



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

“LA VENGANZA FRÍA. CONFIGURACIÓN DE LOS
PERSONAJES PROTAGÓNICOS EN EL FILME *OLDBOY*”

SEMINARIO – TALLER EXTRACURRICULAR

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURA HISPÁNICAS

PRESENTA

MARCELA CRUZ LÓPEZ

Asesor: JORGE OLVERA VÁZQUEZ

MAYO 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A mis padres, por su integridad y fortaleza.

Índice

Introducción.....	4
Capítulo 1. Los personajes.....	7
1.1 Caracterización del personaje	8
1.1.1 Clasificación y tipos.....	14
1.1.2 Dimensiones	16
1.2 Formas de representación.....	17
1.2.1 Héroe	17
1.2.2 Antihéroe.....	21
1.3 Sobre el análisis del personaje.....	21
Capítulo 2. La venganza	28
2.1 Antecedentes.....	29
2.2 Aspectos psicológicos	32
2.3 Como tema literario y fílmico	35
Capítulo 3. Hacia la configuración de los personajes de <i>Oldboy</i>	40
3.1 Acerca de <i>Oldboy</i>	40
3.1.2 El director	40
3.1.1 Sobre el filme	41
3.2 Análisis de la configuración de los personajes protagónicos	43
3.2.1 Oh Dae-su “el que se lleva bien con la gente”	44
3.2.2 Lee Woo-jin “el solitario príncipe de la torre más alta”	50
3.2.3 El tiempo de la venganza entre Lee Woo-jin y Oh Dae-su	55
Conclusiones.....	60
Fuentes	65
Apéndice	68

Introducción

El personaje está presente en todas las narraciones, ficticias, históricas y noticiosas del ser humano, sin personaje no hay historias. Estos relatos o historias encuentran tanto en el discurso literario como en el fílmico y en cada uno reciben un tratamiento y visión especial, ahí el personaje, como objeto independiente, es producto de un tipo de mirada, de una operación de observación y construcción que lo hacen realidad.

El personaje de ficción tiene su origen en la necesidad creativa de un autor que decide explorar su propio entendimiento de un tema. Sea esto basado en experiencias personales, lecturas, filmes o experiencias cercanas; la interrogativa sobre la validez de sus propias ideas le llevan, en el ámbito literario, a la formación de una creatura capaz de vivir esa emoción.

Es una experiencia cotidiana que los textos narrativos posean cierta capacidad de absorción. Al leer una novela, al observar una serie de televisión o al ver una película, los lectores o espectadores suelen quedar tan absortos con el relato que pudiera parecer que experimentan estados alterados de conciencia de gran intensidad. El identificarse con los personajes protagonistas constituye uno de los mecanismos principales para explicar los efectos del entretenimiento mediático. Sin embargo, es un tema vasto y complejo; es cuestión de disfrute empatizar con aquellos que están detrás de la pantalla (en el caso del cine por ejemplo).

La empatía es mayor cuando los personajes a pesar de sufrir injustamente una agresión salen airosos de esa afrenta tomando venganza. La venganza, este concepto fue una costumbre en tiempos lejanos; traía consigo explícitamente la retribución de la violencia y con ello, una larga cadena de la misma. Estuvo vigente durante mucho tiempo, tanto que parece una parte esencial del ser humano.

Sigmund Freud la perfilaba como una conducta muy humana, teniéndola como una pulsión irracional indicaba que la venganza no era otra cosa que la excitación de un reflejo no desencadenado.

Estos códigos sociales de retribución equivalente, donde se toma lo quitado, se encuentra en un nivel de impartición de justicia suministrada por el Estado, desde un plano personal hasta el plano entre naciones.

En la literatura, en el cine y en la historia de la humanidad este tema sigue vigente e inagotable. Como ejemplo en el ámbito fílmico está *Oldboy*. Dirigido por Park Chanwook, este filme llega al viejo continente para mirarse en el mundo entero. La ficción y realidad, manipulación y libre albedrío, los lindes entre el bien y el mal se disipan en el discurso fílmico.

La presente investigación se centrará en conjuntar los elementos que participan en la configuración de personajes. La principal inquietud es determinar la configuración de los personajes protagonista y antagonista, realizando una aproximación al análisis de los personajes protagónicos por medio del objeto de estudio, el filme *Oldboy*. A través de los personajes se navega en este espacio que muestra el filme, donde se aprecia que son una entidad que contiene características físicas y psíquicas que los hacen únicos.

Para entender estos rasgos característicos, en el primer capítulo se dan algunas definiciones básicas en el estudio que presentamos así como también los rasgos que caracterizan al personaje, sus tipos y dimensiones. De igual forma damos los fundamentos del análisis que se realizará en el último capítulo, utilizando el trabajo realizado por Casetti y Di Chio.

Posteriormente, en el segundo capítulo se describe la venganza, desde diferentes puntos de vista, como un rasgo humano, un sentimiento, algo adherido a la humanidad desde el inicio de la historia, mostrándola también como eje principal del filme el cual es el objeto del trabajo. Un rasgo humano presente en los personajes protagónicos, seres de ficción, seres que pueden parecerse en demasía a los reales, a los que se pueden analizar como a uno real, dotados de matices psicológicos, típicos y físicos.

Por último, estudiaremos de qué manera están configurados los personajes protagónicos en el discurso del objeto de estudio, tomando en cuenta los conceptos teóricos en los dos capítulos anteriores, en un análisis tridimensional

(rol, persona, actante); no sin antes hacer referencia al director de la obra y el contexto en torno a ésta.

De este modo se pretende identificar las transformaciones que sufren los personajes protagónico y antagonico a lo largo del filme, en la lucha que entre ellos se forja a la luz de un sentimiento vindicativo, unas veces disimulado otras escondido en las entrañas del personaje. *Oldboy* es un filme relacionado con la venganza que se ha convertido en una clara referencia al cine posmoderno y una obra de culto internacional.

Capítulo 1. Los personajes

Las características existentes en los personajes, que los vuelven puntos referenciales y únicos nos llevan a las siguientes cuestiones. ¿Qué se ha formulado respecto a ellos? ¿Desde qué puntos de vista se leen, se cimientan, están anclados, forjados? Ciertamente el personaje está presente en todas las narraciones ficticias e históricas del ser humano; es aquel que genera simpatía, identificación y aversiones. Sin personaje no hay historias.

En este capítulo es preciso exponer aquellos enfoques que conciernen a la caracterización o determinación de un personaje. Se revisarán los aspectos esenciales en la configuración del personaje, su clasificación, tipos y dimensiones. También es importante para el análisis describir los conceptos que competen a los personajes sobre los cuales gira el conflicto: roles (protagonista, antagonista), héroe y antihéroe.

Existen distintas tendencias al momento de definir o caracterizar a los personajes; una es la aristotélica, donde el personaje es acción, es decir, es en tanto actúa o hace. Otra es la que da importancia al personaje desde sus rasgos psicológicos. En una visión del drama, el personaje está construido, en buena medida, gracias al conflicto.

La definición de personaje tiene su origen en la palabra latina de origen griego “persona” y ésta significaba la máscara, es decir, el papel dramático realizado por el actor en el teatro griego. Ésta era claramente diferenciada de su “personaje”, de quien no era más que el ejecutante (el agente de la acción), y no la encarnación. La concepción del término cambió junto con la evolución del teatro occidental, identificando más al personaje con el actor que lo encarnaba, transformándolo en una entidad psicológica y moral, produciendo en el espectador un efecto de identificación.

El cine heredó, en sus primeros años, esta concepción de personaje, aunque más que una entidad enteramente psicológica el actor encarnó un tipo, una figura social (el padre noble, el militar, la niñera, etcétera).

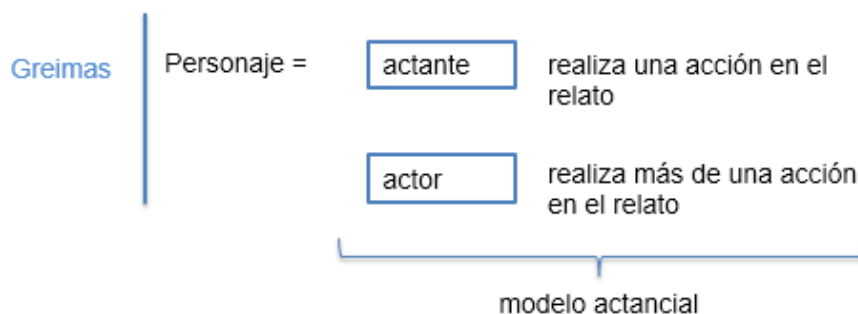
1.1 Caracterización del personaje

Si bien, sin personaje no hay historia, ocurre lo mismo en contrapartida. En toda sociedad, a través de los tiempos, han existido los relatos de forma oral, escrita o por imágenes. Estos relatos están en forma de mitos, leyendas, fábulas, cuentos, dramas, mangas, historietas, series de televisión, filmes... innumerables son los relatos, sus sustancias y géneros.

Desde sus inicios, el estructuralismo se resistió a tratar a los personajes como una esencia. Vladimir Propp sugería llamar actantes a los personajes; los redujo a una tipología simple, fundada no en su psicología sino en la unidad de sus acciones que cumplen en el relato (dador de objeto mágico, ayuda, malo, etcétera). Luego entonces, la siguiente imagen¹ esquematiza la visión que Propp tiene respecto al personaje:



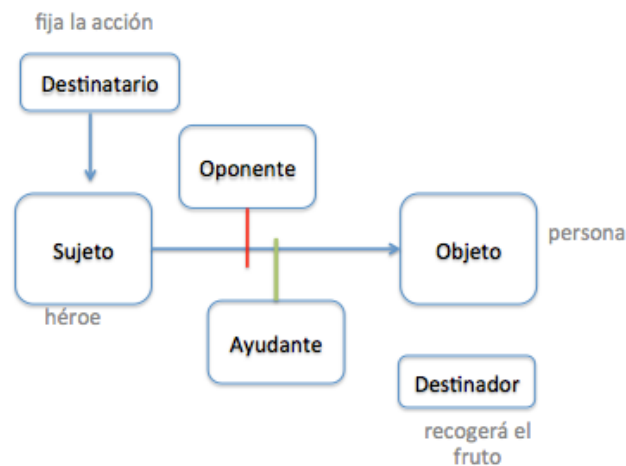
Posteriormente, A. J. Greimas llamará actante al que cubre una función, y actor al que, en todo el relato, cubre más de una. Este modelo organizador es la base del llamado modelo actancial que este autor propone. De un modo esquemático, el personaje según Greimas queda de la siguiente forma:



¹ Los cuadros esquemáticos que se presentan en este capítulo son de elaboración propia.

El modelo actancial que propone Greimas consta de seis términos: el Sujeto, corresponde al héroe; el Objeto, puede ser la persona en busca de la que parte el héroe; el Destinador, fija la misión, tarea o acción a cumplir; el Destinatario, el que recogerá el fruto; el Oponente, dificulta la acción del Sujeto; y el Ayudante, brinda ayuda.

Así entonces, este esquema muestra la interacción entre los diversos personajes propuestos por Greimas:



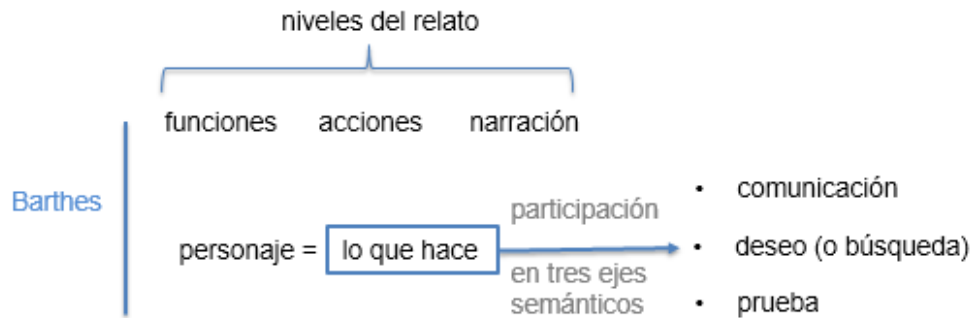
Por otro lado Roland Barthes propone distinguir en la obra narrativa tres niveles de descripción: funciones, acciones y narración. Cada acción va ligada estrechamente a la otra; una función –explica Barthes– sólo tiene sentido si se ubica en la acción general de un actante; y esta acción misma recibe su sentido último del hecho de que es narrada, confiada a un discurso que es su propio código².

Barthes, en el nivel de las acciones describe y clasifica a los personajes del relato, no según lo que son, sino según lo que hacen en la medida de que participen de tres ejes semánticos: la comunicación, el deseo (o la búsqueda) y la prueba; esta participación se ordena por pares sujeto/objeto, donante/destinatario, ayudante/opositor proyectadas a lo largo del relato; y como el actante define una clase, puede ser cubierto por actores diferentes, movilizados según reglas de multiplicación, de sustitución o de carencia. Es importante recalcar que aquí el

²Ver Roland Barthes y Greimas. *Análisis estructural del relato*. México, Ediciones Coyoacán, 1996, pp. 7-10

personaje se define por su participación en una esfera de acciones, estas últimas clasificables y típicas.

Los siguientes términos se muestran a continuación de un modo esquemático:



La noción de actante proviene de una visión aristotélica. Para Aristóteles, el personaje es una noción secundaria a la de fábula, sometida a la noción de acción; puede haber fábulas sin caracteres, dice en su *Poética*, pero no caracteres sin fábula. Esa idea se fijó en la tragedia griega, que concebía a los personajes como actores: agentes de una acción.

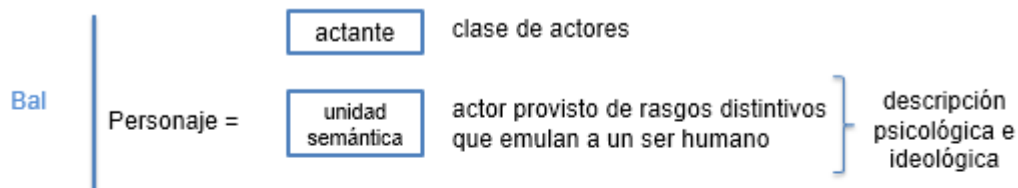
En el teatro griego la obras dramáticas se componían de partes en las que intervenían los personajes, (llamadas agones, “momento de lucha”, pues el personaje establecía un conflicto para defenderse), y de partes en las que intervenía el coro (estásimos, generalmente cantadas grupalmente); de ahí que los personajes que estaban presentes se les nombrara agonistas.

Los personajes, a los que se les permitía la participación (puesto que había reglas que determinaban a un máximo de tres personajes simultáneos) eran: protagonista, literalmente el primer agonista, o portador de las agonías (luchas) principales; deuteragonista, segundo portador de agonías; y tritagonista, tercer portador de agonías (las menos importantes)³.

Al paso de los tiempos esta clasificación hacia los personajes de una historia dramática, básicamente se ha mantenido de la misma forma. Aunque los personajes de hoy no son más complejos que Electra, Medea o Edipo, sólo viven los conflictos de modos diferentes.

³ Marcela Ruíz. *Glosario de términos del arte teatral*. México, Trillas, 1983, p.168

Ahora revisemos a Mieke Bal quien define al personaje como el actor provisto de los rasgos distintivos que en conjunto emulan a un ser humano; es una unidad semántica completa. El término actante indica una clase de actores, considerados en sus relaciones entre sí, y no toma en cuenta la función semántica del actor como unidad narrativa específica. El personaje, reitera Bal, semeja a un ser humano, “no tiene una psique, personalidad, ideología, competencia para actuar, pero sí posee rasgos que posibilitan una descripción psicológica e ideológica”⁴. Véase de una manera esquemática:



En cuanto a la construcción del personaje, manifiesta que no es siempre fácil, ni siquiera posible, determinar qué material debería incluirse en la descripción del mismo. Pero se pueden realizar acercamientos a éste. Un personaje es de cierta manera predecible; por ejemplo, en una descripción externa del personaje, si es viejo hará acciones distintas que si fuera joven; la profesión también es un factor determinante, el sexo, factores externos o peculiaridades de la personalidad crea una expectativa. El género juega un papel en lo predecible que sea un personaje. Las alteraciones a las que está sujeto un género, se ven influenciadas por el juego entre la evocación, la satisfacción y la frustración de lo esperado.

