



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

ACATLÁN

DE LA VENGANZA A LA VIOLENCIA AUTOMÁTICA: ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS
KILL BILL 1 Y KILL BILL 2, PARA CONOCER LA REPRESENTACIÓN DE LA
VIOLENCIA.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN
PRESENTA:

NATALI MONROY FLORES

ASESOR:

MTRO. FERNANDO MARTÍNEZ VÁZQUEZ

MAYO DE 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Agradecimientos

*En primer lugar agradezco a mis padres por quienes he podido llegar hasta aquí y entender que la vida no es fácil pero que al final del camino llega la recompensa, mi recompensa es su satisfacción por este logro.
Gracias por su apoyo incondicional, comprensión y confianza, pero sobre todo su amor.*

A mis hermanos por su fe en mí, sus buenos consejos y sobre todo por el apoyo no sólo durante mi carrera sino a lo largo de toda mi vida.

A mis amigos con los que he aprendido a vivir y compartir un sinfín de situaciones, gracias en especial a Diana, Nallely, Aida, Olga, Gaby, Carlos, Minerva, por todos los buenos momentos juntos.

A mis compañeras de trabajo que se han convertido en mi segunda familia, en especial a Socorro, Ángela, Nubia, Cinthya y Esperanza, de quienes sólo he recibido apoyo y buenos consejos.

En especial muchas gracias al profesor Fernando Martínez, por confiar en mí y ayudarme a obtener este logro, el más importante de mi vida.

Índice

Introducción.....	I
--------------------------	----------

Capítulo 1

1. Entre cine y posmodernidad.....	1
1.1 El cine bajo distintos enfoques.....	2
1.2 El cine como forma simbólica.....	4
1.2.1 La comunicación como aparato ideológico del Estado.....	4
1.2.2 Industria cultural y comunicación de masas.....	5
1.2.3 El cine como creador y reproductor de formas simbólicas.....	6
1.2.4 Cine e imaginario social.....	7
1.2.4.1 El reino de lo imaginario.....	9
1.2.4.2 De lo imaginario a la identificación.....	10
1.3 Posmodernidad.....	12
1.3.1 El rompimiento con la modernidad.....	12
1.3.2 Pastiche, parodia, ironía y esquizofrenia: arte posmoderno.....	14
1.4 Violencia.....	16
1.4.1 La violencia en la era posmoderna.....	16
1.4.2 Para entender la violencia.....	17
1.4.2.1 Frustración, cine y violencia.....	18

Capítulo 2

2. Cine Posmoderno y Tarantino.....	21
2.1 El cine posmoderno.....	22
2.1.1 Géneros en el cine posmoderno.....	27
2.1.2 Violencia en el cine posmoderno.....	30
2.2 Quentin Tarantino.....	34
2.2.1 Kill Bill 1 Kill Bill 2.....	38

Capítulo 3

3. El Análisis del discurso cinematográfico.....	41
3.1 Análisis y crítica cinematográfica.....	42
3.2 Elementos del modelo de análisis cinematográfico de Lauro Zavala.....	43
3.2.1 Cine clásico y moderno: cine posmoderno.....	44
3.2.2 Elementos del modelo de análisis cinematográfico.....	45
3.3 El análisis del discurso según Daniel Prieto Castillo.....	53
3.4 Violencia = Venganza y Honor.....	59

3.4.1 Ideas núcleo e imagen.....	59
3.4.2 Narración, sintagma y estrategias de retinencia.....	61
3.4.3 Sonido, género y estilo y escena.....	63
3.4.4 Modos de predicación e ideología.....	64
3.4.5 Complementariedad y programas narrativos.....	66

Capítulo 4

4. Violencia en Kill Bill 1 y Kill Bill 2.....	68
4.1 Kill Bill 1.....	69
4.1.1 Narrativa.....	70
4.1.2 Género y estilo.....	71
4.1.3 Ficción posmoderna.....	72
4.1.4 Ética y estética.....	74
4.2 Kill Bill 2.....	75
4.2.1 Narrativa.....	76
4.2.2 Género y estilo.....	77
4.2.3 Ficción posmoderna.....	79
4.2.4 Ética y estética.....	80
4.3 Representación de la violencia.....	81
Conclusiones.....	84
Anexos.....	90
Bibliografía.....	190

INTRODUCCIÓN

La experiencia de ver cine es una de las más interesantes actividades de entretenimiento que desde su invención ha sido sorprendente por sus características y alcances. Cuando comienza la función y las luces se apagan toda la atención permanece en la pantalla, al paso del tiempo uno se adentra en la historia y se deja llevar por lo que allí se narra. Puede gustar o no, eso dependerá simplemente del gusto y preferencias de cada sujeto, lo que si queda claro es que como arte el cine se ha posicionado dentro de la preferencia de mucha gente.

El cine se ha convertido en una industria de consumo y de entretenimiento, la cual requiere de cantidades exorbitantes de dinero, historias originales o adaptaciones precisas. Con el paso del tiempo se ha ido adaptando a las necesidades del público y ha adoptado recursos e instrumentos tecnológicos que le han permitido construir las realidades más inesperadas, viajes al pasado o al futuro, construcciones de las situaciones sociales más representativas, así como los problemas de nuestro mundo.

Debido a la magia que se puede vivir gracias al cine y a los temas tan diversos que se pueden observar en sus producciones, nació el interés por elaborar un trabajo de investigación respecto a un tema que es constantemente retomado en las películas, la violencia. Después de todo el cine como medio de comunicación masiva es uno de los más importantes y lleva en su naturaleza la influencia de la realidad, así como de la misma manera ha sido parte aguas en la conformación de sentido e imaginario social.

El principal deseo por su estudio, además de que existe un particular interés por él debido a las sensaciones que transmite y a las realidades que construye, radica en lo escaso de su análisis a nivel académico y en especial en el área de las ciencias de la comunicación, lo que fue un elemento importante para su elección como objeto de estudio. De la misma forma el tema de la violencia que se estudia en esta tesis, se refiere a uno de los argumentos más utilizados en la industria del entretenimiento.

Así mismo la violencia se inscribe como uno de los principales aspectos de la posmodernidad y en consecuencia hace acto de presencia en los medios de comunicación. La época posmoderna no sólo es el rompimiento con la vanguardia de la modernidad, sino un restablecimiento de las nuevas ideas que se caracterizan por la incorporación de elementos del período clásico y moderno, cultura híbrida y liberación de la sociedad en muchos aspectos como lo es el sexo.

Todos esos aspectos llevan a la elección de uno de los directores contemporáneos más polémico del cine actual: Quentin Tarantino, el cual cuenta con seis producciones como director y guionista y otras más como guionista, actor y productor ejecutivo. Su estilo se ha caracterizado por un manejo de la violencia cruda y en ocasiones hasta exagerada, así como elementos del cine posmoderno.

De esta manera el objetivo de este trabajo de investigación es analizar el discurso de las películas Kill Bill 1 y Kill Bill 2 del Director Quentin Tarantino, para conocer la representación de la violencia en el cine posmoderno.

El trabajo está organizado en cuatro capítulos, en el primero se presentan los elementos teóricos que conforman el estudio, así como algunos de los estudios realizados al cine, también se muestra la importancia del cine como parte del aparato ideológico del estado, como industria cultural, como medio de comunicación de masas, como creador del imaginario social y el proceso de identificación. Los principales autores utilizados para el capítulo teórico son J. B. Thompson y Edgar Morín.

En el segundo capítulo se muestran los componentes contextuales en los que hace acto de presencia el cine posmoderno, Quentin Tarantino y la violencia como tema recurrente en el cine. En este capítulo esencialmente se dan a conocer cuáles son las principales características del desarrollo del cine y no su historia en sí, a partir del surgimiento de la época posmoderna, así como el uso y evolución de la violencia en el medio, exponiendo también los aspectos más relevantes de la carrera de Quentin Tarantino y las dos películas que aquí nos ocupan Kill Bill volumen 1 y 2.

En el capítulo tres se explica la metodología construida para el análisis de ambas películas, la cual se elaboró con dos esquemas básicos uno correspondiente al modelo de Lauro Zavala y el segundo con el código de análisis de Daniel Prieto Castillo. El análisis de las películas se dividió en el estudio por categorías de tres secuencias de cada película, las cuales fueron seleccionadas por la importancia para el desarrollo y entendimiento de la historia, para al final con los dos modelos se pudieran obtener los resultados e interpretaciones. En el capítulo se presenta también una contraposición del análisis cinematográfico y la crítica periodística debido al escaso interés por el estudio analítico del séptimo arte.

