

---

## **PETER BERG. *VERY BAD THINGS***

José María Guelbenzu  
1 febrero, 1999

Dos palabras, «basura» y «salvaje», adjetivan desde hace un tiempo toda una gama de productos relacionados con el arte. La invención más reciente en el mundo del cine es la llamada «comedia salvaje». *Very bad things* pertenece al género. Es una película tan descoyuntada como interesante y un buen motivo de reflexión.

En principio, cabe atribuir a su director dos elementos muy positivos para el film. El primero, la concepción de una estructura que trata en paralelo las disparatadas desgracias que se abaten sobre un grupo de cinco mediocres dispuestos a celebrar una despedida de soltero y las minúsculas desgracias que se abaten sobre la novia que, mientras tanto, se ha quedado preparando la boda. El contraste entre lo monstruoso y lo cotidiano representado por cada parte, que se anuda en el momento en que la novia decide actuar en el último minuto anterior a la ceremonia, revela la creación de un soporte o artificio para la historia que se cuenta que me parece sumamente eficaz e inteligente. Si David Lynch mostró de manera magistral la presencia del Mal en la vida cotidiana gracias, en principio, a la maravillosa estructura que soporta el desarrollo de *Blue Velvet*, Peter Berg parece tratar de emularlo con buen tino inventando esa estructura en paralelo de situaciones aparentemente disímiles pero que vienen a reunirse en el mismo pozo de amoralidad.

En segundo lugar, junto al artificio de base, un hallazgo expresivo admirable. Los *gags*, característicos de toda comedia y ésta lo es, tienen una doble respuesta simultánea en el espectador: son situaciones verdaderamente cómicas, pero están montadas sobre el horror puro y duro. El espectador tiende a reír, pero la dureza del motivo del gag se lo impide; esto hace que se encuentre siempre atacado por una doble impresión o, por hacer un juego de palabras, que no se encuentre, debido precisamente a la sensación de desasosiego que le produce la situación. Excuso decir el juego que puede llegar a dar una utilización implacable y coherente de este juego expresivo.

Así, pues, la suma de ambas partes –artificio y expresión– obliga a pensar en la consecución de un producto nuevo y redondo, un verdadero hallazgo. Y no es así. Y es muy instructivo analizar por qué.

En mi opinión, fallan dos aspectos claves del tratamiento cinematográfico. El primero es que una estructura exigente obliga a un desarrollo igualmente exigente de sus partes. La película arranca y exhibe su planteamiento de forma convincente y sugerente; ahora bien: a partir del entierro de los cadáveres en el desierto, la situación no progresa dramáticamente; al contrario, se estanca hasta el punto de hacerse totalmente previsible buena parte de las secuencias que la siguen. Diríase que el talento de Peter Berg para crear hallazgos expresivos es estático y no dinámico, de manera que, una vez explotado someramente el filón, no encuentra otra salida que repetirse una y otra vez. Escenas de humorhorror tan extraordinarias como la de los cinco hombres sujetando la puerta del baño donde agoniza el agente de seguridad o el reajuste de miembros de los cadáveres dan paso a pálidos reflejos repetitivos de aquéllas.

El segundo fallo está, me temo, en la propia formación de Peter Berg. Existe toda una generación de directores de cine cuya formación procede exclusivamente del medio audiovisual. En el mejor de los casos, su talento les puede llevar a ordenar con extremada eficacia una historia, pero, por lo general, hacen agua justo en lo que hace que las historias sean verdaderamente interesantes: en la intención que las guía. Ahí es donde, por ahora y a falta de mejor antecedente, se echa de menos la carencia de formación intelectual de esa generación. No abogo por un doctorado en Humanidades, por supuesto, pero, a título de ejemplo, que toda tu formación histórica venga a través de los *peplums* hollywoodenses es salirse por el lado contrario.

Toda historia se justifica en su *intención* y eso es lo que le da un *sentido*. A la historia de Peter Berg le falta eso. Le falta a tal extremo que sus personajes –salvo el de Cameron Díaz– son de cartón-piedra, empezando por esa mezcla facilona y abusiva de jugador de rol y ejecutivo sin escrúpulos que encarna Christian Slater. Una vez puesto en marcha, Peter Berg no sabe a dónde va aunque sepa crear y visualizar situaciones concretas. Las buenas imágenes, las buenas situaciones, no valen por sí mismas, de igual manera que una bella tela se queda en muy poco si no hay nadie capaz de coserla y darle forma sobre un cuerpo. Cuando uno no sabe a dónde va, a dónde conduce lo que está haciendo, cuando se carece de sentido en un relato, éste se queda en nada o acaba dando en una conclusión infantiloides.

Quizá sea por tratarse de una primera película, pero a Berg le falta demostrar que posee la cabeza de un Tod Solonz, que también encaja en el género. En fin, la gran figura de los audiovisuales puros es Steven Spielberg, el primero que logra triunfar plenamente. Él mismo ha dicho siempre que no ha leído un libro en su vida, lo cual tampoco es cierto, pero creo que se le nota. Incluso a sus productos

mejor acabados, más irreprochablemente cinematográficos, les falta el poso del conocimiento. Lo que no le ocurre, por terminar con los ejemplos, a otro aparente audiovisual como es George Lucas: *La guerra de las galaxias* posee un fondo mitológico y psicológico bastante más sustancial del que te puede proporcionar el *Reader's Digest*.