Respecto al contenido que atañe a la construcción, la primera vez que aparece un personaje en la historia no sabemos todavía mucho de él, pero conforme avanza la narración las características pertinentes se repiten con tanta frecuencia, pero de formas distintas, que surgen de forma más o menos clara. La repetición es un principio importante de construcción.

⁴ Mieke Bal. *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. Madrid, Cátedra, 2006, p.88

La relación con los demás también determina la imagen de un personaje; al igual que la relación del personaje consigo mismo. Estas relaciones se pueden dividir en similitudes y contrastes.

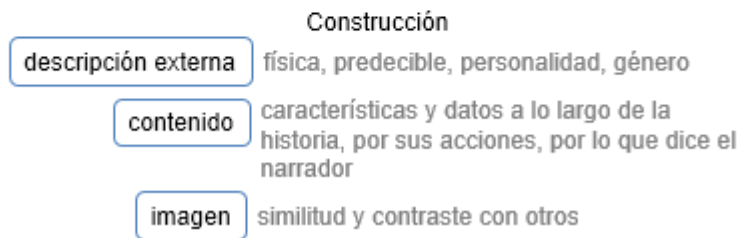
Además de la repetición, la acumulación de datos que ofrece la historia hace que se complementen para crear la imagen del personaje. Finalmente, los personajes pueden cambiar. Esos cambios suelen coincidir con ciertos acontecimientos en la fábula. A causa de un acontecimiento, pueden tener lugar alteraciones en la construcción de un personaje, y pueden cambiar las relaciones internas entre los diversos personajes. A la inversa, las alteraciones en la estructura de un personaje pueden tener influencia en los acontecimientos y determinar el desenlace de la fábula. Los cambios o transformaciones que sufre uno alteran a veces toda la configuración de personajes. Una vez que se seleccionen los rasgos más importantes de un personaje, será más fácil seguirles el rastro a las transformaciones para describirlas con claridad.

Bal sugiere que un posible método para determinar las características primarias de un personaje es por medio de la selección de ejes semánticos, es decir, los ejes “fuertes” (sorprendentes, excepcionales) que se relacionan con un acontecimiento importante⁵. Con la ayuda de esa información se pueden determinar las cualidades con que se ha dotado un personaje.

Añade, respecto a la obtención de información del personaje, existen dos factores: lo que el personaje mismo menciona explícitamente y las implícitas en lo que hace. Otra posibilidad está en un tercer elemento fuera de la fábula: lo que dice el narrador.

Luego entonces, en la construcción del personaje Bal propone atender los aspectos de la descripción externa, contenido e imagen:

⁵ Ver Mieke Bal. *Op. Cit.* p.95



En este sentido de la construcción del personaje, según los preceptistas clásicos, la continuidad, armonía y equilibrio deben mantenerse en sus manifestaciones, así como a través de la movilidad y la acción, que es lo más evidente para el público. Con ello no sólo se construye un personaje, sino un buen personaje.

A esta sazón, Linda Seger, añade que los personajes son un producto de su entorno; así los contextos que más influyen en ellos son la cultura, la época histórica, la situación geográfica y la profesión⁶. Se debe entender, con lo anterior, que un personaje bien construido es tan complejo como cualquier persona. No obstante, la duración de una obra dramática (sea para teatro, radio, cine, televisión), no permite profundizar como se quisiera, por ellos se recurre a fórmulas aceptadas, típicas y convenientes en la construcción de los personajes.

Los personajes no estereotipados ayudan a que la historia avance mediante las actitudes, el comportamiento y los deseos ocultos, e influyen en el desenlace.

Linda Seger divide las funciones de los personajes en cuatro categorías: principales, de apoyo, temáticos y que añaden dimensión

- *Principales*. Los personajes principales incluyen al protagonista, antagonista y personajes adicionales.
- *De apoyo*. En ocasiones un mismo personaje de esta categoría puede desarrollar diferentes funciones a la vez pero cada función deberá quedar claramente establecida, ya que los personajes principales no podrán cruzar solos la obra. Necesitará apoyo para alcanzar sus respectivos objetivos; requerirán echar mano de personajes que estén en o en contra de ellos:

⁶ Ver Linda Seger. *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona, Paidós, 2000, p.20

personas que les informen, aconsejen, escuchen, empujen o tiren de ellos; personajes que les obliguen a tomar una decisión, se les enfrenten o les animen. Un ejemplo de este tipo de personajes es el de confidente.

1.1.1 Clasificación y tipos

La distinción clásica entre los personajes es redondos y planos. Los primeros son personas complejas, que sufren un cambio en el transcurso de la historia, y continúan siendo capaces de sorprender al lector o espectador. Los planos, son estables, estereotipados y predecibles.

Protagonista

El personaje protagonista (del gr. *protagonistés πρωταγωνιστής*) es el personaje principal y la obra es su historia; es a él quien se supone sigue el espectador, con quien se identifica y empatiza. Edgar Ceballos en *Principios de construcción dramática* indica que: “casi siempre se trata de una figura positiva, aunque ello no signifique sea perfecto o no cometa errores; es atrayente y escapa a cualquiera de los tipo; suscita reacciones fuertes y tiene un carácter recio que permite un conflicto con los antagonistas. Posee cierta coherencia y consistencia, ya que es quien realiza la acción y es el responsable de conducir la obra, que se centra en torno a ellos”⁷.

Además, Ceballos indica que el destino humano tiene carácter dramático y un drama debe mostrar un gran destino humano, o varios, que culminen heroicamente. A pesar de que el protagonista se encuentre mayormente aislado en el momento de su acción, su conducta no se dará básicamente aislada. Puesto que el protagonista no es simplemente un valiente que sabe combatir, que si no forma parte de un movimiento que lucha, es capaz de integrarlo; la atmósfera fundamental, el medio biológico existencial de este personaje es el peligro.

En el drama, la verdad del personaje protagónico es la materia prima fundamental e irremplazable para la catarsis; por eso la tendencia a la tragedia,

⁷ Edgar Ceballos. *Principios de construcción dramática*. México, Escenología, 1995, p. 200

junto a la de victoria, no es pesimismo ni debilidad: la tragedia de catarsis representa para el protagonista, el optimismo genuino. Por ello, “la posibilidad de hacer del protagonista un héroe depende de la relación que se dé en la obra: relación entre veracidad y riqueza humanas del personaje y profundidad, universalidad y categoricidad del conflicto”⁸.

Antagonista

En este mismo esquema, se define antagonista como la oposición de alguien para que se suscite el conflicto dramático. Este término, tan usado en la actualidad, proviene del griego *antagonistés* (ἀνταγωνιστής) que significa adversario, y no correspondía directamente al deuteragonista como podría suponerse.

Puede ser no sólo una persona, sino también un elemento o poder que se oponen al protagonista en los esfuerzos que realiza por alcanzar su objetivo. En ocasiones también es una combinación de varios personajes o grupo de personas de apoyo cuya función será alejar al protagonista de su meta. Es el malo del cuento, de la película, del cómic, en fin, de la historia.

El agresor (el malo) se muestra en dos ocasiones durante el transcurso de la acción. La primera vez, aparece repentinamente, de modo lateral (llega volando, se acerca furtivamente, etc.) y luego, desaparece. La segunda vez, se presenta como un personaje a quien se estaba buscando, generalmente al término del viaje donde el héroe buscaba un guía⁹.

Comúnmente la figura del antagonista se construye a partir de características y valores considerados como negativos dentro de la época a la que pertenece la obra, por esto se espera que la audiencia no simpatice con su causa y, por el contrario, rechace sus acciones.

⁸ Edgar Ceballos. *Op. cit.*, p. 206

⁹ Vladimir Propp. *Morfología del cuento*. Cit. por Edgar Ceballos. *Principios de construcción dramática*. México, Escenología, 1995, p. 206

Personaje colectivo

Es aquél que o bien simboliza alegóricamente una comunidad, un pueblo, una asociación, un sindicato, etc., o bien es un individuo que actúa en representación a una comunidad, encarnando en su persona la voz o la decisión del resto del colectivo; por lo general manifiestan la presencia de valores de carácter social, tales como la justicia, la autonomía, la libertad, etcétera.

El personaje alegórico

En el teatro, es la personificación de un principio o de una idea abstracta por un personaje dotado de atributos y de propiedades bien definidos (la guadaña para la muerte, por ejemplo).

Es un tipo de personaje dramático que representa de manera simbólica una virtud, un vicio o un valor abstracto, como por ejemplo la belleza, la justicia, la muerte, la venganza, etc.; este tipo de personajes entregan la posibilidad de representar elementos de carácter inmaterial a través de una personificación y de este modo la capacidad de desarrollar acciones y discursos. Generalmente, las alegorías tienen su principal sustento en convenciones sociales, por lo cual, el público puede reconocerlas a partir sus atributos.

La alegoría es utilizada sobre todo en las moralidades, misterios medievales y dramaturgia barroca. “Tiende a desaparecer con el aburguesamiento y la antropomorfización del personaje, pero aparece en las formas paródicas o militantes del *agit pop*, del expresionismo o de las parábolas brechtianas”¹⁰.

1.1.2 Dimensiones

La perspectiva que identifica más al personaje con el actor que lo encarna y lo transforma en una entidad psicológica y moral, encargada de producir en el espectador un efecto de identificación, fue heredada en la concepción del

¹⁰ Patrice Pavis. *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona, Paidós, 1998

personaje filmico. Así, Jacques Aumont y Michel Marie distinguen dos grandes dimensiones: una, el ser y el hacer del personaje, es decir, la atribución de rasgos físicos (del actor), vestimenta, maquillaje, rasgos psicológicos y morales significados por sus actos y sus palabras, sus gestos y su comportamiento; otra, la diferenciación, por contraste, complementariedad, oposición, similitud con los otros personajes¹¹. En consecuencia el personaje del filme, se ubica entre el actante (en el sentido de Greimas) y el actor (entidad figurativa que lo encarna).

1.2 Formas de representación

El mito es la narración de la historia de las aventuras y las acciones de hombres comunes, de dioses o entes sobrenaturales desde la creación del universo. Los mitos forman parte del sistema socio-cultural-religioso del ser humano, quien le considera verdadero y sagrado: debido a que el mito explica cómo llegó a ser el mundo y el hombre en un principio. El concepto de héroe tiene bases en los mitos de la antigüedad, de éste se desprende el significado de antihéroe, definiciones que han cambiado a lo largo del tiempo.

1.2.1 Héroe

La definición de héroe en los diccionarios se inclina a colocarlo como semidiós y hombre divinizado. En dramaturgia el héroe es un personaje dotado de poderes fuera de lo común; es una persona que ha realizado una hazaña admirable, para la que se requiere mucho valor. Se emplea muchas veces hiperbólica o irónicamente: "Eres un héroe, levantándote a las seis de la mañana. Hace falta ser un héroe para casarse con esa mujer"¹².

¹¹ Ver Jacques Aumont y Michel Marie. *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires, La marca, 2001, pp.166-167.

¹² María Moliner. *Diccionario de uso del español*. Madrid, Gredos, 1998.

Para otros, como Patrice Pavis, es héroe aquel que es designado como tal, pues la identificación del héroe en una obra depende de la actitud del público frente al personaje.

Es interesante mostrar la definición y clasificación que realiza Pavis para "héroe": el héroe en grado cero, héroe clásico, héroe en excrecencia y antihéroe; descritos a continuación.

Héroe en grado cero. Cuando el héroe no realiza acciones extraordinarias y no fuerza la admiración del espectador provocando su catarsis, al menos es quien recibe los tintes más visibles. En la tragedia los tintes emocionales más destacados son el terror y la piedad, gracias a los cuales la identificación con el personaje es mejor.

Héroe clásico. Sus acciones deben aparecer como ejemplares y su destino elegido libremente. Aunque, escribe Pavis, el héroe queda trágicamente apresado entre la ley divina, ciega pero irreprensible, y la conciencia desgraciada pero libre. Éste tipo de héroe nace y se desarrolla por el combate y el conflicto moral, responde de su falta, se reconcilia con la sociedad o consigo mismo en el momento de su caída trágica. Sólo puede haber personaje heroico si las contradicciones de la obra (sociales, morales, psicológicas) están contenidas enteramente en la conciencia de su héroe: éste es un microcosmos del universo dramático.

Excrecencia de héroe. A partir del siglo XIX, la palabra héroe designa tanto al personaje trágico como a la figura cómica. Pierde su valor ejemplar y mítico. El héroe es colectivo, a veces negativo, otras seguro de sí mismo y vinculado a un nuevo orden social (héroe positivo del realismo socialista).

La tragedia clásica lo presenta en su pleno y espléndido aislamiento. Después el drama burgués lo convierte en la representación de la clase burguesa, para hacer triunfar los valores individualistas de su clase. El naturalismo y el realismo nos muestra un héroe derrotado y lastimoso, víctima de un determinismo social. El teatro del absurdo culmina su decadencia convirtiéndolo en un ser metafísicamente desorientado y sin aspiraciones. El héroe contemporáneo ya no

tiene fuerza para actuar sobre los acontecimientos, ya no posee un punto de vista sobre la realidad. Cede su lugar a la masa organizada o amorfa.

A este respecto, Patrice Pavis añade también la clasificación que Hegel hace sobre el héroe, correspondientes a tres fases históricas y estéticas:

-el *héroe épico* es aplastado por su destino en su combate con las fuerzas de la naturaleza;

-el *héroe trágico* concentra en sí mismo una pasión y deseo de acción que le resultarán fatales;

- el *héroe dramático* concilia sus pasiones y la necesidad impuesta por el mundo exterior evitando la aniquilación. Para este tipo de héroe la denominación vale tanto para el hombre ilustre, cuyas proezas son divulgadas, como para el personaje de teatro¹³.

Presentar personajes que en la vida real ya desempeñan un papel capital, merecen el nombre de héroes. Ésta es una exigencia válida para la dramaturgia, pues emplea individuos que concentran campo de fuerzas y conflictos sociales naturalmente, que merecen ser representados.

Pilar Pérez, señala que la lucha del héroe ante una realidad que sólo ofrece desorden y sufrimiento es la respuesta para una posible transformación del mundo. Sobre ello indica una definición del héroe complejo, como aquel que “contiene en sí aspectos trágicos y degradantes: en él se realizan, en un delicado balance, la pequeñez del antihéroe y la grandeza del héroe trágico.¹⁴” Esas expresiones dramáticas lo llevan a practicar una dinámica constante de superación, de ennoblecimiento, por ello tiene grandeza trágica y compleja.

Se ha hecho recurrente que se nombre al protagonista como héroe, pero ambas figuras no necesariamente ocupan el mismo personaje. Ya que lo heroico es una cualidad; el término “héroe” para hablar de cualquier personaje principal en

¹³ Pavis, Patrice. *Op. cit*, pp. 233-234

¹⁴ Ver Pilar Pérez. “El héroe en la ‘tragedias complejas’ de Alfonso Sastre”. Centro Virtual Cervantes [PDF]. p. 123

una historia implica valoración moral determinada, que no todo protagonista merece¹⁵.