En el cuarto apartado se presentan los elementos más importantes del análisis, respecto a los dos modelos de análisis, éstos se encuentran divididos en cuatro categorías que muestran los resultados más relevantes del estudio, para al final conocer como es representada la violencia en las dos películas, proveniente de uno de los actos corolarios más antiguos de la historia de la humanidad: la venganza.

La importancia social de este estudio radica en conocer cómo es que ha evolucionado el cine como forma de transmisión y como industria cultural, así como saber qué tanta importancia tienen los temas de los cuales se vale para llegar al gusto de la gente. De entre los más recurrentes y de gran vitalidad de los que se vale el medio es la violencia, que se muestra como un acto físico o simbólico y del cual se presentan las situaciones o motivos que se pueden llegar a tener para cometer actos irracionales de gran impacto y magnitud, por lo que es significativo hacer notar la fragilidad que existe entre la línea de la ficción y la realidad respecto al tema.

Para la comunicación como ciencia este trabajo es un aporte al escaso interés por el estudio analítico del cine como medio de comunicación a nivel académico, pues no solamente es un medio de entretenimiento ya que en él se vierten ideologías, experiencias y fenómenos del acontecer social global. Con esta investigación se pretende responder al siguiente cuestionamiento: ¿Cuál es la representación de la violencia de Quentin Tarantino en el discurso posmoderno de las películas Kill Bill 1 y Kill Bill 2?

CAPÍTULO 1

1. ENTRE CINE Y POSMODERNIDAD

Si se piensa en una forma de escapar del mundo y hacer nuestros sueños realidad basta con asistir a una sala de proyección cinematográfica. Dos o tres horas bastan para encontrar en la vida de los personajes refugio a nuestros problemas, terrores, temores o por el contrario satisfacer nuestros deseos, anhelos o ambiciones. Una sala de cine no es sólo eso, es la puerta mágica hacia lo inesperado, lo indeseado o quizá lo probable. Desde esta perspectiva el cine es el reflejo de la sociedad.

Pero entender como se da ese proceso es complejo, por lo que desde su origen como medio de comunicación masiva ha proporcionado diversas líneas de investigación y análisis. Diversos autores han buscado la mejor interpretación para la comprensión del fenómeno del imaginario social en el cine, y lo han realizado bajo distintas teorías y metodologías, así como desde distintas posturas. Sin embargo, aún no se agotan las líneas de investigación, por lo que en este proyecto se propone conocer como es representada la violencia, elemento social presente desde hace varios siglos en el cine.

Para abordar este objeto de estudio es necesario presentar los elementos teóricos que darán forma al análisis, así como conocer desde que otras perspectivas ha sido objeto de estudio el cine.

1.1 El cine bajo distintos enfoques

Es necesario señalar que la investigación cinematográfica no es una tradición en nuestro país, lo cual es preocupante pues como se ha mencionado anteriormente el cine es un medio de comunicación masiva que tiene una alta influencia en la sociedad. La mayoría de las veces se llega a confundir al análisis cinematográfico con la crítica periodística, por lo que es común encontrar diversos artículos de producciones de cine en revistas, periódicos y publicaciones de diversa índole en las que se vierten opiniones de diversos especialistas de esta industria, pero no existe alguna otra en la que se publiquen investigaciones del fenómeno cinematográfico como tal.

La diferencia entre la crítica y el análisis radica en que la primera se pregunta por el valor de una película (aplicando un criterio estético o ideológico), y el segundo se pregunta por lo que determina la especificidad de cada película particular (aplicando una o varias categorías teóricas a una dimensión o un fragmento de esa película).¹ Para el análisis cinematográfico, es necesario “un método sistemático de interpretación que parte de un proceso de fragmentación y que está apoyado en la teoría cinematográfica. La crítica produce juicios de valor, y por su parte el análisis ofrece argumentos precisos para validar este o aquel juicio de valor.”²

El análisis del cine en el ámbito de la comunicación ha sido muy importante, pues es un campo que proporciona diversos aspectos concernientes al desarrollo social, político, económico y cultural. Por ello existen varios estudios en los que se busca reconocer, como es que el cine tiene un alto impacto mundial en diversos aspectos. Sin embargo, la mayoría de estos estudios han sido producto de la

¹ ZAVALA, Lauro. “Elementos del discurso cinematográfico”. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco. Colección Libros de Texto. México, 2003 Pág. 3

² Ibid., Pág. 3

elaboración de tesis o proyectos de titulación a nivel licenciatura, maestría o posgrado, pero no hay instituciones encargadas exclusivamente a la investigación.

La mayoría de estos trabajos están enfocados a estudios del mensaje en representación de la realidad, es decir, comparaciones de la vida cotidiana con una realidad plasmada en una cinta o dirigidas al análisis de películas que hacen una comparación con textos literarios, y otros más dirigidos a conocer la importancia de algún personaje para la industria cinematográfica, así como su impacto en la sociedad.

Existen por ejemplo, trabajos a nivel licenciatura de la UNAM, que han abordado al cine como objeto de estudio en general y al discurso en lo particular. Pero no hay hasta el momento alguno en el que se pueda conocer como es representada la violencia en el cine posmoderno. Este tipo de cine se desarrollo junto con la época posmoderna en los años sesentas. La mayoría de los trabajos se han elaborado desde perspectivas estructuralistas, enfocados a conocer aspectos clave del desarrollo de la sociedad, viendo al cine como el puente entre realidad y ficción.

En este caso interesa conocer cómo Quentin Tarantino representa la violencia dentro del discurso de sus dos películas más recientes, Kill Bill 1 y Kill Bill 2, en momentos específicos y que son clave en el desarrollo de la historia.

Al respecto surgen algunas dudas que requerirán de solución a lo largo de la presente investigación: ¿La violencia es un elemento constante en estas dos películas? Y, ¿La conceptualización de la violencia en el cine posmoderno ha contribuido a la conformación de su sentido en la vida real y/o viceversa?

Por lo tanto es importante entender la función del cine como medio de comunicación masiva en la sociedad, así como las repercusiones sociales que ha tenido como parte de la industria cultural y aparato ideológico del Estado.

1.2 EL CINE COMO FORMA SIMBÓLICA

1.2.1 La comunicación como aparato ideológico del Estado

Como se mencionó anteriormente es necesario conocer el desarrollo del cine como un elemento clave de la industria cultural así como parte de un sistema más complejo, la sociedad representada por el Estado.

La comunicación de masas y en consecuencia los medios de comunicación masiva surgen a partir del siglo XV con el establecimiento de la imprenta en Europa, aunado a esto surge la mediatización de la cultura moderna, que se puede definir como un proceso que se desarrolló con la expansión del capitalismo industrial y con la formación de un sistema de hierro, conocido como Estado-nación moderno.

Según la ideología marxista que concibe al Estado como un sistema que permite que las clases poderosas aseguren su dominación sobre la clase trabajadora; se puede distinguir que el aparato del Estado está constituido por dos elementos: El aparato represivo y el aparato ideológico. El primero ejerce su poder por medio de la violencia, que no es precisamente física, pero hace uso del poder para defender sus intereses, por lo que pertenece al dominio público y abarca al gobierno, administración, ejército, policía, etc. Y el segundo son las instituciones encargadas de hacer llegar a los ciudadanos las realidades afines con la ideología dominante como la escuela, la familia, los partidos políticos, las manifestaciones culturales y los medios de comunicación.

Los aparatos del Estado forman en el individuo y en consecuencia en la sociedad hábitos, normas, reglas, conductas, creencias, preferencias, gustos y

demás actitudes y aptitudes, que deberán coincidir con las del aparato ideológico del momento. Esta situación no es exclusiva de algún continente o país, se da a cualquier nivel y corresponde con el contexto en el que se desarrolla cada aparato del Estado.

1.2.2 Industria cultural y comunicación de masas

Los medios de comunicación pertenecen a la industria cultural, término que es usado a partir del siglo XIX, para hacer referencia a la mercantilización de las formas culturales, producidas como resultado de la creación de las industrias del espectáculo. Los ejemplos que son discutidos en esta época por Horkeimer y Adorno, son el cine, la radio, la televisión, la música popular, las revistas y los periódicos.

