) será la superviviente, junto a un alumno transferido (veterano de un juego BR anterior), para culminar así, con notas puritanas y moralistas con la última escena de ambos adolescentes huyendo por las calles de una ciudad japonesa, tras matar a su profesor protector (quien prácticamente se deja asesinar por ellos en una situación de equívocos), esta asombrosa cinta, rayana en la Serie B hollywoodense.

Pero ¿cómo considerar exagerada o atroz a una fábula como esta en un mundo dónde se suceden tragedias como la masacre en una escuela del poblado de Littleton<sup>3</sup>, en los Estados Unidos y que ya se ha repetido? Tal vez debemos verla como una obra artesanal, que busca poco más que entretener, pero también como el pálido reflejo de lo que pretende ser: una fábula sobre la destrucción indiscriminada de la juventud en pos del Control Social.

## BIBLIOGRAFÍA:

Jay Schneider, Steven. 1001 *Películas Que Hay Que Ver Antes de Morir*. Grijalbo. Barcelona. Sexta Edición Actualizada al 2006.

Pringle, David. *Ciencia Ficción, Las Cien Mejores Novelas*. Minotauro. México. 1991.

Buñuel, Luis. *Mi Último Suspiro*. DeBolsillo. Plaza y Janés Editores. España. 3ª. Edición, mayo 2001.

Golding, William. *Señor de las Moscas*. Mediasat Group, por acuerdo con Bibliotex, S. L. Barcelona, España. 2001.

Burgess, Anthony. *La Naranja Mecánica*. Mediasat Group, por acuerdo con Bibliotex, S. L. Barcelona, España. 2001.

<sup>3</sup> Hecho analizado, explorado y explotado por el genial documentalista Michael Moore en su película ganadora del Óscar en 2003, *Bowling for Columbine (Masacre en Columbine)*.