Sobre el héroe clásico:

(...) no existe, en consecuencia, una explicación omniabarcante que nos aclare la naturaleza y el origen de los héroes. Con todo corresponde destacar que en el héroe se percibe siempre un sentido de mediación entre lo divino y lo humano, entre el orden y el desorden, entre lo civilizado y lo salvaje. Esa *mediación* se da incluso en la naturaleza ambivalente de los héroes –dado que en la mayor parte de los casos entre sus ancestros se cuentan una divinidad y un ser mortal-, y este dualismo se pone de manifiesto en el hecho de que en el héroe, junto a aspectos sublimes se encuentran otros brutales y destructivos. En esa dimensión, un rasgo definitorio de los héroes sería la ambigüedad de su naturaleza y, en consecuencia, la ambigüedad de sus acciones¹⁶.

A esta concepción, añade Pavis, el héroe clásico nos conmueve no por lo que posee de divino, sino por lo que tiene de mortal; su condición de efímero es la que lo aproxima a nosotros y merced a la cual lo sentimos cerca. Incluso más, por lo semejante de algunas acciones o bien por un juego de espejos o proyecciones, estas figuras heroicas muchas veces nos ayudan a despertar el heroísmo que anida en cada uno de nosotros.

A partir del Renacimiento y debido a circunstancias históricas sociales diversas, comienza a desdibujarse la imagen del héroe legendario que, a través de luchas singulares, ponía de manifiesto su valentía en la acción; se delinea entonces la figura de un héroe con otras características, más inclinado a lo doméstico y lo cotidiano, que a lo sobrenatural y lo invencible. Este nuevo rostro de lo heroico cobra fuerza día a día al extremo de que en los tiempos modernos incluso es sentido como héroe el hombre anónimo que, con su esfuerzo silencioso e ininterrumpido, día tras día teje la compleja urdimbre de las sociedades y edifica con ella los pilares de la historia.

¹⁵ Para mayores disertaciones sobre la distinción entre ambos conceptos “héroe” y “protagonista”, véase Ruth Gutiérrez Delgado. “El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y la cualidad de lo heroico” [PDF]. Revista Ámbitos, número 21-A, año 2012 (pp.43-62).

¹⁶ Patrice Pavis. *Op. Cit* p.29

1.2.2 Antihéroe

Desde finales del siglo XIX, y de modo muy evidente en el teatro contemporáneo, el héroe existe bajo los rasgos de su doble irónico o grotesco: el antihéroe. Nicolás Casariego lo define como el “personaje que desempeña las mismas funciones propias del héroe tradicional pero que difiere en su apariencia y valores, (...) el antihéroe surge de la observación de la prosaica realidad; este personaje es ‘hijo del pesimismo’ y nace como respuesta a un presente no deseado y vive sin ninguna promesa de futuro”¹⁷.

Dado que todos los valores a los que estaba vinculado el héroe clásico se hallan en neto descenso o estado de abandono, el antihéroe aparece como última alternativa para describir las acciones humanas. El héroe no sobrevive a la caída de los valores y al desmontaje de su conciencia. O en todo caso, para sobrevivir debe disfrazarse de bufón o de criatura irrisoria, a la manera de Beckett¹⁸.

1.3 Sobre el análisis del personaje

Un criterio de distinción que emplean los autores para definir al personaje dentro de un filme es la focalización, donde éste se considera como tal porque a él se le dedican espacios en primer plano, mucho más a menudo que a los elementos del ambiente o porque en torno a él se concentran, en una especie de diseño centrípeto, todos los elementos de la historia, convirtiéndolo, por así decirlo, en un centro de equilibrio que inevitablemente acaba convirtiéndose en un centro de atención.

Conjuntando los elementos que conciernen a los personajes, como sus rasgos psicológicos, rasgos sentimentales como humildad, benevolencia, odio, orgullo, amor, etc., y de las acciones que ejecutan, queda claro que para determinar un personaje se necesita precisar una identidad física para oponer todos estos elementos con otros personajes de una historia; y así obtener un esquema ideal en la configuración del mismo.

¹⁷ Nicolás Casariego. *Héroes y antihéroes en la literatura*. Madrid, Anaya, 2000.

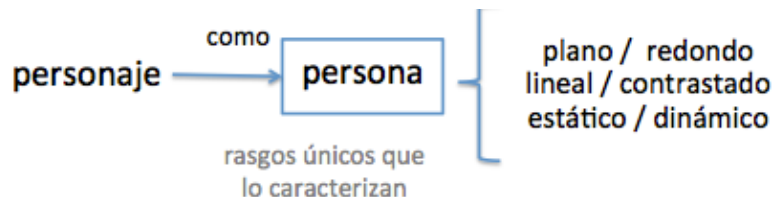
¹⁸ *ibídem*, p.234

A esta razón, Casetti y Di Chio presentan algunas oposiciones tradicionales para caracterizar al personaje fílmico, que se encuentran dentro de uno de los componentes de la narración la categoría: los existentes. En esta categoría se encuentran los personajes, las perspectivas de análisis para estos son: el personaje como persona, como rol y como actante¹⁹.

Personaje como persona. Analizar al personaje en cuanto a persona significa asumirlo como individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como una gama propia de comportamiento, reacciones, gestos, etc. Ya se desee tratar como “unidad de acción” o “unidad psicológica”, lo importante es convertir al personaje en algo tendencialmente real; la simulación perfecta de aquello con lo que nos enfrentamos en la vida. A su vez, es posible clasificarlo de la siguiente manera:

- personaje *plano* y personaje *redondo*: el plano es simple, unidimensional; el redondo, complejo y variado.
- personaje *lineal* y personaje *contrastado*: el lineal es bien calibrado (la mujer mayor, por ejemplo), por lo general suele ser el ayudante del héroe, corrige su camino e impide que éste se deje llevar por sus impulsos; y el contrastado, inestable y contradictorio. Por ejemplo, el villano, debido a que cambia rápidamente de planes al verse frustrado por el héroe, llegando a sacrificar a sus propios ayudantes.
- personaje *estático* y personaje *dinámico*: el estático es estable y constante; el dinámico está en constante evolución.

Entonces, como se muestra en el esquema, analizar al personaje como persona involucra definir los rasgos que lo caracterizan con las siguientes clasificaciones:



¹⁹ Esta clasificación del personaje (personaje, rol y actante) se expone en las páginas precedentes, tomadas de la obra de Francesco Casetti y Federico de Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós. 2007. Misma forma de análisis que se empleará en el Capítulo 3 de este trabajo. Es importante señalar que los esquemas que se presentan a continuación se elaboraron para una mejor exposición del tema.

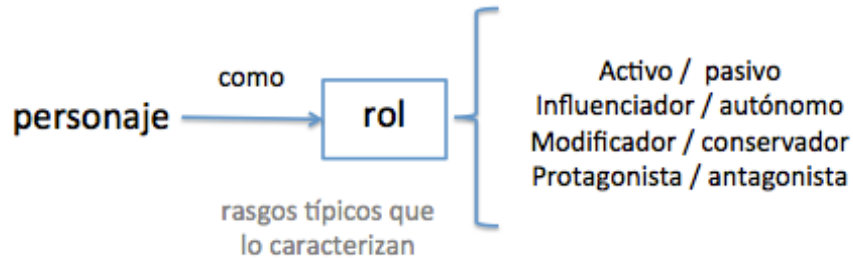
Por supuesto, un mismo personaje puede estar definido por varias perspectivas. Aunado a estos puntos de vista, se puede ver también desde un modo más específico, como por el carácter, es decir, por el “modo de ser”; o por sus acciones (sus gestos), su “modo de hacer”. En todos los casos, la “persona” en sus multiformes dimensiones se basa en una identidad propia, dotada de carácter, actitudes y características físicas que la convierten tendencialmente en un individuo único.

Personaje como rol. Otro modo de abordar al personaje es por el gesto (entiéndase éste como la clase de acciones que lleva a cabo) que mantiene y puntúa a lo largo de la narración. Estas acciones lo describen como un tipo de personaje, el cual está marcado por códigos específicos, que lo lleva a caracterizar cierto rol dentro de la historia. Centrándose a grandes rasgos, Casetti y Di Chio, señalan algunos de los roles tradicionales:

- personaje *activo* y *pasivo*. El primero se sitúa como fuente directa de la acción y opera, por así decirlo, en primera persona. El segundo es un personaje objeto de las iniciativas de otros, y se presenta más como terminal de la acción que como fuente;
- personaje *influenciador* y personaje *autónomo*. En los personajes activos hay quienes se dedican a provocar acciones sucesivas y también, quienes operan directamente sin causas ni mediaciones. Así el *influenciador* “hace hacer” a los demás, encontrando en ellos sus ejecutores. En oposición, el *autónomo* “hace” directamente, proponiéndose como causa y razón de su actuar;
- personaje *modificador* y personaje *conservador*. Los personajes que operan directamente en la narración pueden actuar como motores o, por el contrario, como punto de resistencia. En cuanto al primer rol, trabajará para cambiar las situaciones en sentido positivo (*mejorador*) o negativo (*degradador*) según sea el caso. Respecto al segundo, su función será la conservación del equilibrio de las situaciones (*protector*) o la restauración del orden amenazado (*frustador [sic]*);

- personaje *protagonista* y personaje *antagonista*. Ambos son fuentes del “hacer hacer” como del “hacer”, pero desde dos lógicas contrapuestas y fundamentalmente incompatibles. El *protagonista* sostiene la orientación del relato, mientras que el *antagonista* manifiesta una orientación inversa.

Luego entonces, esta forma de análisis se puede ver graficada de la siguiente forma:



Como se puede apreciar, y es algo que los autores remarcan, estas parejas son referenciales al momento de hablar de los roles que ejecutan los personajes fílmicos. La contraposición que muestran entre protagonista y antagonista es, en ese sentido, meramente ejemplar. Sin embargo, estas referencias muestran por un lado, la importancia de conjugar tanto la tipología de sus acciones y caracteres, como sus valores asignados, para la definición del personaje. Por otra parte, señalan los autores, el perfil de cada rol nace tanto de la extrema especificación de las funciones asignadas, como de la combinación de diversos rasgos; y aclaran, “la posibilidad para un personaje de asumir determinaciones distintas (...) muestra bien a las claras con su complejidad el modo en que cada uno de los roles nace igualmente de una superposición de rasgos”²⁰.

Personaje como actante. Sigue la tercer perspectiva de análisis, la de mirar al personaje como actante. En ésta confluyen las concepciones que Aristóteles, Greimas y Propp le atribuyen al portador de las acciones. El *actante*, aquí, no es considerado como una persona, ni como un rol típico, sino como un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y por las acciones que realiza para que ésta avance. Esta noción general da cabida a humanos, animales, objetos e incluso conceptos en la medida en que éstos se convierten en núcleos efectivos

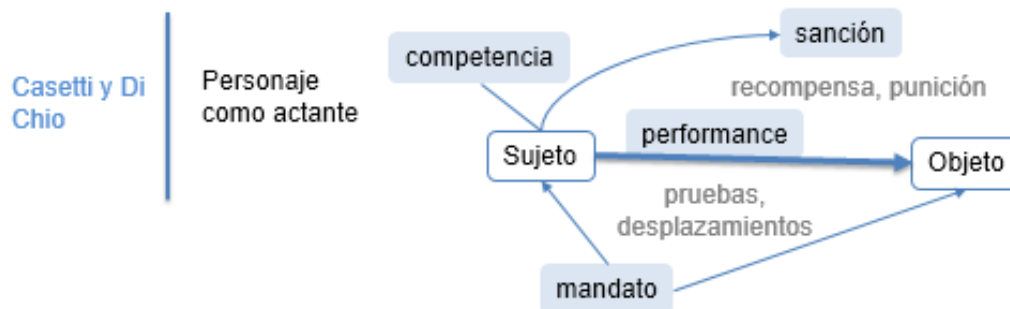
²⁰ *Idem*, p.170

de la historia. La primera distinción que se establece para esta amplia gama de personajes es la de *Sujeto* y *Objeto*.

El *Sujeto* es aquel que se mueve hacia el *Objeto* para conquistarlo (dimensión del deseo), y la vez es quien, actúa sobre éste y sobre el mundo que lo rodea (dimensión de la manipulación). Esa doble actitud lo lleva a vivir cuatro momentos recurrentes:

- *performance*, donde actúa directamente sobre el *Objeto* y sobre cuanto se interpone en su camino hacia la meta: siempre está empeñado en desplazamientos, pruebas, cambios, etcétera;
- *competencia*. El *Sujeto* está dotado de ella, es decir, tiene las condiciones de ir por el *Objeto* y de intervenir sobre él;
- *mandato*. El *Sujeto* se activa sobre la base del *mandato*, si tiende hacia el *Objeto* es porque alguien le ha invitado a moverse. La fuente de este *mandato* puede ser él mismo u otro personaje.
- *sanción*. Como consecuencia de una acción el *Sujeto* tiene una *sanción*, es decir, una retribución-recompensa, distracción-punición, que establecen la calidad de los resultados obtenidos.

De manera gráfica, hasta aquí, los conceptos a analizar en el personaje como actante quedan de la siguiente manera:



El *Sujeto* y *Objeto* se construyen, además, con otros ejes auxiliares sobre los que se disponen las acciones de enmarque y contorno.

- el *destinador*, pone como punto de origen al *Objeto*, adiestra, persuade, sanciona y premia al *Sujeto*;
- *destinatario*, se identifica con quien recibe el *Objeto*, se enriquece con él y extrae beneficios. El mismo *Sujeto* puede convertirse en *destinatario*, no

sólo cuando conquista el *Objeto* deseado sino, también, cuando adquiere una *competencia* y recibe una *sanción*

- *adyuvante*, éste ayuda al *Sujeto* en las pruebas que debe superar para conseguir el objeto deseado;
- *oponente*, por el contrario, se dedica a impedir el éxito del *Sujeto*.



Casetti y Di Chio explican además que, en el interior de este esquema narrativo general, cada uno de los actantes, independientemente de su caracterización básica, pueden definirse en relación a algunos otros rasgos suplementarios como:

- *de estado o de acción*, según su nexo con los demás actantes es de unión (posesión, dominio, amor, etc.) o de transformaciones (contraste, manipulación, deseo, etcétera);
- pragmático o cognitivo, según la acción se manifieste como una actuación directa y concreta sobre las cosas o como algo figurativo (el juzgar, pensar, imaginar, querer, saber, etcétera).

Como se puede apreciar, esta división que enmarcan Casetti y Di Chio para el personaje (persona, rol y actante), se entrelazan para vislumbrar un panorama, sino preciso, sí esclarecedor para la configuración del mismo.

Corolario

Luego de la revisión hecha hasta aquí, podemos puntualizar que en el drama, el personaje es encarnado por un actor con el que cobra vida y se simula que una acción es real. El protagonista nace en un contexto conflictivo, ese conflicto no

sólo interpele al protagonista sino también al resto de los personajes que habitan en ese mundo creado. Donde el mal que los aqueja se encuentra inmerso en los obstáculos y peripecias del drama.

El protagonista hace referencia al lugar que ocupa un personaje en la acción de una historia; una categoría funcional dentro del drama. El héroe implica una valoración específica dentro de la acción, por eso aquello que representa es moral; lo define la virtud de fortaleza, su acción principal consiste en estar dispuesto a morir. La virtud de fortaleza está acompañada de una prudencia desinteresada por la cual evita el fanatismo y la temeridad en la acción.

La propuesta que realizan Casetti y Di Chio es funcional para el propósito de este trabajo encaminada a la determinación de los personajes empleando el punto de vista del personaje como persona, rol y actante, aplicada concretamente al protagónico y antagónico del filme.

Capítulo 2. La venganza

La venganza es un acto paradójico, por un lado tiene una naturaleza pasional, por otro requiere de un cálculo medido para ser realizada. Aunque también, el pago simbólico para restituir lo perdido se puede obtener por el azar; pues al parecer, no hay acción humana que quede impune. Ya lo vemos con los griegos clásicos, Prometeo al otorgarle el fuego (elemento prohibido entre los mortales por los dioses) a los humanos fue encadenado y condenado a muerte por el águila.