Estos autores resaltaron la importancia de estudiar el desarrollo de la comunicación de masas como un fenómeno social y así comprender la ideología en relación con ellos. Creen que en el momento en que las formas artísticas no tienen otro objetivo que ser puestas como mercancías pierden su verdadero valor. “Los bienes se uniforman y esteriotipan, y se convierten en meras permutaciones de géneros o tipos básicos: la película del oeste, de misterio, la serie de televisión.”³, por lo que surge con ello la época del consumo de masas.

Este concepto ha sido analizado por infinidad de autores, pues ha dado para el estudio del comportamiento de la sociedad, Thompson lo define como “la producción institucionalizada y la difusión generalizada de bienes simbólicos por conducto de la transmisión y la acumulación de información/comunicación.”⁴ Es importante señalar entonces que la comunicación de masas se debe considerar como parte fundamental de las industrias culturales.

³ THOMPSON, John B. “Ideología y cultura moderna.” Teoría crítica en la era de la comunicación de masas. Segunda edición. Universidad Autónoma Metropolitana. México. 1998. Pág. 148

⁴ Ídem, Pág. 319

Siendo la comunicación una ciencia que se encarga del estudio de los procesos de conservación y transformación de los sistemas informados cuya información depende de la interacción o retroalimentación con otros y que por lo tanto donde la sociedad se organiza y en las que las relaciones humanas se desarrollan, es importante señalar que no está compuesta solamente por elementos físicos como los textos, los gestos, la palabra, etc., sino también por los símbolos y los mecanismos por los que se preserva y transmite, como el cine, la televisión, la radio, la Internet, etc.

1.2.3 El cine como creador y reproductor de formas simbólicas

Los medios de comunicación transmiten ideas y mensajes que obligan a la creación de formas simbólicas, éstas son un campo de fenómenos significativos, que van desde las acciones, los gestos y rituales, hasta los enunciados, textos, obras de arte, películas, entre otros.

Las formas simbólicas desde esa conceptualización son hechas por alguien, con el objetivo de llegar a otro alguien y cumplen con ciertas características, al estar inmersas en el análisis cultural. Estas características son lo: intencional, donde las formas simbólicas son expresiones de un sujeto y para un sujeto. Convencional: la producción, la construcción o empleo de las formas simbólicas, así como su interpretación por parte de los sujetos que las reciben, son procesos que implican típicamente la aplicación de reglas, códigos o convenciones de diversos tipos.

Lo estructural: las formas simbólicas son expresiones que presentan una estructura articulada (elementos que guardan entre sí determinadas relaciones), dicen algo acerca de algo; en lo referencial: las formas simbólicas son

construcciones que típicamente representan algo, se refieren a algo, dicen algo acerca de algo y en lo contextual: las formas simbólicas se insertan siempre en contextos y procesos sociohistóricos específicos, en los cuales y por medio de los cuales, se producen y reciben.

Todas estas características nos llevan a pensar que las formas simbólicas se mueven en sitios específicos, como lo son los medios, el caso que interesa aquí es el cine, como una industria cultural, como creadora y reproductora de formas simbólicas y como parte de la comunicación de masas.

El cine desde esa perspectiva se considera como una transmisión cultural (proceso por el que las formas simbólicas son transmitidas de productores a receptores) el cual cumple con las características del término, existe un medio técnico de transmisión, forma parte de un aparato institucional de transmisión y por su naturaleza tiene un distanciamiento espacio-temporal implicado en la transmisión.

Es evidente que las formas simbólicas producto del cine, son las películas, éstas son representaciones de la realidad, “Toda película es como una pila que se carga de presencias: rostros amados, objetos admirados, acontecimientos <<hermosos>>, <<extraordinarios>>, <<intensos>>.”⁵ La primera producción que incluye todos los elementos del lenguaje cinematográfico es, “El nacimiento de una Nación”, de Griffith en 1915.

1.2.4 Cine e imaginario social

Lo que a primera instancia nos remite el hablar de la capacidad del hombre de representar la realidad de diversas maneras es a la imaginación, lo imaginario, que evoca en su acepción a la producción de ilusiones, símbolos, fantasías y a

⁵ MORÍN, Edgar. “El cine o el hombre imaginario”. Ed. Seix Barral. Barcelona, 1972. Pág. 27

evasiones siempre de la dura realidad de los hechos. El mundo imaginario, queda reservado al dominio de la literatura, de la poesía o de las artes, la mayoría de las veces. Por lo que lo imaginario se opone, a realidad.⁶

El imaginario social no se remite únicamente al individuo, existe también un imaginario colectivo, que es el lugar en que se desarrollan las relaciones sociales, de las que surgen visiones del mundo y se conforman ideologías, mediante ese imaginario “se pueden alcanzar las aspiraciones, los miedos y las esperanzas de un pueblo. En él, las sociedades dibujan sus identidades y objetivos, detectan sus enemigos y, aún, organizan su pasado, presente y futuro. Se trata de un lugar estratégico en que expresan conflictos sociales y mecanismos de control de la vida colectiva.”⁷

El cine es uno de los medios de comunicación en los que se da de manera especial el desarrollo del imaginario social colectivo e individual, por medio de las formas simbólicas, ya que se muestran perspectivas de la realidad, sueños, ilusiones, fantasías, que para los espectadores son su realidad. ¿Y cómo lo hace? El instrumento principal de este medio de comunicación es la imagen, que retoma de la fotografía, con la diferencia de dotarla de movimiento y en consecuencia características más reales y naturales, les da libertad y los ubica en un espacio y tiempo definido.

La liberación de la que se habla entonces es lo que caracteriza al cine, lo pone a otro nivel cognitivo y da a la imagen otro sentido, creando una fascinación por la imagen de lo real. Dejando así a la imagen como el componente más importante del cine. La imagen como lo explica Morín en su libro “*El cine o el hombre imaginario*” es un doble, un reflejo, es decir una ausencia.⁸ Es el elemento

⁶ BENASSINI, Claudia (2007) El imaginario social del comunicador: Una propuesta de acercamiento teórico. *Razón y Palabra* [Revista electrónica], (25). Disponible en: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n25/cbenassini.html>

⁷ Baczkó Bronislaw en: DE MORAES, Dénis (2007) Imaginario social y hegemonía cultural en la era de la información.

⁸ MORÍN, Edgar. Pág. 31

que se hace presente cada vez que se reproduce una cinta, se ve una fotografía, pintura o se aproxima a algo que nos remite a la original.

La imagen en el cine captura todas las características del objeto que no está, gracias al movimiento y crea el doble que es la imagen del hombre u objeto, esta imagen adquiere una realidad y es dotado de autonomía. El doble por decirlo de alguna manera hace todo lo que no podemos hacer en la vida real, en él se ven reflejados nuestros sueños, ambiciones, temores e ilusiones que pueden estar cargados de un sentido positivo o negativo. Su mundo refleja el nuestro.

1.2.4.1 El reino de lo imaginario

El objetivo de todas estas aportaciones no ha sido ningún otro que la representación de la realidad por medio de la ficción. Poniendo todo el peso de esas representaciones en lo imaginario que según Morín⁹ es la práctica mágica espontánea del espíritu que sueña y que hace evidentes esos sueños a través de las imágenes.

El cine está dotado de sensibilidad y por lo tanto permite dar a conocer tanto los aspectos negativos como los positivos de la vida del ser humano, de sus sueños y de lo que su creatividad ponga en sus manos. “Entramos en el reino de lo imaginario cuando las aspiraciones, los deseos, y sus negativos, los temores y terrores, llevan y modelan la imagen para ordenar según su lógica los sueños, mitos, religiones, creencias, literaturas, concretamente todas las ficciones”¹⁰

El término ficción nos remite a otro concepto importante, el de fantasía que difiere del de la imaginación en que la primera, nos aliena en un conjunto de "imágenes exóticas" en que buscamos compensar una insatisfacción vacante y

⁹ MORÍN, Edgar. “El cine o el hombre imaginario”. Ed. Seix Barral. Barcelona, 1972.

¹⁰ Ídem, Pág. 91

difusa; mientras que la segunda tiende a crear un imaginario alternativo a una coyuntura insatisfactoria.¹¹

1.2.4.2 De lo imaginario a la identificación

El ser humano por naturaleza tiene la necesidad y en determinados casos la obligación de dar a conocer sus sentimientos, deseos, aspiraciones, capacidades, etc., por lo que para ello cuenta con la proyección. Proyectar es ver en los objetos o en el caso del cine, en las imágenes rasgos característicos de sí mismos.

Morín explica este proceso en tres niveles:

En la etapa automórfica –la única que ha interesado hasta ahora a los observadores de cine- <<atribuimos a una persona a quien estamos juzgando los mismos rasgos de carácter y las tendencias que nos son propias>> [...] En otra etapa aparece el antropomorfismo, en el que asignamos a las cosas materiales y los seres vivos <<rasgos de carácter o tendencias>> propiamente humanos. En una tercera etapa, puramente imaginaria, llegamos al desdoblamiento, es decir, a la proyección de nuestro propio ser individual en una visión alucinatoria en que se nos aparece nuestro espectro corporal.¹²

De esta manera construimos nuestro propio ser reflejado en otro o en otros, éstos cumplen con los rasgos que nos parecen apropiados y en los que evidenciamos nuestro “yo”, según nuestra experiencia, conocimiento y prejuicios.

Existe otra característica de comportamiento que nos es proporcionada por los medios de comunicación y de una manera especial por el cine, la identificación. Este elemento se conjunta con la proyección y componen un complejo que engloba fenómenos psicológicos subjetivos, es decir, “que traicionan

¹¹ DE MORAES, Dênis (2007) Imaginario social y hegemonía cultural en la era de la información. Disponible en: <http://www.comminit.com/redirect.cgi?>

¹² Idem. Pág. 102

o deforman la realidad objetiva de las cosas, o bien que se sitúan deliberadamente fuera de esa realidad.”¹³

La función de la identificación según Morín, consiste en que el sujeto no se proyecta en el mundo más bien invierte el proceso y absorbe el mundo en él. Al apropiarse del sujeto inmerso en una situación y en un mundo irreal el hombre se ve reflejado en el personaje y encuentra aspectos que le son familiares y los cuales acepta y en ocasiones adopta.

Como se puede observar estos dos procesos son elementales para el desarrollo del cine como industria cultural, ya que son necesarios para la exposición de la realidad, que es representada por medio de lo irreal.

Lo que identificamos en el cine no son más que nuestras necesidades, necesidades que en la vida real no podemos satisfacer y en las que por lo tanto descargamos todas nuestras subjetividades con un toque de afectividad. “Debido a que es espejo antropológico, el cine refleja necesariamente las realidades prácticas e imaginarias, es decir, también las necesidades, las comunicaciones y los problemas de la individualidad humana de su siglo.”¹⁴

La identificación del hombre con el cine se ha dado a lo largo de la historia, esto se ve reflejado en la moda, los productos que consume, la música que escucha y hasta la empatía o simpatía por algún personaje o actor al grado de darle en la vida real los rasgos característicos que se le otorgaron en la producción.

Muchas veces el hombre no sólo se identifica con los personajes, sino también con las situaciones, aspecto que ha sido discutido por mucho tiempo y que ha llevado a que en distintos países no se permita la proyección de alguna

¹³ Ídem. Pág. 103

¹⁴ Ídem, Pág. 245

cinta. Esto tiene que ver con aspectos como el contexto o la ideología predominante.

Uno de esos aspectos fuertes y que ha sido motivo de censura junto con otros temas como la droga y la sexualidad de algunas películas en varios países es la violencia, aspecto que se ha desarrollado de una manera muy distinta en la época posmoderna y en consecuencia en el cine posmoderno. Siendo la violencia y su impacto social un aspecto predominante de las sociedades posmodernas, es importante conocer qué es la posmodernidad y cómo el cine se ha desarrollado dentro de ésta.

1.3 POSMODERNIDAD

1.3.1 El rompimiento con la modernidad

A partir de los años sesenta surge un nuevo término que pone fin a la época moderna, y que “postula que la crisis de la modernidad ha alcanzado su clímax cuando hay un abismo entre la racionalidad y la sociedad.”¹⁵ Las características del concepto de posmodernidad son: un radicalismo cultural y político, la proliferación del individualismo y el hedonismo, la revuelta estudiantil, la contracultura, moda del consumo de marihuana, la liberación sexual.

En esta nueva sociedad “reina la indiferencia de masa, donde domina el sentimiento de reiteración y estancamiento, en que la autonomía privada no se discute, donde lo nuevo se acoge como lo antiguo, donde se banaliza la innovación, en la que el futuro no se asimila ya a un progreso ineluctable”.¹⁶

¹⁵ ZERAOUI, Zidane. Modernidad y posmodernidad. Noriega Editores. México. 2000. Pág. 152

¹⁶ LIPOVETSKY, Gilles. La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Anagrama. Barcelona, 1986. Pág. 9

Mucho se ha dicho de su relación con la modernidad, época en la que el principal interés era la búsqueda interminable de lo nuevo, el desarraigo con el pasado y en el que se pretendía estar en movimiento todo el tiempo. Lo que ocurría en esa época era que en cuanto lo nuevo era visto, se hacía viejo, así existía una lucha interminable con el cambio y la renovación.

El hablar de modernidad lleva a un pensamiento lógico que consiste en la relación con estar a la orden, de pertenecer y poder transformarse y adaptarse. Ese sentimiento de pertenencia en la que los medios de comunicación juegan un papel importante, ya que es mediante su intervención que los individuos de una sociedad conocen las transformaciones que día a día se llevan a cabo.

Si bien la modernidad surge con el capitalismo y la conformación del Estado-nación, el posmodernismo emerge ante la decadencia de los ideales de la modernidad: libertad, progreso y democracia partiendo de la filosofía y que terminan sus manifestaciones en la literatura, el arte, la arquitectura, la música, así como en la economía y en la política.¹⁷

La posmodernidad surge como el rompimiento con las ideas de la modernidad, se presenta entonces no con la búsqueda de lo nuevo, sino con la ruptura del cambio. Trata de rescatar lo que el modernismo rechaza: la tradición. “La posmodernidad pertenece a una red de pensamientos y conceptos que tratan de articular la conciencia a un cambio de época, ésta también imprecisa y confusa, ante la pérdida de fe en la razón y en el proyecto histórico de la Ilustración como una autocomprensión del presente.”¹⁸

Ese rompimiento que implica la posmodernidad tuvo un gran impacto en el arte, ésta empezó a desarrollarse en la literatura y comenzó a estructurarse más

¹⁷ ZERAOUI, Zidane. Op. Cit. Pág. 161

¹⁸ Ídem, Pág. 153

plenamente en la arquitectura cuando se pretende indicar el final de la arquitectura modernista, para continuar su camino por la música, la danza y el cine.

Sin embargo, como lo menciona Lipovetsky el posmodernismo “a pesar de su agitación, <<no han realizado ninguna revolución en el ámbito de la forma estética>> [...] el arte imita las innovaciones del pasado, añadiéndose más violencia, crueldad y ruido.”¹⁹ Es decir, busca un reencuentro con el pasado y en consecuencia hay una pérdida de la vanguardia, que era característica primordial de la modernidad.

La intención de la posmodernidad es la coexistencia de estilos, tanto tradicionales como los de la modernidad. El individualismo se vive a flor de piel en este periodo, por lo que existe cada vez más una infinidad de combinaciones artísticas. En esta época el campo artístico está lleno de obras fantásticas e híbridas. La hibridación logró que tanto la industria cultural como los medios de comunicación tuvieran una mayor participación en el arte.

Los pintores a partir de la década de los sesentas se declaran contra los principios de la modernidad, pretendiendo ser ellos mismos, usando cualquier fuente y no aspiran a la originalidad. Otro ejemplo claro es el llamado cine posmoderno que hace acto de presencia a mediados de esa década y es también conocido como cine de alusión. Las películas pertenecientes a este género “son construidas a partir del empleo (irónico o no) de las convenciones temáticas y genéricas del cine clásico, es decir, al utilizar estructuras narrativas y arquetipos de personajes característicos de la tradición clásica.”²⁰ En el cine posmoderno se da una conjunción simultánea o alternada de ciertas características narrativas del cine clásico (cine estadounidense de 1940) y las del cine de vanguardia (moderno).

¹⁹ LIPOVETSKY, Gilles. Op. Cit.. Pág. 119

²⁰ ZAVALA, Lauro (2007) Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. *Razón y Palabra* [Revista electrónica], (46). Disponible en: <http://www.razónypalabra.org.mx/anteriores/n46/zavala.html>

1.3.2 Pastiche, parodia, ironía y esquizofrenia: arte posmoderno

A pesar de que el arte posmoderno es híbrido, existen ciertos elementos que lo hacen único. Los rasgos formales más comunes de la obra posmoderna son el pastiche, la parodia, la ironía y la esquizofrenia.