La venganza es el modelo más básico de la justicia, como lo demuestra la ley del talión “ojo por ojo, diente por diente”; aunque después se torne algo negativo y el cristianismo coloque el perdón en lugar de resarcir el daño, el deseo de vengarse nos concierne a todos.

La venganza ha sido tema constante en la historia de la humanidad. En la narrativa, Dumas contó en cientos de páginas cómo Edmundo Dantés esperó pacientemente hasta hacerles pagar a quienes lo encerraron en esa inhumana cárcel durante tantos años. La venganza, dice el dicho, es un plato que se sirve frío.

La historia, la literatura y el arte demuestran que el ser humano está inmerso en la venganza. Tanto en el cine como en la literatura la venganza ha sido un elemento fundamental para la acción, o elemento conflictual. Pero ¿qué es la venganza? Y ¿cómo surge? ¿El ser humano es rencoroso por naturaleza? Comencemos con su definición.

En la novela negra se trata más el tema de la revancha, mezclada con balazos y mujeres fatales... se estila un término para la venganza que se ejerce sin el arrebató de las emociones: *vendetta*. Ejercida por la mafia, que cuando se encontraban a su víctima la ejecutaban al calor del momento.

2.1 Antecedentes

La Real Academia Española define venganza como la “satisfacción que se toma del agravio o daño recibidos” o bien “castigo, pena²¹”; por su parte en el *Diccionario de uso del español* se encuentra como “acción y efecto de vengarse²²”. Vengar, en esta misma fuente, es “causar un daño a una persona como respuesta a otro o a un agravio recibido de ella²³”.

En estos conceptos no se indica expresamente la intervención de un ley civil como tal en la impartición o restitución del daño realizado. Y es que, en tiempos remotos, la venganza tenía tintes religiosos: expresamente en la ley del talión. En Oriente Medio surgieron dos medios de compensación para resarcir el daño. El primero fue la ley del talión, venganza severa, aunque establecía un límite: el ofendido no podía causar un daño mayor al ofensor, que el recibido. La segunda es la compensación, o lo que es lo mismo, una retribución monetaria con la que el agraviado podía olvidar el castigo.

La ley del talión viene de la tradición judaica instaurada en el año 2000 a.C. donde debían pagar “vida por vida, ojo por ojo, diente por diente,(...), golpe por golpe²⁴”. Ésta, tenía como propósito controlar la violencia en Israel, que hubiera correspondencia entre la ofensa y el castigo; en ocasiones los vengadores se extralimitaban causando males mucho mayores que los recibidos. En este período, (llamado por el Derecho Penal actual como “venganza privada²⁵”) la función represiva estaba en manos de los particulares. Si pensamos en que todo ser ofendido tiende a reaccionar, es fácil comprender cómo la primera forma de justificación de lo que hoy llamamos justicia penal debió ser, por la naturaleza misma de las cosas, la venganza. Pero, en este tipo de actividad vindicativa sólo tiene relevancia, la actividad que contaba con el apoyo de la colectividad misma,

²¹ “venganza” Diccionario de la Real Academia Española, 22ª ed., 2001.

²² “venganza” Moliner, María. *Diccionario de uso del español*. Madrid, Gredos, 1998.

²³ “vengar” *Ibid.*

²⁴ Éxodo 22, 23-25

²⁵ S/A. *Evolución de las ideas penales* en “Antecedentes históricos generales del derecho” [PDF], pp. 29-41. Disponible en <http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/71118/Capitulo1.pdf>

mediante la ayuda material y el respaldo moral hacia el ofendido, reconociéndole su derecho a ejercitarla.

El sistema judicial era impartido por los jueces, quienes en un conflicto surgido, se encargaban de ejercer esta ley para evitar violencia desmedida²⁶. Ya que los judíos se tomaban la justicia por propia mano, rebasando los límites de la prudencia en el castigo.

Sin embargo, esta ley o costumbre, traía consigo explícitamente la retribución de la violencia y con ello una larga cadena de la misma, pues estuvo vigente durante mucho tiempo. Para el primer siglo D.C., en los evangelios cristianos, se difunde el perdón como respuesta a la agresión u ofensa: “ustedes han oído que se dijo: ‘ojo por ojo y diente por diente’. Pero yo les digo: no resistan al malvado. Antes bien, si alguien te golpea en la mejilla derecha, ofrécele también la otra²⁷”. La finalidad era acabar con la cadena de venganza; así, la forma del castigo se mostraba en forma de olvido.

Posteriormente, con motivo de la venganza personal, se intentaron establecer distribuciones equitativas a posibles transgresores. Pero en esa estandarización, puede ser que el ofendido considere insuficiente o inadecuada la pena prescrita hacia su ofensor. Esto se debe a que la percepción de la ofensa siempre será subjetiva, y ese punto no es considerado en el sistema legal.

A medida que el Estado adquiere mayor solidez, comienza a distinguirse entre delitos privados y públicos. Este periodo es llamado “venganza pública²⁸”. Los tribunales juzgan en nombre de la colectividad. Para la supuesta protección de ésta se imponen penas cada vez más crueles, inhumanas y fuera de toda lógica. Por ejemplo, se desenterraban los cadáveres y se les procesaba. Los derechos eran abusador por los juzgadores; el servicio de la justicia estaba en manos de los

²⁶ Significando que el grupo reconocía al ofendido el derecho de causar un mal de igual intensidad al sufrido: *así arrancarás el mal de en medio de ti, porque los demás al saberlo temerán y no cometerán cosas semejantes. No te compadecerás de él, sino que le harás pagar vida por vida, ojo por ojo, diente por diente, mano por mano, pie por pie.* (Deuteronomio 19, 19-21.)

²⁷ Mateo 5, 38-39.

²⁸ S/A. *Evolución de las ideas penales* en “Antecedentes históricos generales del derecho” [PDF], pp. 29-41.

tiranos y déspotas. No sólo en el continente europeo imperó esta concepción en que la arbitrariedad era la única norma, también en Oriente y América, para conseguir el terror y la intimidación, el sometimiento era ejercido por el soberano hacia los dominados. Para este tiempo la tortura era cuestión preparatoria para la ejecución del castigo²⁹.

A excesiva crueldad surgió un movimiento humanizador de las penas (llamado “periodo humanitario”), y en general, de los sistemas penales. Esta tendencia tomó cuerpo hasta la segunda mitad del siglo XVIII con César Bonesana, Marqués de Beccaria, quien publicó una síntesis titulada *Del delitti e delle pene*, donde critica los sistemas empleados y propone nuevos conceptos y prácticas para la impartición de justicia³⁰. Aboga por las penas públicas, prontas y necesarias, con el fin de que el autor no cometa nuevos delitos, sin ser privado de la vida.

Con el desarrollo de la civilización humana, el Estado se convirtió en garante de la observación entre el equilibrio del crimen y castigo; una especie de árbitro social en la resolución de conflictos entre comunidades. Aunque el uso de ese tipo de venganza no desapareció por completo se establecieron sistemas de castigo penal. El castigo, entonces, es una venganza de una instancia reguladora. Por otro lado, la venganza es una pena de acuerdo al criterio de quien la ejerce; es impartición de justicia personal, que lleva consigo arraigada el concepto de violencia.

Pero, ¿cuándo se tomó como un ejercicio personal y no regido bajo las normas colectivas? Cuando el hombre, insatisfecho por el resarcimiento, dejó de creer en ellas. Evangelistas contemporáneos concuerdan que la ley del talión se regía como principio regulador y no debe tomarse al pie de la letra. Además, desde la profundidad de nuestras creencias, este ejercicio o emoción, proviene de sentir vulnerado el sentido de la justicia y la rectitud.

²⁹ Se implementan como formas de castigo el encierro en calabozos hasta su fallecimiento; azotes y la horca; la rueda en que se colocaba el reo después de romperle los huesos a golpes; trabajos forzados, entre otros.

³⁰ S/A. *Evolución de las ideas penales*, p.33

Actualmente estos códigos (de tomar lo quitado) están a otro nivel social, por ejemplo las guerras entre países, tal vez con otros instrumentos, otras formas de manifestación y otros sentidos de impartición de justicia³¹, pero con las mismas intenciones vindicativas. Sin duda la violencia está estrechamente ligada a esta forma de ejercer venganza o castigo, pues al mismo tiempo, se relaciona con el poder e inevitablemente al poder del Estado, adaptándose a fines de conquista, expansiones, guerras...

2.2 Aspectos psicológicos

En cuanto a la psique humana, es importante señalar que los motivos por los cuales una persona busca venganza son diversos, pues dependen del entorno social y cultural en el que viven. Nuria Costa, psicóloga clínica de la Universidad Ramon Llull de Barcelona, nos ofrece un panorama de la venganza como un aspecto muy humano: una necesidad biológica. Así, en su artículo *Esto no quedará así...: la venganza*³² ofrece un panorama acerca de qué características psicológicas tienen las personas que son más vengativas, así como la influencia de las sociedades y la cultura. También, señala reacciones en el cerebro cuando se ejecuta este acto, la paradoja psicológica que se da al ejercerla, así como las consecuencias que tiene para el mismo sujeto después de haberla ejercido.

En un estudio publicado por American Psychological Association, destacaron aspectos significativos que marcan diferencias en el acto de la venganza: los estudiantes estadounidenses se sienten más ofendidos cuando se violan sus derechos; en tanto, los estudiantes coreanos cuando violan su sentido del deber y la obligación. Y ¿qué características tiene una persona vengativa? Un estudio revela que depende de la personalidad, pues hay quienes tienen mayor

³¹ Las penas de muerte por ejemplo. El delincuente, ofensor de la sociedad, es vengado en el sistema judicial por el daño cometido en esta forma de castigo, aún vigente en varios países. Datos proporcionados por Amnistía Internacional de 57 países que conservan y practican la pena de muerte, 22 registraron ejecuciones. Entre ellos se encuentra Estados Unidos (39 personas fueron ejecutadas y 3,108 condenas a muerte en 2013), país considerado como instancia reguladora en conflictos bélicos. Excluida China (que se reserva el derecho de publicar cifras), casi el 80 por ciento de todas ejecuciones de que se tuvo noticia se registraron en sólo tres países: Arabia Saudí, Irak e Irán.

³² Nuria Costa. "Esto no quedará así...: la venganza", 6 de mayo de 2012, Soncomosomos.com [en línea].

predisposición de ejecutarla. En cuanto a los rasgos psicológicos que una persona vengativa presenta, es que “se siente motivada por el poder, la autoridad y el estatus. Tienen una personalidad menos tolerante y menos benévola³³”, es decir, se encuentra latente la predisposición de ejecutarla. Sin embargo, hay sentimientos ligados al remordimiento después de efectuar el castigo.

A pesar de que los estudios revelan que las personas no se sienten bien después de realizar la venganza, ésta tiene pequeños beneficios emocionales. En esta línea, Gollwitzer propone dos teorías: el sufrimiento comparativo; y la hipótesis de la compensación. Entonces, si la venganza no se satisface ¿por qué se sigue buscando? A esta cuestión, Costa, apunta en líneas suyas las dos teorías que propone el científico: “el sufrimiento comparativo” en la que al ver al delincuente pagar el mal, restaura en equilibrio emocional propio con el del universo; y “la hipótesis de la compensación”, en ésta el sufrimiento del delincuente no es suficiente para que sea satisfactoria la venganza y el vengador debe asegurarse que el ofensor entiende los motivos por los que se le castiga.

Finalmente, expone la venganza como una conducta muy humana, tan humana como la necesidad de saciar el hambre. Harmon-Jones, neurocientífico, descubrió que se activa la misma zona de satisfacción en el cerebro, tanto cuando se insulta como cuando se satisface una necesidad fisiológica como el comer. La necesidad de devolver el mal recibido y el cómo reacciona el cerebro ante eso, activa la zona de recompensa donde expresar el mal y el desahogo de la saciedad de hambre.

Como hemos visto, es necesario sentirse lastimado para tomarse el tiempo de fraguar la forma para resarcir, de algún modo, la herida hecha. Sacrificar el bien propio por castigar al malhechor.

Esta moción, en cuanto a conducta muy humana, ya la perfilaba Sigmund Freud en su momento, teniéndola como una pulsión irracional. Indicaba que la venganza no era otra cosa que la excitación de un reflejo no desencadenado. El reflejo psíquico de responder un daño mediante otro daño es adecuado; si no se lleva a cabo o de manera insuficiente, volverá a desencadenarse siempre por el

³³ Mckee, de la Universidad de Adelaida en Australia. Ver Nuria Costa. *Op. Cit.*

recuerdo; entonces, se genera así la pulsión de venganza: un impulso irracional de la voluntad³⁴.

Ben Fusch, psicólogo y consultor, le asigna tanto una connotación negativa como positiva, pues en la venganza fraguada lentamente “la gente experimenta placer ideando las mil y un maneras en que castigará a quien le ofendió. Pero esa sensación placentera desaparece cuando la venganza se cumple. Es, además, un placer mezquino (...)”³⁵.

Pero hablar de un sentimiento mezquino compete a la moral, pues ya se le está asignando un valor (bueno o malo) al modo de actuar personal, y para la psicóloga Isabel S. Isaburru hablar de venganza en ese término es erróneo. Pues, estamos acostumbrados, afirma, a los grandes y sangrientos ajustes de cuentas de las novelas y las películas; si miráramos a nuestro alrededor, nos daríamos cuenta de que la vida cotidiana está repleta de pequeños y sutiles actos de venganza³⁶. Y tiene razón, esa impetuosa actitud humana por castigar al culpable está arraigada en nuestras entrañas, llenas de tradición. Por ejemplo, en la cultura popular, los dichos como “con la vara que mides serás medido”, atribuyendo desde ya que las acciones realizadas a favor o en contra (más en contra) del otro serán igualmente pagadas; “tomar justicia por propia mano”, refiere al acto de reprender por propia cuenta el castigo que merece el agresor, esto implica la subjetividad del ofendido o agraviado, pues puede ser que la autoridad o ley competente no lo haga. Por ejemplo, los casos de autodefensas aquí en México; los secuestros, vejaciones y el narcotráfico asfixiaron a comunidades michoacanas, que pese a las escasas acciones realizadas por la autoridad civil, la delincuencia se elevó. Fue entonces que las comunidades cansadas de las injusticias cometidas, tomaron armas y combatían por cuenta propia a los delincuentes. Otro más, el ya conocido y citado “ojo por ojo”, donde se simboliza el pagar la acción cometida con otra igual; quizá, en algo inocente como en la acción donde un niño no le convida sus frituras a otro porque este último no lo hizo en su

³⁴ Josef Breuer y Sigmund Freud, *Obras completas*, Vol.2, Buenos Aires, Amorrortu editores, 1992, 216-217.

³⁵ Ben Fusch. *Cit. pos* Vicente Fernández, “La ciencia de la venganza”, 16 de junio de 2011, Revista Quo, [en línea].

³⁶ Vicente Fernández, *Op. Cit.*

momento, encontramos el placer, justicia divina, o regocijo perverso al ver igualdad de situaciones.