El pastiche “es el resultado de una imitación admitida de varios estilos y de la copia de otras obras de arte. [...] la función del pastiche en la posmodernidad es una alusión estilística al azar, la cual hace referencia a la historia a través de imágenes pegajosas y alusivas a la moda.”²¹ Este concepto es la principal característica del discurso posmoderno y se puede apreciar en distintas obras de arte.

La parodia se puede definir como una práctica de la literatura y cuya principal característica es que se encarga de imitar el estilo de otra obra con el único motivo de ridiculizarla. La parodia hace aparición en una época que tiende por diversos medios a la burla. La ironía llega a constituir la figura a través de la que se dice lo contrario a lo que se quiere decir.²²

Y finalmente, la esquizofrenia es “la forma de representación del tiempo y coherencia lógica de la narración, de una narración poética, metafórica [...] donde el significante aislado pierde su significado, se hace cada vez más material y se convierte en imagen de la institución cinematográfica en la contemporaneidad”.²³

Todos los elementos hacen que la posmodernidad en el arte sea repudiada por muchos, pero ha sido una época que marca nuevos estilos, que responden y corresponden a las exigencias sociales, económicas, culturales y políticas.

²¹ CAMPOS, Edna. (2006). *“La posmodernidad según Baz Luhrmann. Elementos predominantes en tres películas.”* Universidad Nacional Autónoma de México, México. Pág. 21

²² Ibid. Pág. 18

²³ FADOL, Martín (Junio 20 2006) Aproximación al cine posmoderno de ciencia ficción (primera parte). Cinefagia [Revista electrónica] Disponible en: www.revistacinefagia.com

Dentro de esas exigencias se encuentra un elemento clave de la corriente posmoderna, en la que los elementos anteriores tienen cabida y son parte fundamental del desarrollo de esta temática en el cine posmoderno: la violencia.

1.4 VIOLENCIA

1.4.1 La violencia en la era posmoderna

Una característica que se inscribe a partir de la época posmoderna con más fuerza en la sociedad y en especial en el arte, es la violencia. Esta “actividad” no es exclusiva de una sola sociedad o época y puede ser entendida como una manifestación de los instintos humanos que requiere del uso de la fuerza física o simbólica.

No se puede decir que la violencia sea únicamente una respuesta al instinto biológico humano, este fenómeno tiene raíces culturales. La violencia como parte de las actividades humanas se ha desarrollado con el paso del tiempo y ha influido en la conformación del mundo actual.

Esos orígenes están relacionados con dos códigos corolarios, códigos de sangre: el honor y la venganza. En tiempos remotos, la honra era lo que llevaba a la violencia, “so pena de humillación nadie debe soportar una afrenta o un insulto; querellas, injurias, odios y celos”.²⁴ Este elemento, tenía que ver con valores relacionados al prestigio, a imponer respeto y conservar una posición socialmente reconocida y respetada.

²⁴ LIPOVETSKY, Gilles. Op. Cit. Pág. 175

Junto al honor se encuentra la venganza, íntimamente relacionado al dicho popular “ojo por ojo, diente por diente, pues “socializa por la violencia, nadie puede dejar impune la ofensa o el crimen, nadie tiene el monopolio de la fuerza física, nadie puede renunciar al imperativo de verter la sangre enemiga, nadie se remite a otro para afianzar su seguridad.”²⁵ Actualmente estos códigos están a otro nivel social, las guerras entre países, tal vez con otros instrumentos, otras formas de manifestación y otros sentidos, pero con las mismas intenciones.

La violencia tiende a relacionarse con el poder y el poder inevitablemente se relaciona con el Estado, “La violencia, en términos internacionales, responde a la racionalidad del poder, que es lo que le da forma y cauce a la pasión en un desacuerdo o disputa, y si aquella, la violencia, es dejada a su inercia emotiva sin el control racional se apuesta fuertemente por la desaparición del poder.”²⁶ La violencia se adapta a otros fines y desemboca en conquistas, expansiones, al fin último, guerra.

1.4.2 Para entender la violencia

La violencia pudiera considerarse como un acto irrazonable de la conducta humana, pues forma parte de las emociones que son actos razonables, como el hecho de que sirve como instrumento de fines sociales específicos. Tan es así que no sólo es usada por individuos desaliñados y excluidos de la sociedad, sino es un arma del Estado representado por la justicia.

Un elemento clave en este concepto es el uso de la fuerza, que dependerá tanto del contexto social como histórico. El uso de la fuerza no es exclusivo del individuo, es llevado la mayoría de veces a niveles colectivos en demanda de los intereses del Estado, es decir del poder.

²⁵ Ídem, Pág. 178

²⁶ HERNÁNDEZ, Halyve. El rostro Internacional de la Violencia. Hasher Editores. México. Pág. 7

La agresión es otro término con el que se relaciona al acto violento y se aplica a acciones físicas o simbólicas con las que se realiza un ataque²⁷ en el que pueden o no tener que ver sentimientos negativos como el odio o el rencor.

El origen de la violencia en los seres humanos se puede encontrar en la necesidad de satisfacer necesidades básicas, sin embargo, esos motivos se han transformado en otros menos importantes para la supervivencia de la especie. A diferencia de los animales, los seres humanos transforman sus capacidades de creación a fines de exterminio, no sólo de la misma especie, si no también de su medio natural.

Cuando se ven entre los hombres cosas terribles, crueldades apenas concebibles, muchos hablan irreflexivamente de brutalidad, de bestialidad o de un retorno a niveles de animales [...] Como si hubiera animales que hicieran a sus congéneres lo que los hombres hacen unos a otros. Precisamente aquí tiene el zoológico que trazar una clara línea divisoria: estas cosas malas, horribles, no son una supervivencia animal que fuera transportada en la transición imperceptible del animal al hombre; este mal pertenece por entero a este lado de la línea divisoria, es puramente humano [...]²⁸

De este modo a pesar de que la violencia o la agresión no son actos estrictamente humanos, si son la mayoría de veces irracionales, aclaro aquí que lo irracional no aplica al término violencia, sino a las razones por las que los seres humanos hacen uso del concepto.

1.4.2.1 Frustración, cine y violencia

Se piensa que el acto violento tiene que ver con aspectos psicológicos. La mayoría de los enfoques psicológicos tienden a referir el acto violento como una respuesta a la frustración manifestada por la agresión.

²⁷ Ibid., Pág. 16

²⁸ Ibid., Pág. 34

El sentimiento de frustración ocurre cuando un individuo se encuentra ante una tarea, la cual no tiene capacidad de resolver; a un deseo inalcanzado o a un intento fallido de cualquier objetivo. Un individuo puede sentir este sentimiento también cuando intenta pertenecer a otro ambiente social y no le es posible por diversos factores. La respuesta lógica a este conjunto de actos no logrados es la agresión.

Así como la frustración puede manifestarse de diversas maneras, igualmente sus reacciones. De tal manera que puede canalizarse en sentido positivo o negativo, cuando lo es el segundo conlleva a la violencia. Ésta, responde igualmente a aquellos impulsos, que son manifestaciones de los mecanismos de defensa. Si se resuelve positivamente, (para el individuo frustrado) alguno de los motivos de frustración por medio de la violencia, el acto “reforzará la conducta defensiva y tenderá a solidificarla en un patrón característico y habitual de reacción cuando se enfrente a un conflicto en el futuro”²⁹

La violencia más relacionada con la industria cinematográfica, es conceptualizada por Oliver Mongin, en su libro “*Violencia y cine contemporáneo*”, como “toda forma de acción capaz de herir físicamente, incluso de matar. No se trata entonces de violencia simbólica sino de agresión física,”³⁰ esta es cada vez más intensa y se vive tanto en el plano de lo real como de lo imaginario.

Todos los componentes, así como sus motivos y consecuencias han sido plasmados en el séptimo arte, de formas muy diversas y en cantidades diferentes. La violencia ha sido representada de formas varias a lo largo de la historia del cine, es muy raro encontrar producciones en las que no se haga uso de ella en la historia, ya sea física, psicológica o simbólica. Por lo que surge una cuestión:

²⁹ Ibid., Pág. 41

³⁰ MONGIN, Oliver. *Violencia y cine contemporáneo*. Ensayo sobre ética e imagen. Paidós. 1997. Pág. 14

¿será este aspecto parte fundamental del éxito de una cinta?, o a caso ¿es parte de la naturaleza de los seres humanos el buscar formas de representación de la realidad que aparentemente no nos dañen directamente?, o es más bien ¿la búsqueda de sentido y de identificación?