2.3 Como tema literario y filmico

Las historias de venganza traspasan las barreras del tiempo; uno de los mejores ejemplos es *Hamlet*, obra dramática escrita por William Shakespeare hace poco más de cuatrocientos años. En esta se narra la historia de un príncipe (Hamlet) de Dinamarca, que tras la muerte de su padre curiosamente su madre se casa con Claudio, el hermano del rey fallecido. De manera casi inmediata, el rey a manera de fantasma se le presenta a Hamlet exigiéndole que venga su muerte, pues fue asesinado por su hermano. Sin embargo, Hamlet se ve en una disyuntiva pues sabe que la venganza es sólo ejecutada por un poder divino mas no humano, que si la llevara a cabo, no importa cuán justa pudiera ser, lo condenaría al infierno. La venganza es una experiencia impredecible y de consecuencias más graves que cualquier otro sentimiento, puede dañar a personas no involucradas, como a Ofelia, el amor de Hamlet. Por ello decide postergarla, hasta hundirse en la melancolía incapacitándolo para relacionarse con sus semejantes y llevándolo a un final trágico. Notamos que la satisfacción de ejercerla puede ser de significado ambivalente, depende de la perspectiva y posición del sujeto, además, claro, del contexto en el que se inscribe; en esta obra trágica, el castigo es delegado a una fuerza superior a la terrena.

En materia de dioses, vayamos más lejos, en los inicios de la historia misma con un personaje conflictuado entre la divinidad y la humanidad, acaecido por una venganza quizá no merecida: Prometeo, héroe de la mitología griega descrito por Esquilo. Los dioses tenían en menos a la raza humana, les negaban todo elemento de civilidad; Prometeo decide darles el fuego, a pesar de la prohibición que esto implicaba, para que lo dominaran y toma de Helio un poco de éste con un antorcha. Los hombres mortales obtuvieron con el fuego el conocimiento y la razón, para después crear artes y oficios, en fin, una civilización. Zeus, furioso por la osadía de Prometeo, ordena a Hefesto encadenarlo a una roca situada en los confines del mundo, para que purgue su delito; ahí le hunde un

clavo en el pecho y le abre una herida por donde un águila le roerá las entrañas día tras día. Este héroe soporta el martirio sin inmutarse, pues sabe que Zeus caerá de su trono; el dios de dioses intuye que Prometeo será un problema futuro y lanza sus rayos contra la roca haciendo que éste caiga en las profundidades del mundo terreno.

¿Justo? El transgredir las reglas establecidas por las deidades tiene un precio; aquí vemos una venganza ajustada a los estándares deíficos, una venganza ineludible. Prometeo es la representación del castigo ejemplar a quienes no se someten a la voluntad divina.

Otro ejemplo de la venganza, pero sin intervención divina, es la conocida historia de Edmundo Dantés, en la novela *El Conde de Montecristo* publicada entre 1844 y 1845, es considerada una de las mejores novelas de la literatura universal. Ha sido llevada a la pantalla grande en distintas ocasiones³⁷. La historia ha sido recreada en otras oportunidades también en la televisión, convirtiendo al personaje de Dumas en referente sustancial de innumerables tramas. En ella, el protagonista es víctima de la injusticia y acaba en prisión, encerrado durante 14 largos años en el castillo de If. Allí, cautivo, conoce al abate Faria, gracias a un pequeño túnel consiguen unir las dos mazmorras contiguas en las que se hallan, un religioso erudito que lo convertirá en un hombre culto e instruido en las más diversas disciplinas. Entre ellos surge una gran amistad, al grado que el abate le confiesa un valioso secreto que le permitirá aparecer (después del gran escape) bajo la personalidad del conde de Montecristo, dotado de una gran fortuna. A partir de este punto, los derroteros de la novela transcurren por un lado entre la venganza, la piedad, el engaño, la manipulación y lealtad. Edmundo logra ejecutar su venganza con majestuosa frialdad y cálculo. Fragua un extraordinario y entretejido plan para acabar con quienes cometieron irreparables daños hacia él: la muerte de su padre, los años prisionero y el amor robado.

En esta historia, la venganza es un plato que se sirve frío, y se disfruta lentamente; es llevada a tal punto que Edmundo se muestra lleno de dudas y

³⁷ En 1961, dirigida por Claude Autant-Lara; en 1998 por Gérard Depardieu; y en el 2002 por Kevin Reynolds con el título de *La venganza del Conde de Montecristo*.

arrepentimiento. Gracias a Aidée (personaje que representa un nuevo comienzo para el conde), Dantes se da cuenta de que un mal no remedia otro mal; la venganza no repara los daños causados. La venganza es un triunfo de pensamientos racionales sobre las pulsiones más viscerales; se condenan los actos impulsivos más no la venganza misma. Se debe cobrar la frenta de la que se fue sujeto, sea de una manera inmediata, lentamente maquilada u otorgar el perdón.

Sigamos adelante, ya en el siglo XX, en territorios más mundanos pero no menos heroicos. Emergiendo de las sombras el personaje obsesionado con la venganza, el héroe (superhéroe mejor dicho): Batman. Éste es la identidad oculta de Bruce Wayne, hijo único de una de las familias más acaudaladas de Ciudad Gótica, cuando era sólo un niño presencia la muerte de sus padres a manos de un ladrón de poca monta. Huérfano, queda bajo la tutela de Alfred Pennyworth, el mayordomo de la familia Wayne, siendo que Bruce no poseía familiares directos. Ese crimen definiría su vida; al crecer, comienza un entrenamiento psicofísico que le ayudaría a alcanzar la máxima destreza física y mental a la que un hombre sin poderes extraordinarios puede llegar. A los 27 años, bajo la máscara de Batman, luchará en contra de la injusticia protegiendo a los agredidos por la delincuencia; pero sacrificará su humanidad en el camino: obsesionado en vengar la muerte de sus padres en cada delincuente al que se enfrenta. Batman, se ha llevado al cine de igual forma que Montecristo, con ambientes oscuros, novelas gráficas, adaptaciones al cine y videojuegos.

Recuperar lo perdido, ejercer la ley del talión, más allá de restablecer situaciones o llevarlo todo al punto de partida, ayuda al hombre a ejercitar una de esas pulsiones que tanto espantan a los afectos, la venganza tiene un lugar especial en las historias que se han contado desde siempre, así como todos los elementos de la tragedia y del drama. Y en el caso del cine no es la excepción, ya que se encuentra como eje temático en innumerables filmes.

Seguro no es el conde de Montecristo, ni tampoco Hamlet. El cine ha construido a partir de estos arquetipos, otros personajes que, con mayor o menor magnitud, han hecho de la venganza su inspiración y su motivo. Y en ese camino

forjado en las redes de la venganza hallamos a Beatrix, con su particular vestimenta amarilla que sin duda nos remite al legendario Bruce Lee. Protagonista de *Kill Bill I y II* (Quentin Tarantino, 2003 y 2004) comienza el castigo hacia sus agresores después de que, embarazada y en vísperas de su boda, es gravemente lastimada; queda en coma por un balazo en la cabeza, al recuperarse se da cuenta que perdió a su bebé por culpa de sus compañeros y jefe. La protagonista se enfrenta a sus enemigos, comenzando una venganza sin precedentes. Suspenso, comedia, ironía, ficción, peleas a detalle, horror, fantasía e incluso un exagerado derramamiento de sangre se entremezclan para justificar esa sed de castigo. En este filme el placer surge en el momento en que se obtiene el objetivo deseado: aniquilar al artífice de sus males, de sus heridas, Bill. En ello, no importarán los medios con los que se logre, la violencia surgirá como resultado de actividades humanas llevadas al extremo.

La venganza, dentro de la industria cinematográfica, es un recurso que no se agota en su propia naturaleza, reinventándose constantemente. Otro personaje gestado en la revancha es Eric Draven en *El cuervo* (The Crow, Alex Proyas, 1994). El protagonista es brutalmente asesinado y arrojado por una ventana, su novia, después de ser violada por varios hombres, también muere. El doble crimen fue ejecutado por una banda la cual asola las entrañas de la ciudad. Un año más tarde, Eric resucita gracias a la ayuda de un cuervo que lo devuelve a la vida, de éste obtiene inmortalidad, una fuerza sobrehumana, visión sobrenatural y protección; será, no sólo su guía espiritual que enlaza este mundo con el de los muertos, sino también su nueva identidad. El Cuervo regresará con el único objetivo de castigar a sus agresores y de su novia.

Historia original de James O'barr, *El cuervo* es ejemplo de que ni la muerte impedirá el castigo a los ofensores quede impune. La forma en que se presenta la venganza, como hemos visto, la lleva por distintos sinos pero siempre encaminada al mismo fin: el castigo, se cumpla éste en su totalidad o no.

La fascinación que existe por la venganza es mostrada en los filmes asiáticos de una forma sorprendente; el perdón no existe aquí. Tal es el caso de Chan-wook Park en *Simpatía por el señor Venganza* (2002), *Señora Venganza*

(2005) y *Oldboy* (2003). Estos tres filmes tienen en común esa línea difusa donde se mece la venganza entre el bien y el mal, a veces confundidos, grandes historias llegadas hasta nuestros ojos por medio de aquellos personajes que la presentan en distintas situaciones posibles. Alguien que odie obsesionado de verdad logrará su objetivo.

El castigo o la revancha lleva consigo esa doble calificación conceptual, como dice Mamba Negra, en *Kill Bill I*, “cuando la fortuna te sonr e al llevar a cabo algo tan violento y feo como la venganza, es una prueba irrefutable no s lo de que Dios existe, sino de que est s cumpliendo su voluntad³⁸”.

Las representaciones literarias de la venganza son innumerables; pero podemos observar que su presencia es una figura transgresora, traspasa las reglas morales de algo socialmente establecido; ya no el concepto mismo, sino quien la ejerce y la encarna; pues en la persona misma se encuentra latente la puls n vindicativa. Como sea que suceda, en el personaje hay un antes y un despu s. Su vida se forja a partir de la venganza: el elemento vertebral de su vida. Es una reacci n humana, fuera de encasillamientos maniqueos, una puls n humana. No se trata s lo de sentirse agraviado y querer el desquite, quien elige el camino de la venganza debe estar dispuesto a ver arder todo a su paso y estar dispuesto a quemarse en el mismo fuego; se trata de un camino sin vuelta atr s.

³⁸ (*Kill Bill I*, Quentin Tarantino, 2003)

Capítulo 3. Hacia la configuración de los personajes de *Oldboy*

Luego de que se han visto conceptos, formas de análisis, como la propuesta de Casetti y Di Chio, y las contextualizaciones relevantes de la venganza bajo distintas ópticas en los dos capítulos anteriores, en éste se aplicará el análisis hacia los personajes protagónicos bajo la perspectiva de persona, rol y actante dentro del objeto de estudio: *Oldboy* (2003).

Antes de abordar el análisis de ambos personajes, es conveniente conocer el mundo en que estos personajes fueron llevados a la vida fílmica hablando un poco del contexto del filme y su director.

3.1 Acerca de *Oldboy*

Desde que los Lumière presentaron el cinematógrafo al mundo en 1895, cada país del mundo, cada cultura a largo de los años ha ido perfeccionando y plasmando su propia realidad en cada filme mostrando influencias y vivencias que reflejan su particular forma de entender este arte. El caso de Corea no es la excepción. Su cine ha llegado al resto del planeta, entre otras, por la controvertida película, premiada a mejor película en 2005, *Oldboy* y desde entonces este país sigue creciendo como una referencia del mejor cine.

3.1.2 El director

Nacido en 1963 en Seúl, Corea, Park Chanwook es reconocido en el medio como el creador de la “trilogía” de la venganza, por sus películas *Simpatía por el señor venganza* (2002), *Oldboy* (2003) y *Simpatía por señorita venganza* (2005). Aunque propiamente no son historias conectadas, sí comparten el mismo eje temático, el de la venganza. Su inquietud hacia el séptimo arte fue mostrada en los noventas, después de graduarse como licenciado en Filosofía debutó con *La luna es... el sueño del sol* (1992) sin mucho eco en el medio. En 1997 dirigió *El Trio* que al igual que su antecesora pasó desapercibida. Sin embargo, con *Área de seguridad Conjunta* (JSA, 2000) Park pasó al escenario de los directores comerciales de

Corea³⁹. El éxito siguió con su trilogía de la venganza, *Three Extremes* (2004), *Soy un cyborg* (2006) y *Thirst* (2009).

Es uno de los mejores cineastas coreanos de las dos últimas décadas, con un instinto extraordinario para diseñar imágenes memorables capaces de turbar las convicciones morales del espectador. Un director taquillero que Hollywood no dejaría pasar y que llevó consigo a este lado del mundo para dirigir su más reciente filme *Stoker* (2013)⁴⁰. Actualmente el director estadounidense Spike Lee realizará un remake del filme *Oldboy*.

3.1.1 Sobre el filme

Oldboy se estrenó en noviembre de 2003 en Corea del Sur, para este momento su director había crecido en una Corea de transición a nivel político y social; donde pasó de ser coaccionada sólo a presentar documentales políticos, al libre ejercicio de la industria cinematográfica. *Oldboy* se vio la luz en esta primer década del 2000 donde los temas fílmicos se diversificaban, y toca temas tan comunes que parecen tabú de forma salvaje, seca y perturbadora.

La historia central del filme está basada en la historieta japonesa (manga) también llamada *Oldboy*, de Garon Tsuchiya (guión y dibujo) y Nobuaki Minegishi (dibujo), presentada en 1996. Esta historia habla de un hombre que es encerrado en una habitación pequeña en algún lugar de Japón sólo con la compañía de una televisión, durante diez años. Un día es liberado. Y se da a la tarea de encontrar a quien le encerró y saber el motivo por el cual lo hizo. A pesar de todo, se dedica a disfrutar de la libertad. En el camino se enamora de una camarera de bar.

Este hombre se enfrentará contra una gran organización capaz de llevar a cabo planes con gran detalle y planificación. Este hombre llamado Yamashita tiene pocas explosiones de violencia, pero será su poder de deducción quien ate los cabos sueltos para encontrar a quien, desde su pasado, guardó odio contra él y fraguó su encierro.

³⁹ Véase *K-Movie. The World's. Spotlight on Korean Film*. República de Corea, KOCIS, 2012. Traducido al inglés por Colin Movat, pp. 36-38.

⁴⁰ La filmografía completa de Park Chan-wook puede consultarse en el Apéndice de este trabajo.

Esta historia llegó a las manos de Park Chan-wook y la llevó a la pantalla grande dándole su particular estilo. Park cambió unos pequeños datos del manga al filme, como el tiempo en que estuvo recluido el personaje principal y los motivos de encierro por parte del antagonista.

En el filme, un hombre es recluido, sin motivo aparente, en una habitación con la única compañía de una televisión durante 15 años. Y es en ésta que, después de un año de encierro, se entera del homicidio cometido hacia su esposa y de la desaparición de su pequeña hija, esto trastorna al personaje y aún más el enterarse de que es a él a quien culpan. Pasan catorce años más de su vida aislado, y en ellos se convence y prepara físicamente en encontrar aquellos que lo secuestraron para vengarse. Antes de que logre escapar por sí mismo es liberado.

Este hombre llamado Oh Daesu, al salir se dedicará a rastrear las pistas que el destino le deja para encontrar a sus captores. En esta odisea encontrará el amor en un a joven empleada de un restaurante japonés de nombre Mido. Juntos llegarán al final de esta historia; él sabrá del paradero de su hija, ajustará cuentas contra el responsable del daño hecho: Lee Woo-jin; ella encuentra en él el amor ideal subsanando carencias del pasado que la impulsan en su nueva vida.

En el filme constantemente se entremezclan la intriga y la comedia dando pase al romance y la acción. Todo esto de la mano de los personajes, donde la respuesta a todas las dudas es revelada en la última secuencia, una verdad que es horrorosa, no sólo para Oh-Daesu sino también para el espectador.

Oldboy ha cruzado la división política y ha llegado hasta nuestro continente. Un filme violento, que desde una mirada particular de estudio es la representación de la violencia en el cine coreano⁴¹.

⁴¹ Ver Corona González, Moisés. "*Oldboy una muestra de la violencia en el cine coreano*". Tesis de licenciatura, UNAM-Facultad de Estudios Superiores Acatlán, 2008.

3.2 Análisis de la configuración de los personajes protagónicos

El análisis de los personajes protagónicos se realizará con base en la propuesta de Casetti y Di Chio, mencionada en el primer capítulo, para lograr la determinación de los personajes empleando los puntos de vista como rol, persona y actante. Con ello se determinarán el carácter, actitudes y perfil físico de cada uno, revelando los matices que los encarnan.

En el filme encontramos los siguientes personajes: Oh Daesu (quien sufre el encierro injusto y busca venganza); Joo Hwan (el mejor amigo de Oh Daesu); Mido (empleada del restaurante japonés que se enamora de Oh Daesu); Ja hyun (esposa de Oh Daesu, asesinada brutalmente); Lee Woo-jin (quien encierra y castiga a Oh Daesu) y Lee Soa (hermana de Lee Woo-jin, se suicida de joven).

Para el presente análisis se tomarán a los dos personajes protagónicos: Oh Daesu y Lee Woo-jin; apoyado de descripciones de escenas o secuencias de diversas duraciones, finalizando cada análisis (uno por cada personaje) con un cuadro a manera de resumen.

Recordemos que analizar al personaje como rol es analizarlo como un “tipo” de personaje, el cual está marcado por códigos específicos, que lo lleva a caracterizar cierto papel dentro de la historia. Los roles tradicionales son activo, pasivo, influenciador, autónomo, modificador, conservador, protagonista y antagonista.

En tanto que analizar al personaje en cuanto persona es analizarlo como un individuo presumiblemente real, único, con sus aspectos más peculiares y específicos, y que bajo esta óptica encontramos al personaje plano, redondo, lineal, contrastado, estático y dinámico. Además de la de la configuración de su carácter, el personaje como persona precisa también un perfil físico, donde se aprecian características como apariencia, sexo y edad.

Y como actante, el personaje no se considera una persona real, ni un rol típico, sino un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la

contribución que realiza para que ésta avance. De esta forma de análisis se distinguen: Sujeto, Objeto, Destinador, Destinatario, Adyuvante y Oponente.

3.2.1 Oh Dae-su “el que se lleva bien con la gente”

La primera secuencia queda marcada por dos escenas con una duración de 5 min 12 s. En ella se presenta el personaje protagónico del relato. En primerísimo plano un puño, un hombre visto en contra picada con toma cerrada a contra luz, lo cual no permite ver su identidad; son dos tipos en la azotea de un edificio. Uno de ellos, a quien sí se le puede ver el rostro y atuendo, pende del otro, el oscuro, por medio de su corbata, entablando el siguiente diálogo (00:00:50⁴²):

-¡Qué hace!

-Le dije que quería hablar. Nada más.

-¿Qué le pasa? ¿Quién demonios es? ¿Por qué me habla de esa forma?

-Me llamo...⁴³

Justo en el momento de revelar su identidad, se presenta un cambio de escena. Un espacio distinto al que antecede. Es una sala de espera judicial, donde se encuentra un hombre en visible estado de ebriedad que dice llamarse Oh-Daesu, que lleva un regalo para su pequeña hija (muestra una foto poco visible de su familia) y que el significado de su nombre es “el que se lleva bien con la gente”.

Después de un espectáculo entre policías y borracho, llega un amigo (Joo Hwan) y se lo lleva, no sin antes hacer alarde, una vez más de su cinismo ebrio. Después hay un cambio de escenario, ahora están estos amigos en un espacio público, en la calle. Llueve. Oh-Daesu habla con su pequeña hija desde una caseta telefónica, cambia de sitio con Joo Hwan y sale de la estrecha caseta. La cámara se mueve poco a poco alrededor de ésta y comienza a presentar los créditos, para elevarse en espiral y quedar en una posición cenital, donde es testigo de la ausencia de Oh-Daesu; su amigo lo llama y busca entre los paraguas que pasan. Poco a poco, la cámara enfoca al suelo en plano cerrado al juego de

⁴² A partir de aquí se mencionarán secuencias por horas, minutos y segundos, pertenecientes al objeto de estudio, el filme *Oldboy*. Chanwook Park, 2003.

⁴³ La traducción de los diálogos son parte de los subtítulos al español proporcionados en el filme.

alas que, al parecer, no llegará. Termina la secuencia con la música vertiginosa, sonidos e imágenes de relojes y el título de la película: OLDBOY.

Personaje como persona

Esta secuencia nos muestra al personaje protagónico, el cual nos contará (al suicida de la azote y al público) su historia. Este personaje se presenta en dos situaciones y tiempos distintos.

Como persona Oh Daesu, antes de su encierro es un hombre de edad mediana, de aspecto desaliñado, de bajo control de impulsos y de posición económica media. Después de su encierro su condición física es fuerte, se muestra ingenioso y juicioso, pues es capaz de responder a la situación actual y tomar decisiones. Por ejemplo, al usar el palillo para abrir una salida; preparar su cuerpo físicamente en lugar de hundirse en el encierro.



Oh Daesu entrenándose en la prisión.

De alguna forma adquiere cierta independencia de su situación, pues anterior al encierro dependencia del alcohol.

Es un ser agredido y lastimado injustamente. De algún modo su comportamiento es lineal, ya que inicia violento y despreocupado por los demás

(en la azotea, en la custodia policiaca, en el encierro, en la pelea callejera, en la pelea del edificio-reclusorio) se mantiene de esa forma.

Su comportamiento es involuntario, siempre envuelto en los acontecimientos, actúa automáticamente a sus estímulos. Es individual, actúa solo para conseguir su revancha. No es verdaderamente consciente de lo que sucede; tiene dos caminos el quedarse con la verdad resuelta por él mismo, o castigar a aquél quien asesinó a su esposa y le encerró durante quince años. Por su actitud, más que curiosa, violenta, decide lo segundo.

Muestra cierta capacidad de deducción. Con las pistas encontradas y los refranes o máximas que escucha de su enemigo deduce el lugar donde se encuentra.



Oh Daesu antes del encierro.

Personaje como rol

Como rol es el héroe del filme. Oh Daesu se presenta activo, siempre actúa en primera persona, sólo él y sus agresores. Es el motor de la narración, actúa para descubrir los motivos de tanto daño cometido hacia él. Protagonista del filme, pues al parecer sobre él se sostiene el relato.

El sentido de justicia que tiene lo impulsa a buscar a su agresor para saldar cuentas, ya que el malo tiene que pagar.

La función es hacer el viaje que lo lleva a su objetivo, entrenarse y saber quién le encerró para tomar revancha. Este viaje es su obligación, debe cumplir el entrenamiento físico y mental para enfrentarse: reparar la falta y mantener el equilibrio inicial. En ese viaje se internará en el laberinto de sus recuerdos y hallará la razón detonante por la cual sufrió el encierro y pérdida de su familia. Pero esto no le bastará, pues, en seguida de combatir a los maleantes el protagonista afirma: *Me he convertido en un monstruo. Cuando lleve a cabo mi venganza volveré a ser el antiguo Oh Daesu* (00:44:45).

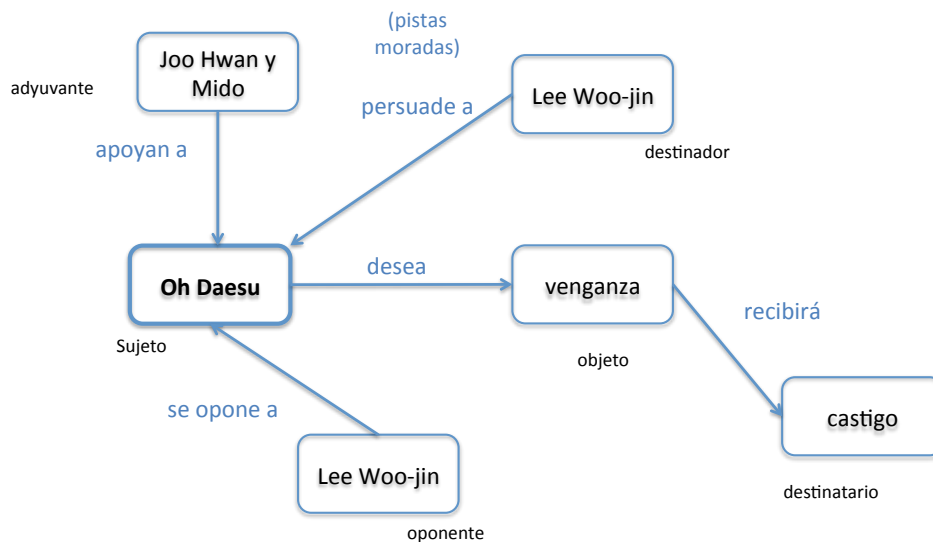


Oh Daesu descubre el lugar de su encierro en busca de respuestas vence a quien se interpone en su camino.

Personaje como actante⁴⁴

Oh Dae-su es el sujeto actante, el héroe, que golpea a los enemigos sin temor. Su performance se da a través del estado de la acción, sobre sí mismo y transformase. Sus acontecimientos dependen del destinador y de los adyuvantes para obtener su objeto, siendo sancionado por el destinatario. Esquemáticamente queda como sigue:

⁴⁴ Para recordar esta estructura esquemática véase el capítulo 1, en Personaje como actante.



El sujeto (Oh Daesu) se presenta en el filme como un ser irreverente, un poco violento con su familia, bebedor, empleado de oficina, pero hombre de familia al fin. Su vida se ve trastocada por el encierro que sufre, al parecer, de forma infundada. Su familia se pierde, y en el encierro decide tomar venganza (objeto). Al ser liberado, busca a quien le secuestró, tiene a Mido y Joo Hwan (adyuvantes) quienes le apoyan en su camino para castigarlo (destinatario).

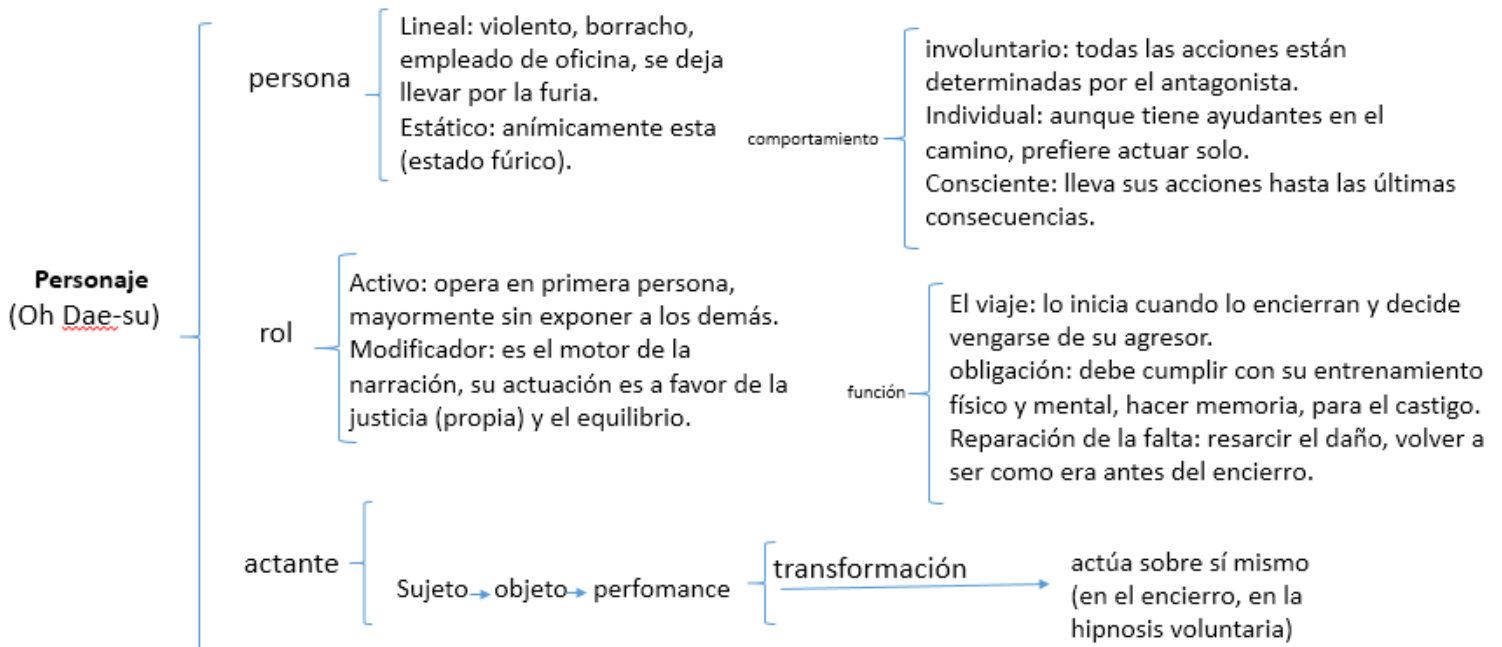
Después de perder a su amigo (adyuvante) se lleva a Mido (adyuvante) lejos de sus captores, sabiéndose cerca de la muerte Mido decide entregarse a Oh Daesu. En ese momento, Oh Daesu agradece el encierro. Con Mido descubren el instituto católico llamado Evergreen. Hilando las pistas encontradas, visitando a compañeros de ese entonces y yendo al instituto recuerda seguir a Lee Soa por los pasillos de la escuela y espiarla.

El sujeto, aquí, tiene como destinador y oponente al mismo elemento, pero en la acción del primero le persuade con pistas para encontrar al motivo de su deseo de venganza (objeto); el segundo se opone a la felicidad que pueda tener en el amor. La finalidad de Mido es cumplida, le ayudó a averiguar la verdad, por ello le señala (1:21:25) *Ahora huiremos a donde Woo-jin no pueda encontrarnos ¿verdad?* Sin embargo el sujeto desea la venganza (objeto): *Esto no puede acabar así, buscar venganza se ha vuelto parte de mí.*



Oh Daesu dudando en seguir con la venganza hasta el final o continuar sólo con Mido.

En esquema, los tres aspectos, quedan de la siguiente forma:



3.2.2 Lee Woo-jin “el solitario príncipe de la torre más alta”

Personaje como persona

Lee Woo-jin es un hombre joven, atlético, carismático, manipulador, arrogante, astuto, de posición económica alta y con gran control de impulsos.

Actúa tomando en cuenta todas sus observaciones, sabe por adelantado las decisiones y acciones de su enemigo. Su principal fuente de acción es el castigo, la venganza, trabaja obsesivamente en modificar las situaciones, importándole el mayor castigo posible al que considera enemigo.

En su afán de observar los pasos del protagonista muestra un lado voyerista, los micrófonos para escuchar a escondidas a Oh Daesu y Mido, tomarles fotografías tras la ventana, dormirlos para observarlos desnudos después de tener sexo.

Su función se da a través de la privación, desea arrancar el amor que posee Daesu al igual que a él se lo hicieron. Fragua su venganza persuadiendo, por medio de la hipnosis y pistas a los otros personajes para consumarla.



“Evergreen” sufre pero se muestra indolente.



Un desconocido amable y servil.

Personaje como rol

El rol de Woo-jin se presenta en el filme como el de antagonista. La contraparte de Oh Dae-su. Personaje redondo, se muestra amable, objetivo, frío, inteligente, manipulador, desconfiado. No se muestra con amigos (sólo con guardaespaldas, marcando así su autoridad). Después del suicidio de su hermana, “matará a todas las mujeres que Oh Daesu ame”. Es dinámico, en constante movimiento, se amolda a cada situación (cambia de vestimenta según el sitio camuflajeándose), goza de gran ego, autoestima y confianza enorme en sí mismo.

A diferencia de Dae-su, se muestra activo, además analiza y crea acciones para los demás: determina la vida de otro (influenciador). Todas sus acciones son intencionadas, no deja que nada esté fuera de su comprensión. Sus planes los maquila de manera consciente, llevando sus acciones hasta las últimas consecuencias.