Todas esas incógnitas llevan a la curiosidad, y en consecuencia a la importancia y trascendencia de la presente investigación, la cual toma como modelos a dos cintas, que debido a los antecedentes de su director permiten encontrar aspectos que las hacen ser prototipos del cine posmoderno. Por lo que surge la siguiente cuestión: ¿Cuál es la representación de la violencia de Quentin Tarantino en el discurso posmoderno de las películas Kill Bill 1 y Kill Bill 2?

Pregunta que espera tener respuesta a lo largo del desarrollo de este trabajo de tesis, que tiene por objetivo conocer la representación de la violencia en el cine posmoderno a través de estas dos cintas.

CAPÍTULO 2

2. CINE POSMODERNO Y TARANTINO

Para conocer la historia del cine posmoderno y en sí la historia del cine, es necesario hablar del origen de la fotografía, pues es la base de este arte. Para ello sería necesario retroceder hasta 1740, cuando con sales de plata se plasmaba la luz, a 1884 cuando George Eastman crea la fotografía instantánea y finalmente a 1895 cuando se da la primera función cinematográfica por parte de los hermanos Lùmiere, para entrar de lleno al perfeccionamiento del cine como arte y espectáculo. Sin embargo, no se pretende dar a conocer el desarrollo del cine debido a lo extenso de su historia.

En ese sentido, lo que en este capítulo se pretende es dar a conocer cuáles son las principales características de su desarrollo a partir del rompimiento de la modernidad en la sociedad y el surgimiento de la época posmoderna y del cine posmoderno. Una de las particularidades más importantes para este cine es el uso de la violencia, por lo que se expondrá su uso y su evolución en el medio. Otro aspecto importante a destacar es tomar en cuenta que se abordará más ampliamente el desarrollo de este tipo de cine en Estados Unidos ya que las formas simbólicas a analizar pertenecen a un director norteamericano.

Siguiendo en la misma línea, en este capítulo se darán a conocer también algunos de los representantes más importantes del género, para dar paso finalmente al director que en esta investigación nos ocupa: Quentin Tarantino, no sin abordar la esencia de las películas Kill Bill 1 y Kill Bill 2.

2.1 EL CINE POSMODERNO

Como ya se ha mencionado en el capítulo anterior, la posmodernidad es un movimiento social surgido en la época de los sesentas, en el que se dio un rompimiento con lo que se conoce como modernidad, es decir, con la innovación, la vanguardia y las ideas de progreso. El rompimiento se presentó en varios aspectos, como en los sociales, económicos y culturales. Uno de los más importantes fue el cambio en el arte, en primera instancia en el campo de la literatura, para continuar en la arquitectura, la música, la pintura y el cine.

En ese sentido lo que se pretende en esta época en el campo de las artes es la conservación de estilos, la moda retro y la negación al cambio. En el cine estos elementos generales característicos de la posmodernidad se manifestaron con la conjunción simultánea o alternada de algunas características narrativas del cine clásico y del cine moderno.

El cine posmoderno tiene sus orígenes a la mitad de los años sesenta, cuando la “Nueva Ola Francesa”, el “Free cinema inglés” y el “Nuevo cine Alemán”, hacen su aparición con películas como *Hiroshima Mon Amour*, de Alain Resnais, en 1960 o *Blow Up* de Michelangeli Antonioni, en 1966, quienes rompieron esquemas, para introducir nuevos elementos narrativos y técnicos.¹

A partir de entonces aparecen formas metaficcionales,² lo que se convertirá más adelante en un aspecto importante en el cine posmoderno. Dentro de lo que la posmodernidad pretende en las artes es el desbaratamiento de la estética y fomentar la ironía sobre lo tradicional.

¹ CAMPOS, Edna. (2006). “*La posmodernidad según Baz Luhrmann. Elementos predominantes en tres películas.*” Universidad Nacional Autónoma de México, México. Pág. 30

² La metaficción según Lauro Zavala es un conjunto de estrategias retóricas cuya finalidad estética consiste en poner en evidencia las condiciones de posibilidad de toda ficción, es decir de toda construcción de sentido y de toda textualidad como articulación de signos de un contexto cualquiera.

José Luis Sánchez, en su libro *“Historia del cine”*, expone las características de esta época que son:

- a) Nihilismo y pensamiento débil. Sospecha sobre la razón ilustrada; ausencia de una verdad siempre totalizante, de una ideología o una creencia o una creencia capaz de dar cuenta del mundo.
- b) Fin de la historia. Pérdida del sentido emancipador de la Historia, de la fe en el progreso y en cualquier utopía que aliente la construcción de un mundo más humano según los viejos ideales ilustrados (justicia, libertad, tolerancia, etc.)
- c) Fragmentos de inmediatez, eclecticismo, perspectivismo relativista. El escepticismo respecto a cualquier utopía global y cualquier discurso capaz de dar cuenta del todo lleva al fragmento descomprometido, provisional y subjetivo –mejor individual- que se refiere a lo inmediato. Se instala el lenguaje retórico y ambiguo, donde el contenido no sólo es importante, sino deliberadamente polivalente. Se piensa que la novedad del arte actual está en el primado del espectáculo.
- d) Estatización de la vida. Se buscan los valores estéticos, ante la carencia de los éticos. Las energías empleadas en los cambios de las conductas o las estructuras retornan hacia la pose, el gusto de sí mismo, el cuidado del cuerpo, la moda.
- e) Mirada irónica y descreída sobre toda realidad. Todo se desmitifica y se caracteriza mediante la parodia y el humor; la ironía no tiene pretensiones desestabilizadoras o simplemente críticas, sino que se presenta como mirada descreída frente a la seriedad del mundo.³

El cine como parte de este arte cuenta con algunos de estos elementos, Molina Foix, citado en ese mismo texto menciona los que son más evidentes; la desaparición de un cine referencial, la fragmentación del cuerpo de la narración y la revitalización de patrones ideológicos y morales. Y más específicamente el cine norteamericano-canadiense tiene algo de *kitch post-modern*, en el que se ubicarían directores como Alan Rudolph, Atom Egoyan o Quentin Tarantino.

Otro elemento importante es la violencia, que en determinados casos es usada de manera cotidiana y sin ninguna distancia de lo que se puede catalogar como moral. Aunque pareciera que al caracterizarse por todos estos elementos el cine posmoderno careciera de sentido o no tuviera algún merito por decirlo de algún modo no es así pues, “Aunque resulte insuficiente, hay que decir que estos autores poseen una mirada, capaz de superar al cine de género por la vía de

³ SÁNCHEZ, José Luis. “Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión.” Ed. Alianza. Madrid, 2002. Pág. 271

simultanear en un mismo filme elementos dramáticos y tratamientos de comedia”.⁴ Por lo que también resultan en algunos casos ser productos considerados como híbridos.

De esta manera la transición del cine moderno al posmoderno en Hollywood se caracteriza en el hecho de la transformación institucional de las condiciones económicas e ideológicas de producción y consumo, además de la necesidad de integrar nuevos mecanismos tecnológicos de expresión, a raíz del surgimiento de los videoclubs, de la disminución del número de producciones para salas de proyección y del número de espectadores.

En los años sesentas en el cine de Estados Unidos, la nueva generación de directores son unos cuantos cineastas inquietos por hacer nuevas formas simbólicas en un cine narrativamente más independiente que el producido tradicionalmente por Hollywood; directores como Cassavettes, Lumet, Mulligan, Penn o Nichols. Muchos de ellos operaron desde Nueva York y crearon el cine underground, anticomercial, antihollywood y de vanguardia. Paralelamente, algunos géneros que requieren grandes inversiones, como las superproducciones o los musicales, ofrecen sus últimas grandes muestras.⁵

A finales de los años setentas, después de superar la crisis del cine norteamericano, surgen las súper producciones bajo la mirada de la calidad y la rentabilidad de éstas. Algunos claros ejemplos son “La Guerra de las galaxias” de Georges Lucas, que actualmente se ha convertido en un clásico del cine de ciencia ficción o incluso otros directores con un estilo particular como Martin Scorsese o Ford Coppola.