En la penúltima secuencia hace gala de ese lado perverso y manipulador. Su lado oscuro se muestra en los minutos 1:29:39 – 1:32:22. Mientras se viste con gran gala cambia el gesto, se vuelve otro y pronuncia las palabras que Oh Daesu inquirió en contra de Mido cuando la creyó parte del enemigo: “Trajiste un desconocido a tu casa! ¿Pero quién diablos eres?”. Le narra a Oh Daesu cómo los manipuló por medio de la hipnosis, por medio de las palabras: *¿No es divertido? Una palabra hace que te quedes embarazada, otra palabra hace que te enamores.*



Enseguida se intercalan imágenes de Mido y Oh Daesu en el restaurante, la pantalla se divide en dos, por un lado medio rostro de Oh Daesu, por el otro, el rostro de Woo-jin completando uno solo. Ambos en diálogo, pero quien en realidad habla ahora sólo es Woo-jin.

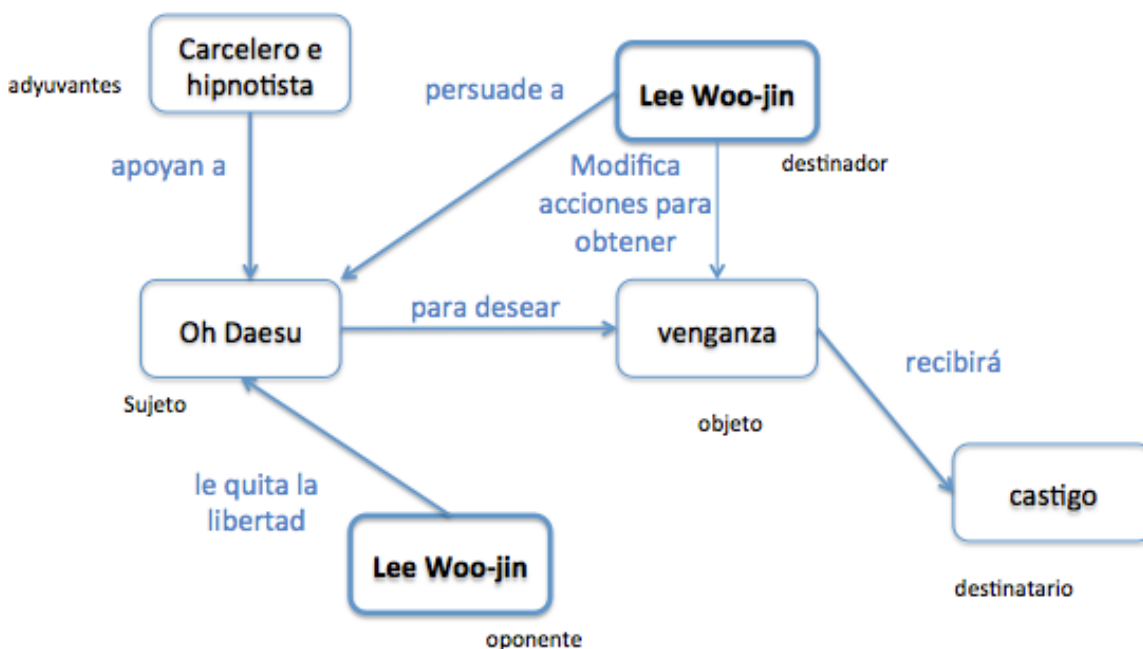
El “malo”, el enemigo, acrecenta la expectativa del “bueno” con una duda: *¿Por qué Woo-jin puso en libertad a Oh Daesu después de 15 años?* La respuesta se ladará tarareando la melodía que le colocó en el celular, divirtiéndose con un láser para dirigir la mirada de Oh Daesu dentro de la estancia, hasta llegar a la caja morada que devela el juego retorcidamente armado.



La estocada final al personaje protagónico es perversa (1:40:25- 1:44:58). Lo tiene a sus pies, mutilado, al parecer muestra piedad por el “monstruo”, pues decide no dañar a Mido. Pero le tiende una trampa al dejarle el control remoto en el suelo, que enciende la grabación de Oh Daesu teniendo sexo con Mido.

Personaje como actante

Como actante es el oponente y el destinador. Su estado de acción es sobre el objeto, y el de actuación es transformar al sujeto, pues lleva a éste hacia donde quiere que vaya. Lo priva de la libertad (oponente) y lo lleva a desear la revancha (destinador) para sólo recibir el castigo (destinatario) que Woo-jin (oponente) elaboró de manera calculada y obsesiva. Esquemáticamente queda como sigue:



Woo-Jin es el destinador que le dicta las reglas del juego a Oh Daesu: tendrá que averiguar quién y por qué le encerró, limita su tiempo para descubrirlo y si lo hace en el tiempo establecido se quitará la vida y no matará a Mido.

Es el oponente, el victimario. Todo ello es visible en los indicios que, como destinador, deja en sus diálogos:

(00:25:17): *Soy una especie de estudiante, mi asignatura eres tú. Soy un estudiante de ODS, un experto en ODS, quién soy no importa, lo que importa es*

que pienses, que repases toda tu vida. ... Ya que la escuela ha terminado es hora hacer los deberes ¿no? Ten una cosa en cuenta, sea un grano de arena o una piedra, en el agua se hunden igual. Es la pista (destinador) para la memoria de Oh Daesu.

También es la advertencia (destinador) dictada al guarura (que funge como adyuvante de Woo-jin) por medio del usuario "Evergreen" (00:49:17): *Pero recuerda esto por todos los medios "como gacela de la mano del cazador y como ave que tiende trampas: escápate".*⁴⁵

Además, es el destinador en forma de encrucijada (00:53:29): *¿Qué vas a hacer ahora? Piénsalo bien. Quieres matarme ahora mismo, pero entonces no sabrás por qué fuiste encerrado. Quieres torturarme, pero te he dicho que me mataré antes. ¿Qué? ¿Buscas venganza...o descubrir la verdad?*

Es el destinador en forma de una nueva advertencia, indicándole que regrese, que disfrute de su libertad y nueva vida (00:54:16): *Los quince años encerrado, el dolor de perder a tu esposa y a tu hija... podrías olvidarlo todo.*

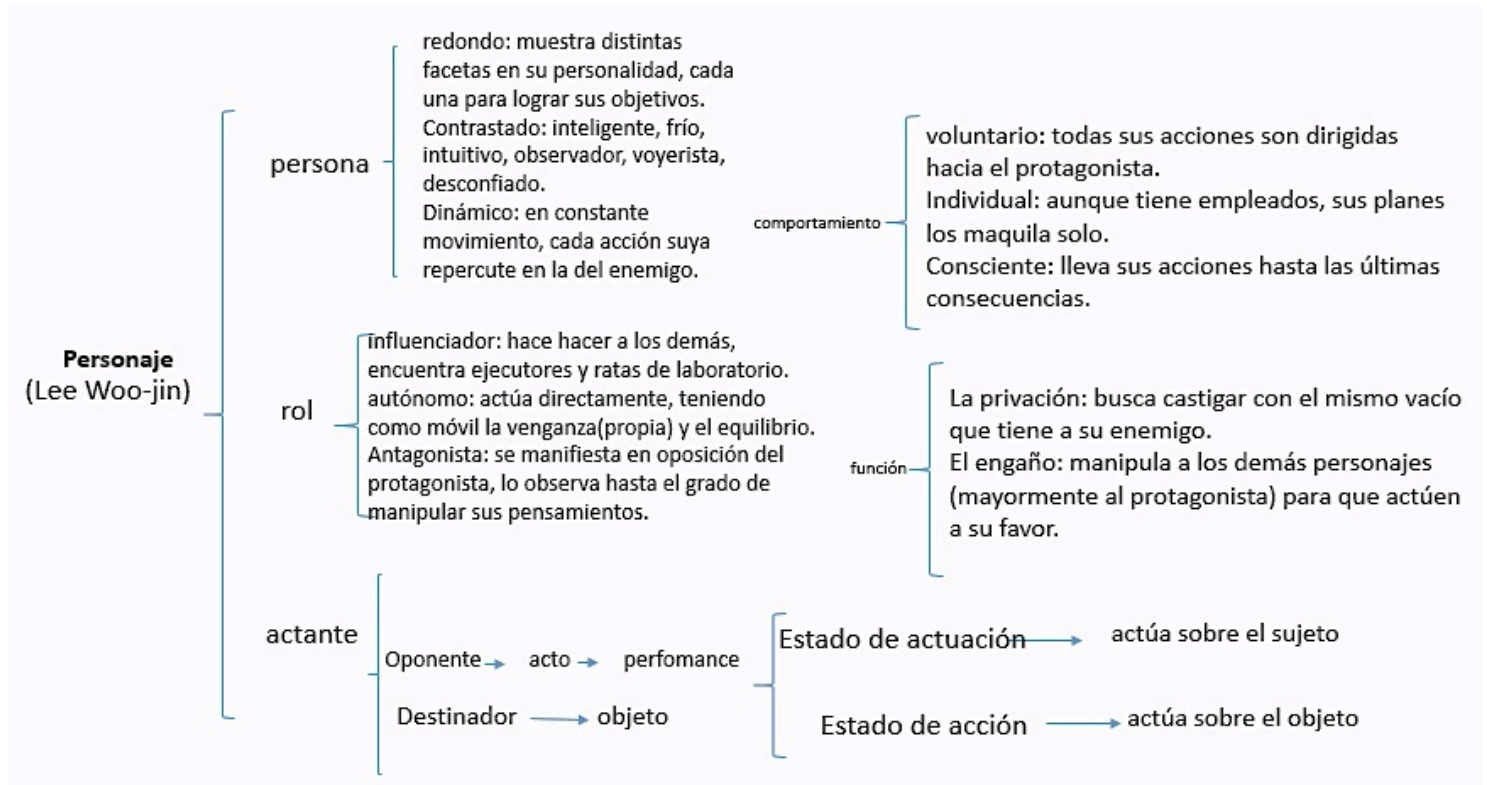
Incluso, es el destinador con forma de pistas: cajas, pañuelos y sobres morados con textura en rombos.



⁴⁵ Remite al proverbio bíblico: ¹Hijo mío, si has servido de aval a un compañero, si te has comprometido con un desconocido, ²estás amarrado por tus propias palabras, eres prisionero de tus compromisos. ³Pues bien, haz esto, hijo mío: ¡libérate lo más pronto! ¿No ves que estás a merced de otro? ¡Anda a verlo, ponte de rodillas, suplícale! ⁴¡No concedas sueño ni descanso a tus párpados; ⁵tienes que librarte, como el ciervo de la trampa, como el pájaro de la red! (Proverbios 6, 1-5.)

Es el oponente y el destinador que le coloca falsos adyuvantes, como el señor Park a quien acude para resguardar a Mido, con el pensamiento de que los enemigos de sus enemigos son sus amigos.

Los tres aspectos quedan como sigue:

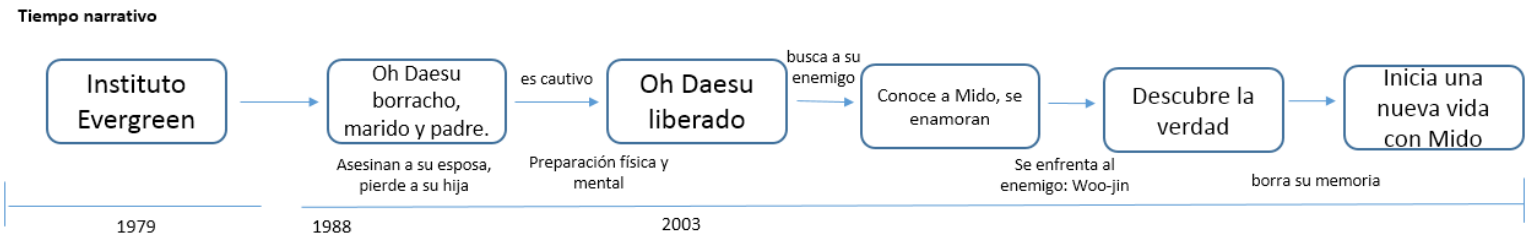


3.2.3 El tiempo de la venganza entre Lee Woo-jin y Oh Dae-su

Sin duda la temática central del filme es la venganza entramada entre estos dos personajes. El tiempo narrado comprende alrededor de veinticuatro años. Vemos que, en la vida de Oh Daesu, la historia corre: desde los acontecimientos suscitados en el instituto, como detonante de la trama; los quince años de encierro en los que se prepara física y mentalmente para matar a quien lo encerró; una súbita liberación; el encuentro y enamoramiento con Mido; los cinco días para averiguar quién es su némesis y vengarse de él; el momento cuando descubre la verdad de una forma cruda; hasta borrar su pasado, recurriendo a los mismos

mecanismos que su oponente empleó con él, para escribir su historia desde el principio.

Esquemáticamente la vida de Oh Daesu transcurre así:



En suma, inicia su viaje al convertirse en un vengador. Culmina su trayecto con el saldo de cuentas que si bien no fue el planteado en un primer objetivo, éste lo lleva a un segundo momento en su vida, en el que decide finalmente reconfigurarse en un hombre común.



Muerte simbólica de Oh Daesu “el monstruo”.



Inicio de una nueva vida: un hombre común.

Del lado de Woo-jin, su vida transcurre a la par que del protagonista, pero del algún modo furtiva hacia el espectador:



A pesar del paralelismo de las vidas de ambos, Woo-jin se mantiene vigilante, siempre presente en cada momento de la vida de aquél, a quien considera asesino de su hermana; fragua lenta y fríamente el castigo para su ofensor: debe sufrir la misma desolación de amor que él experimentó. Finalmente, el motivo por el cual seguía con vida: la venganza, es consumada. Y sin motivo de vida, decide quitársela.

Tenemos entonces una muerte física (1:44:59-1:47:00). Woo-jin desciende en el elevador, su rostro se trastorna pues revive el dolor, la toma se abre

suavemente hacia abajo, toma la mano de Soa, quien pende de él. Enseguida suceden de manera alterna momentos del pasado con momentos actuales al compás del vals. La hermana de Woo-jin le pide soltarla. Él inmerso en dolor la suelta, sólo queda su mano vacía, una mano que se convierte en arma. Un arma con la que se quita la vida.





Conclusiones

En *Oldboy* la venganza es el eje que mueve a los personajes principales. La función dramática de la música enfatiza las acciones de los personajes. Woo-Jin, el personaje antagónico, se forjó con aquél episodio fatal de su vida, al final su desenlace es mortal, su vida fue una tragedia. En contrapartida, destacan también aspectos cómicos u optimistas de la vida, con un final “feliz” para Oh-Daesu, en ese sentido amplio, es una comedia.

El objetivo principal de esta investigación era definir a los dos personajes principales por medio de la recolección de conceptos que funcionaran como herramientas de análisis correspondientes a la construcción y perspectivas que se tienen del personaje. Esto tomando como objeto de estudio a los personajes protagónicos del filme *Oldboy*, del director Park Chanwook. Durante el análisis se identificaron las características del personaje principal y del personaje antagónico.

En esos primeros cinco minutos del tiempo fílmico se encuentran los principales indicios que se verán reflejados en el relato: el significado de su nombre, el cumpleaños de su pequeña hija, el juego de alas que le llevaba de regalo, la fotografía de su familia: que por la toma, la muestra en primer plano pero fuera de foco, el paraguas de la persona que permanece unos instantes ante el obsequio un poco, más bien el color del paraguas, distinto al de los demás.

El personaje principal como figura heroica sufre una transformación a antihéroe. Pues nace de la respuesta a un presente no deseado, sin promesa de futuro. Como héroe se regía de valores como la justicia, después de escapar del encierro y salvar a la dama; a pesar de dar con la verdadera razón de su encierro: el ser el rumor detonante del amorío de Lee Soa y Lee Woo-jin, Oh Daesu decide llegar hasta la última instancia sin contemplar las repercusiones que cause, buscando venganza hasta darle muerte a su enemigo.

Como rol es el héroe castigador, su viaje que inicia mostrándolo de esa manera termina en el merecedor del castigo; para finalmente, matar simbólicamente al héroe que haría justicia y continuar con una vida “ordinaria”. Oh Daesu como actante es el sujeto manipulado.

Como persona es un ser trastornado, conflictuado, que vive en el extremo. Él cree que debe infligir venganza en aquellos que lo encerraron, pero descubre que él es el castigado. Daesu se sabe con la victoria al revelar el verdadero motivo de la venganza a Woo-jin; el viaje del héroe como forma de ascensión llega a un estado de conciencia superior, que tiene repercusiones en su alma. Cuestiona esta acción con sus recuerdos pero termina aceptando una culpabilidad creada a fin de salvaguardar el amor insano que lo ha hecho sentir vivo.

En contra partida el viaje de Woo-jin inicia desde el momento en que se suicida Soa y se transforma cuando busca el castigo para el “asesino” de su hermana. Así, concluye su viaje con lo que lo mantenía con vida: el castigar con el mismo sufrimiento a aquél por quien su amada se quitó la vida. Woo-jin como rol es el enemigo, el antagonista que toma una importancia fundamental, ya que deja ver aspectos tan íntimos como los sentimientos de soberbia, inteligencia, manipulación, voyerismo, autonomía; que enfatiza su estado físico para mostrar a un hombre seguro y millonario, elementos que fortalecen su estatus de victimario, haciendo de la trama un espacio de acción, violencia, juego mental y pasión. Como persona es un ser trastornado, conflictuado. Como actante es el oponente y el destinador, quien dirige los pasos del sujeto.

El personaje antagónico es una alegoría de la venganza. Como vimos en las secuencias y diálogos presentados el personaje antagónico Woo-jin devela el carácter alegórico de la venganza; el daño cometido a su hermana es resarcido. Woo-jin es un personaje dramático que representa de manera simbólica la satisfacción tomada por el agravio recibido, es el sufrimiento equivalente. Traspasa las reglas morales e algo socialmente establecido. Su vida se forja a partir de la venganza en contra de quien, para Woo-jin, fu el responsable de su sufrimiento. La sensación placentera del antagonista al elaborar la venganza durante todo ese tiempo se esfumó al cumplirse, pero ya no había marcha atrás. A través de sus acciones y discurso entrega la posibilidad de representar elementos de carácter inmaterial a través de su persona, fraguando lenta y certeramente el cobro de la frente. Es la relación conflictiva entre el individuo y el mundo, entre la capacidad de controlar el destino propio y crear hechos fortuitos para los demás.

Woo-jin simboliza el castigo terreno al pecado de Oh Daesu. La venganza ofrece tal posibilidad de permutaciones por la inmensa variedad de enfoques que permite. Puede representarse desde el sufrimiento de la víctima, o a través del placer victimario, o pueden, como en este filme, intercambiarse los papales con una nueva venganza.

Las acciones del personaje principal son determinadas por el personaje antagónico. Como hicimos notar en el análisis dicha transformación del personaje protagonista es consecuencia de las acciones del personaje antagónico, pues Oh Daesu es sólo una herramienta para justificar la venganza del antagonista. Es un transeúnte en la vida de Woo-jin que comete el error de mirar. Pero, a través de la venganza que el antagonista quiere y el deseo de castigo, su propia vida adquiere sentido.

Hay una escena particular en la que la pantalla se divide en dos por vez primera y se puede apreciar de manera simultánea, por un lado el momento en que Oh Daesu se prepara físicamente para un futuro encuentro con su secuestrador, además de que elabora un hueco bajo su cama que poco a poco será su salida a la libertad. Por el otro, las imágenes televisivas, el único contacto y fuente de conocimiento del mundo exterior: pelea de box con un *nockout* contundente, la muerte de la princesa Diana, la llegada del año 2000, la caída de las Torres Gemelas, el equipo de fútbol coreano a semifinales en el mundial del 2002, las dos Coreas abren fronteras entre ellas. Cinco años en un minuto (00:14:17 – 00:15:17). Mientras que Oh Daesu, personaje de ficción, vivía recluso (no sabemos dónde), hechos de la realidad humana que asombraron al mundo entero se avistan en el filme a través de un televisor dentro del filme. Un narrador contándole a otro narrador; la televisión al espectador mediante la pantalla del cine. Por un lado sus acciones que nadie mira, sus captores son los únicos, por otro la vida sin él.

Justo ese día, que se pasó de copas, un día que su hija cumple años, un día que estuvo detenido, encerrado momentáneamente, desaparece del mapa social. Esto nos puede hacer creer que esta historia, puede estar ocurriendo en cualquier parte del mundo, mientras éste sigue su curso dentro una sociedad

ahora llena de conflictos territoriales, políticos y despreocupada de la humanidad misma llevándola al camino de la alienación. También esto pone a reflexionar el papel que la vida del protagonista juega en el filme: no es importante para el resto del mundo, no realiza nada que sea de la magnitud de abrir naciones o crear terrorismo, no es importante para los demás aunque sí para uno, que decidió dejarlo vivir encerrado, alguien que lo alimentó, dio techo, vistió y dio dinero.

Para Oh Daesu la venganza resulta inútil, incluso resulta benéfica para Woo-jin a quien estaba destinada. Es el héroe que emprende el viaje de su vida que corta su cotidianeidad a partir de su encierro, su sino ahora es la resolución del misterio en el que se ve inmerso. Su búsqueda principal es la venganza, situación que genera un nuevo conflicto, lo crea y alimenta la fricción que hay entre Woo-jin y los adversarios que se relacionen con él. Las acciones avanzan conforme a su búsqueda, que involucran la resolución de dos incógnitas: quién y por qué. El misterio de su encierro es desvelado a partir de los indicios presentados en la primera secuencia a lo largo del filme, el comportamiento desmedido y relajado de Oh Daesu llevó a la muerte del ser amado de Woo-jin, quien fragua el secuestro y entreteje los destinos de él y su hija, para lograr en él el mismo dolor que sufrió por el suicidio de su hermana. El héroe cae al fondo de sus entrañas para retorcerse en el caos; y cuando él cae sometido al darse cuenta de su error, la venganza está hecha.

En suma el componente de elementos reunidos en esta investigación son una muestra del abanico de matices que enriquecen a personajes vueltos realidad, que exponen al héroe, al antihéroe mostrando sentimientos extremos que los llevan al odio, al amor, a la obsesión del castigo; a través del largometraje *Oldboy*. En el filme, Park reviste a sus personajes con todo el deseo de venganza pero los enfrenta al cuestionamiento del origen de ese sentimiento poniéndolos a cuestionar la validez del mismo y medir las consecuencias que conllevó esa obsesión.

La relación simbólica que existe de Daesu en el filme es sobre su la liberación. Inicia con un ser oscuro y quizá, hasta sin identidad propia, que es mostrado en el momento de su liberación física, pero propiciada por alguien ajeno

a él. Finaliza con la escena en el monte nevado, visiblemente cansado decide olvidarse de la verdad incestuosa que lo trastorna, una liberación espiritual y propia, consciente. Una liberación mostrada en una toma panorámica que poco a poco hace un paneo dejándolo junto con su hija perdidos, olvidados quizá, entre el paisaje nevado.

El protagonista es sólo un aparato, un engrane dentro del complicado armado emocional disruptivo de quien termina siendo el personaje más importante: el antagonista. El protagonista y su hija son sólo piezas de ajedrez. El antagonista juega en ambas partes del tablero. El rumor del embarazo de su hermana la arrastra al suicidio. ¿Quién es el verdadero culpable de su muerte? Esa pasión insana lo lleva a buscar culpables, el protagonista funciona como excusa y mantiene su deseo de venganza como motor de vida.

El tiempo de la venganza entre Lee Woo-jin y Oh Daesu es tan grande porque requirió una intensa y minuciosa planeación en la cabeza del antagonista haciendo que el acto final fuera una acción torcida, fría, calculada.



*Do you know what "nemesis" means?
A righteous infliction of retribution manifested by an appropriate agent.
Personified in this case by an horrible cunt... me.
Snatch: cerdos y diamantes*

Fuentes

Bibliográficas

- Aumont, Jacques y Michel Marie. *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires, La marca, 2001.
- Aumont, Jacques; Alain Bergala, et al. *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires, Paidós, 2008.
- Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*. 7ª ed. Madrid, Cátedra, 2006.
- Barthes, Roland; Greimas, A. J.; et al. *Análisis estructural del relato*. México, Ediciones Coyoacán. 1996
- Bauzá, Hugo Francisco. *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. México, FCE, 1998
- Casariego, Nicolás. *Héroes y antihéroes en la literatura*. Madrid, Anaya, 2000.
- Casetti, Francesco y Federico de Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós. 2007.
- Ceballos, Edgar. *Principios de construcción dramática*. México, Escenología, 1995
- Cueto, Roberto y Jesús Palacios, eds. *Asia noir. Serie negra al estilo oriental*. Madrid, T&B, 2009
- Diccionario de la Real Academia Española, 22ª ed., 2001.
- Elena, Alberto, ed. *Seul Express: la renovación del cine coreano. 1997-2004*. Madrid, T&B, 2004
- Josef Breuer y Sigmund Freud, *Obras completas*, Vol.2, notas por James Strachey y Ana Freud, tr. José L. Etcheverry, Buenos Aires, Amorrortu editores, 1992.
- Moliner, María. *Diccionario de uso del español*. Madrid, Gredos, 1998.
- Pavis, Patrice. *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Tr. Jaime Melendres. Barcelona, Paidós, 1998.
- Seger, Linda. *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona, Paidós. 2000
- Ruíz Lugo, Marcela. *Glosario de términos del arte teatral*. México, Trillas, 1983

Electrónicas

Fernández, Vicente. “La ciencia de la venganza”, 16 de junio de 2011, Revista Quo [en línea], Sección: Salud, disponible en <http://www.quo.es/salud/la-ciencia-de-la-venganza>

Costa, Nuria. “Esto no quedará así...: la venganza”, 6 de mayo de 2012, Soncomosomos.com [en línea], disponible en <http://www.soncomosomos.com/2012/05/esto-no-quedara-asi-la-venganza.html>

DC COMICS, “Who is: Batman”. Consultado el 29/08/2013, disponible en <http://www.dccomics.com/characters/batman>

Gayoso, Carlos. 2013. Un poco de historia - Cine coreano. *Korean dream blog*, (diciembre/2013), disponible en <http://kordream.blogspot.mx/2013/12/un-poco-de-historia-cine-coreano.html> (consultada 25/febrero/2014)

Jae-un, Limb. 2013. “Pasión por el cine coreano” en *Korea.net*, (23/diciembre/2013), disponible en <http://spanish.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=116521> (consultada 17/febrero/2014)

K-Movie. The World's. Spotlight on Korean Film. República de Corea, KOCIS, 2012. Traducido al inglés por Colin Movat, disponible en <http://spanish.korea.net/Resources/Publications/About-Korea/view?articleId=3185#> (consultada 25/febrero/2014)

Migang Chung, *Historia del cine coreano*. (16/feb/2014) Disponible en <http://www.uclm.es/area/fae/ceicws/pdfs/doc20041.pdf>

Pérez Ruffí, José Patricio. “Análisis actancial del personaje: una visión crítica” *Espéculo*. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid [en línea], 2008. Disponible en

<https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero38/modactan.html>

Pérez Stansfield, Pilar M. “El héroe en la ‘tragedias complejas’ de Alfonso Sastre”. Centro Virtual Cervantes [PDF].

S/A. *Evolución de las ideas penales* en “Antecedentes históricos generales del derecho” [PDF], disponible en

<http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/7118/Capitulo1.pdf>

Zamarripa, Adán. “Linda Seger. La psicología en la práctica del guionista”. *Revista Digital Universitaria* [en línea]. 10 de septiembre de 2006, Vol. 7, No. 9. Pág.

8. Disponible en http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/sep_art69.pdf

Querol, Jordi. “OLDBOY (versión otakuland)”, *Zona negativa*, 13 de marzo de 2014, disponible en <http://www.zonanegativa.com/zona-manga-old-boy-version-otakuland/>

Filmográficas

El Cuervo. Dir: Alex Proyas; Guión: David Schow y John Shirley (basado en el cómic *El Cuervo* de James O'Barr); Ac: Brandon Lee, Ernie Hudson, Michael Wincott, Bai Ling, Anna Thomson; Mus: Graeme Revell; Fot: Dariusz Wolski; Prod: Miramax / Gaumont; Lugar: Estados Unidos; Dur: 97 min, 1994.

Kill Bill I. Dir: Quentin Tarantino; Guión: Quentin Tarantino; Ac: Uma Thurman, David Carradine, Lucy Liu; Mus: The RZA; Fot: Robert Richardson; Prod: Lawrence Bender; Lugar: Estados Unidos; Dur: 111 min, 2003.

La venganza del Conde de Montecristo. Dir: Kevin Reynolds; Guión: Jay Wolpert (basado en la novela *El Conde de Montecristo* de Alejandro Dumas); Ac: James Coviezel, Guy Pearce, Dagmara Duminczyk; Mus: Edward Shearmur; Fot: Andrew Dunn; Prod: Spyglass Entertainment / Touchstone Pictures; Lugar: Estados Unidos; Dur: 115 min, 2002.

Oldboy. Dir: Chanwook Park; Guión: Jo-yung Hwang, Joon-hyung Lim y Chanwook Park; Ac: Choi Min-sik, Woo Ji-tae, Gang Hye-jung; Mus: Cho Young-wuk; Fot: Jung Jung-Hon; Prod: Show East- Egg Film; Lugar: Corea del Sur; Dur: 120 min, 2003.

Apéndice

Ficha filmográfica de Chan-wook Park

Título del filme	Año de estreno	País
<i>La luna es... el sueño del sol</i> (The Moon is... the Sun's Dream)	1992	Corea del Sur
<i>El Trio</i> (Threesome)	1997	Corea del Sur
<i>Judgment</i>	1999	Corea del Sur
<i>Área de seguridad Conjunta</i> (Joint Security Area)	2000	Corea del Sur
<i>Simpatía por el señor venganza</i>	2002	Corea del Sur
<i>If You Were Me</i>	2003	Corea del Sur
<i>Oldboy</i>	2003	Corea del Sur
<i>Three Extremes</i>	2004	Hongkong
<i>Simpatía por señorita venganza</i>	2005	Corea del Sur
<i>Soy un cyborg</i> (I'm a Cyborg But That's OK)	2006	Corea del Sur
<i>Thirst</i>	2009	Corea del Sur
<i>Night Fishing</i>	2011	Corea del Sur
<i>Day Trip</i>	2013	Corea del Sur
<i>Stoker</i>	2013	Estados Unidos
<i>A rose Reborn</i>	2014	Italia

Ficha técnica de *Oldboy*

Fecha de estreno:	21 de noviembre de 2003
País:	Corea del Sur
Duración:	120 minutos
Director:	Park Chanwook
Género:	Drama / suspenso
Guión:	Im Joon-Hyun y Park Chanwook; adaptación del cómic <i>Oldboy</i> de Nobuaki Minegishi
Música:	Cho Young-Wuk
Fotografía:	Jung Jung-Hon
Productora:	Show East - Egg Film
Reparto	Choi Min-sik (Oh Dae-su) Woo Ji-Tae (Woo-jin Lee) Gang Hye-Jung (Mido)
Premios:	Festival de Cannes: Gran Premio del Jurado 2004 Festival de Sitges: Mejor película 2004 Choice Awards: nominada a Mejor película de habla no inglesa 2005