En los años ochentas, existe un aumento desmesurado de los canales televisivos especialmente por la aparición de la televisión de paga, cuyo resultado

⁴ Ídem. 271

⁵ RIPOLL, Xavier. (2007). Historia del cine. La postguerra. Disponible en: <http://www.xtec.es/~xripoll/ecine5.htm>

es que la gente vea más películas por este medio que por las creadas por la industria cultural del cine, provocando que los productores y directores busquen otras alternativas para hacer que asistan a las salas cinematográficas, con el incremento de efectos especiales, así como violencia y sexualidad más explícitas. En esta misma década y la siguiente surge un nuevo barroquismo en el cine, caracterizado por:

- a) montaje que fragmenta la acción en numerosos planos de muy breve duración;
- b) predominio del movimiento, tanto dentro del plano como de la cámara;
- c) encuadres rebuscados y desequilibrados;
- d) distorsiones debidas a angulaciones y a objetivos de focal corta;
- e) amalgama de imágenes de diverso tratamiento fotográfico; y
- f) banda sonora que se aleja del naturalismo y propicia la espectacularidad.⁶

El lugar en el que esta retórica hace acto de presencia es en las producciones en las que tanto la violencia y la espectacularidad son el punto central del desarrollo de la historia, tratando de captar toda la atención del espectador.

Debido a la crisis provocada por la carencia de ideas y de la evolución tecnológica de la creación de efectos especiales, en los noventa la nueva fuente de trabajo fue llevar a la pantalla grande a los héroes del cómic, así como de algunas series de televisión. Los principales géneros de esta época son la comedia, así como el western que es retomado con fuerza, además de las producciones infantiles.

⁶ SÁNCHEZ, José Luis. Op. Cit. Pág. 279

Tanto para la evolución del cine como forma simbólica, como para la estética del cine posmoderno los avances tecnológicos juegan un papel importante, sobre todo en las últimas décadas, cuando el manejo de la multimedia comenzó a establecer nuevos patrones de consumo, debido al grado de novedad, fantasía y espectacularidad que presentan.⁷

El impulso tecnológico que dio paso a otros avances fue la informática, al controlar los movimientos de la cámara, sustituyendo a los soportes robotizados; la primera película que contó con esta característica fue *“La guerra de las galaxias”* (Stars Wars, George Lucas, 1976), después surgen las imágenes analógicas digitalizadas, que se usan como parte de la postproducción; un ejemplo es la película *“Forrest Gump”* (Robert Zemeckis, 1994), en la que se ve como Tom Hanks interactúa con personajes muertos. Con esos antecedentes y el uso de la infografía, definida como la aplicación de la informática a la creación de imágenes animadas, ahora los efectos especiales son más sorprendentes y más económicos.

Además del aspecto de la tecnología este tipo de cine se caracteriza por la incorporación de otros géneros, que puede darse tanto por el desarrollo social y tecnológico, como por la misma visión y estilo del director.

Como se ha presentado la evolución del cine a partir de los sesentas, cabe aclarar que la significación que den los espectadores a las cintas posmodernas dependerá sobretodo del contexto en el que se ubique el espectador, pues están en juego tanto su subjetividad, su conocimiento y experiencia, lo que Thompson⁸ denomina capitales, que dan a cada persona una significación distinta de las formas simbólicas, en este caso las películas.

⁷ FADOL, Martín (Junio 20 2006) Aproximación al cine posmoderno de ciencia ficción (segunda parte). Cinefagia [Revista electrónica] Disponible en: www.revistacinefagia.com

⁸ THOMPSON, John B. “Ideología y cultura moderna.” Teoría crítica en la era de la comunicación de masas. Segunda edición. Universidad Autónoma Metropolitana. México. 1998.

2.1.1 Géneros en el cine posmoderno

El cine posmoderno no tiene una estructura narrativa única, debido a la conjunción de elementos por parte del cine clásico y del posmoderno, así como tampoco tiene un género al cual pertenecer; más bien en él se conjuntan diversos géneros por lo que a continuación se mencionan los más representativos.

Como se ha visto el cine norteamericano es la manifestación narrativa que caracteriza mejor a la posmodernidad, por sus elementos retrospectivos y por su recurrencia genérica al *Film noir* de la década de 1940 y a la de la ciencia ficción surgida en la siguiente década.⁹

El orden en que se presentan los géneros no responden a su importancia para el desarrollo del cine posmoderno, más bien se presentan cronológicamente.

🌀 El western: en él se narran acontecimientos del oeste norteamericano en la mitad del siglo XIX. Los temas están relacionados con la lucha por el derecho de la tierra, además de la lucha por la ley y la justicia que tienen que ver con la fundación del país.

Lo que sin duda caracteriza a este género es el uso de los objetos, como el sombrero, las pistolas, los pantalones, además de los caballos, los trenes y ranchos. La primera filmación de este género es “The Great Train Robbery” (Asalto y robo de un tren) de Edwin S. Porter, en 1903. El papel que juega en éste el “cowboy”, es fundamental y ha sido desde entonces icono de las producciones de este tipo.

⁹ ZAVALA, Lauro. “La ficción posmoderna como espacio fronterizo”. “Elementos del discurso cinematográfico”. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco. Colección Libros de Texto. México, 2003 Pág. 4

Algunas producciones importantes son: “Stagecoach” (La diligencia de John Ford, 1939), “Duel in the Sun” (Duelo al sol de King Vidor, 1947), “High Noon” (Solo ante el peligro de Fred Zinnermann, 1952), “The Magnificent Seven” (Los siete magníficos de John Sturges, 1960) y “Unforgiven” (Sin perdón de Clint Eastwood, 1992), entre otras.

☛ Cine negro: tuvo su desarrollo en Estados Unidos entre 1930 y 1960. Estas películas tienen un aire de pesimismo fatalista y transcurren en una sociedad violenta, corrupta y falsa que amenaza al héroe y a veces también a otros personajes.

Lo que caracteriza a este género es el uso de una iluminación tenebrosa en claroscuro, escenas nocturnas a veces por calles de pavimento húmedo y resbaladizo, el uso de sombras para realzar la psicología de un carácter o la situación narrativa, así como un marco claustrofóbico y composiciones desequilibradas. Algunos de estos efectos eran especialmente impactantes en blanco y negro.

Existe también una densidad narrativa, suceden muchas cosas en poco tiempo, hay un manejo del flash-back, voz en off, no hay una resolución satisfactoria del conflicto, protagonistas que representan seres humanos en límite, presencia de la mujer fatal “capaz de dominar al protagonista por su atractivo sexual y con unos fines inconfesados, inteligente, ambiciosa, calculadora; espacios urbanos, principalmente en la noche, clubes nocturnos, fábricas abandonadas, etc.”.¹⁰

Algunas de ellas son: “The Maltese Falcon” (El halcón maltés de John Huston, 1941), “Double Indemnity” (Perdición de Billy Wilder, 1944), “Fallen Angel” (Ángel o diablo de Otto Preminger, 1945), “The Big Sleep” (El sueño eterno de Howard

¹⁰ (2007). Cine negro. Disponible en: <http://www.mailxmail.com/curso/excelencia/generoscine/capitulo16.htm>

Hawks, 1946), “The Lady Of Shangai” (La dama de Shangai de Orson Welles, 1947), “The kiss Me Deadly” (El beso mortal de Robert Aldrich, 1955), etc.

⊛ Suspense o thriller: en él se abordan sucesos criminales, los personajes son investigadores (policías, detectives privados, agentes secretos, periodistas) y los presuntos culpables. A diferencia del cine negro en este género existe una preocupación de la trama policiaca y también por la psicología de los personajes, características que acaban ocultando el contexto social del mundo del crimen.

Como ejemplos podemos citar la obra de Alfred Hitchcock (“Notorious”, Encadenados, 1946; “Strangers on a Train”, Extraños en un tren, 1951; “Vertigo”, De entre los muertos, 1958; etc.), “In America D. o. A”, (Con las horas contadas de Rodolph Maté, 1948), “The Killing”, (Atraco perfecto de Stanley Kubrick, 1956), “Anatomy of a Murder”, (Anatomía de un asesinato de Otto Preminger, 1959), etc.

⊛ Cine de bandas criminales (gangsters y mafiosos): agrupa a películas que tratan el crimen organizado, desde las historias de los gangsters de los años veinte a las familias mafiosas que se reparten la ciudad y obtienen sus beneficios de la extorsión, las apuestas ilegales o la prostitución.

En estas películas, con recurrentes secuencias de acción violenta, se muestra la vida del gánster, desde sus orígenes, hasta su caída, así como los elementos de la trama, como los sobornos a policías y políticos, las batallas por el poder dentro del grupo y los enfrentamientos entre bandas. Esta especialización surge en los años 30 y, en cierta manera, funda el género criminal.

Aquí se puede situar a producciones como: “The roaring Twenties”, (Los violentos años veinte de Raoul Walsh, 1939), “Party Girl”, (Chicago, años 30 de Nicholas Ray, 1958), “The Scarface Mob”, (Cara cortada de Phil Karlson, 1959), de las últimas décadas destacan filmes como la trilogía “The Godfather”, (El

Padrino de Francis F. Coppola, 1972), “Miller’s Crossing”, (Muerte entre las flores de Joel y Ethan Coen, 1990), “Casino”, (Martin Scorsese, 1995), etc.

⊛ Gore: para el cine, una secuencia, escena o plano gore es aquel que muestra con todo detalle sangre derramada, mutilaciones y muertes violentas.

La violencia en el cine sin duda ha estado presente desde los comienzos de la industria, pero los que pertenecen a éste, surgen a partir de la década de los cincuenta, ya que las muestras de esta acción se hacen más explícitas, pero siempre con un fin para el desarrollo de la historia.

La aparición de las escenas violentas con mayor explicites son el resultado de las exigencias del público por la necesidad de experimentar nuevas y más fuertes sensaciones, así que los filmes del “género fantástico y de terror se tiñen cada vez más de un rojo intenso. Tanto que, en algunos casos, el gore deja de ser un elemento complementario del guión para pasar a convertirse en la auténtica razón de ser de la película”.¹¹

Dentro de este género podemos encontrar la mayoría de las veces filmes de terror o fantasía, aunque también se han visto contagiados otros como el western o el thriller.

Algo de lo que tienen estos géneros en común es que en ellos la violencia está presente, en distintos niveles pero es en el último en el que se presenta de forma más explícita por lo que como característica trascendental del cine posmoderno es importante dedicar un espacio a su desarrollo en este cine y en esta época.

2.1.2 Violencia en el cine posmoderno

¹¹ Carlos Escudero Salinas, Rafael Buforn Pastor, Marco Antonio Castelló Gramaje, Federico Torró Sanz. (2007) Gore. Disponible en: <http://www.ieslacostera.org/NouHtm/alumnes/gore/gore.htm>

Al hablar de violencia en el cine es necesario hablar del origen de este medio de comunicación. Un ejemplo claro es *“El nacimiento de una nación”* de Griffith en 1915, que además de ser la primer película que contienen todos los elementos del lenguaje cinematográfico, presenta violencia con la intención de representar a la sociedad. Con ello se puede ver que el uso de la violencia como tema recurrente en el séptimo arte no se da a partir del origen del cine posmoderno, más bien lo que debe quedar claro es que se representa en estas cintas de otra manera, debido a otros factores, como los efectos especiales o el contexto social, económico, político y cultural en el que se presenta.

En el apartado anterior se hizo mención de algunos géneros cinematográficos de los que el cine posmoderno hace uso, uno de los aspectos más importantes que se tienen entre ellos es el uso de la violencia. En la década de los 30 surgía el cine de gangsters con personajes tremendamente violentos, bajo una sociedad opresora donde los jóvenes hacían de la violencia una forma de vida. Para dar paso en las siguientes décadas a otros géneros incluso más explícitos como el snuff, que surgió en los setenta y en el que se presentan escenas de tortura y crueldad en ocasiones reales.

Oliver Mongin en su libro *“Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen”*¹² menciona que se pueden distinguir tres cines de violencia, el primero que no esconde su carácter de ficción a pesar de que es crudo y realista, un segundo tipo que es burlesco y que consigue instalar la distancia como regla artística y el tercero que pone en las imágenes actos crueles casi insoportables.

Este tercer tipo de violencia es la más rechazada, por su alto nivel de agresión, pero que no acaso, el cine es el reflejo de la sociedad, no se piensa que en la historia social de nuestro mundo este tipo de acciones violentas es real y no ficción como en las producciones cinematográficas. En la sociedad en general se da este rechazo, sin embargo, es prudente cuestionarse el por qué de la

¹² MONGIN, Oliver. *Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen*. Paidós. 1997.

permanencia de estos estilos, cómo a pesar de que se explota la sensibilidad de los seres humanos este tema es recurrente y sigue llevando a las mejores y no tan buenas producciones al éxito.

Mongin explica que muchas veces se hace uso de la violencia en las películas, con el afán de captar la atención de un público que está deseoso de asistir a exposiciones de violencia cada vez más insoportables.¹³ En este caso no se puede culpar de la proliferación del tema sólo a los directores y productores de cine, el espectador y la sociedad en general, participan en el reciclaje de la violencia en nuestro mundo.

Antes del surgimiento del cine posmoderno, en el de género como el western existía un conflicto generador de violencia, mientras que en el contemporáneo la violencia se da de forma automática, es más aterradorante. De esta manera no se puede afirmar que se llega a la violencia, más bien se cae en ella.

Ante este panorama desalentador del camino del cine contemporáneo, se explica que “Se esté solo en pareja o en tribu, se recurre a la violencia para probar (se) y mostrar que existe en un mundo en el que no hay otra cosa que violencia: por eso la masacre, la fascinación de las bombas, es decir, métodos para dejar limpio el lugar. Ósea terminar con la violencia acumulada por todos los demás.”¹⁴ De alguna manera se busca erradicar la violencia sin saber que se fomenta más su uso, situación que no sólo es comprobable en la ficción, la vivimos y respiramos todos los días.

Todos los aspectos mencionados hasta el momento muestran que la violencia da para muchos objetos de estudio, tanto cuantitativos como cualitativos, en varios niveles, ya sean políticos, sociales, económicos o como en el caso del

¹³ MONGIN, Oliver. Op. Cit. Pág. 15

¹⁴ Ídem. Pág. 35

presente, culturales dentro de la comunicación. Debido a esto, el conocimiento de la intencionalidad, el sentido y del contexto, en el que se desarrollan es muy importante.

En muchas ocasiones se ha intentado saber si es verdad que el cine en el que se expone violencia tiene una influencia directa en el comportamiento de las personas en su contexto social. Por ejemplo, “*Taxi Driver* (Taxi Driver, 1976), de Martin Scorsese, pudo ser el origen de los terribles crímenes de J. Tuckley, o si *La Naranja Mecánica* (A Clockwork Orange, 1971) de Stanley Kubrick, provocó en 1972 los actos de violencia que llevaron a las autoridades británicas a censurar el filme, o bien si Aubry Maupin y Florence Rey quedaron fascinados por *Asesinos por Naturaleza* (Natural Born Killers, 1994), de Oliver Stone, [...] o *Transporting* ser un instrumento de legitimación de la droga entre los más jóvenes”.¹⁵

Todas estas casualidades o causalidades antepuestas por Mongin, no deben ser gratuitas, pero hasta que no se demuestre lo contrario la violencia seguirá siendo eje temático de muchas producciones por venir.

Dentro de este cine violento proliferante a partir de la década de los sesenta, han surgido infinidad de directores. En las últimas décadas hacen acto de presencia algunos como Luc Besson, Oliver Stone, Danny Boyle, Martin Scorsese, Stanley Kubrick y Quentin Tarantino.

Este último, perteneciente a la corriente posmoderna, se caracteriza por una amplia variedad de referencias narrativas, visuales y técnicas. Su estilo se destaca por la manera en que representa la realidad, por la frialdad de los hechos que relata y la sencillez de sus historias.

¹⁵ Ídem. Pág. 14

2.2 QUENTIN TARANTINO

Es importante dar a conocer algunos de los datos más importantes de la vida de este director, sin embargo, no se pretende en este apartado hacer toda una bibliografía de su vida, sino más bien, mostrar los aspectos que de alguna manera han formado a un director tan extrovertido y apasionado por el séptimo arte.

Quentin Zastoupil, nació en Knoxville, Tennessee, el 27 de marzo de 1963, época en la que el cine vivía cambios drásticos en su desarrollo, pues hay una ruptura con el antiguo código Hays, que estaba en uso desde 1934. Lo que permitió que en las salas cinematográficas de Estados Unidos durante algunos años se pudieran exhibir películas, en las que se mostraran escenas de violencia y sexo, sin censura, sólo con la condición de que los menores estuvieran acompañados de un adulto. Por lo que Tarantino no tuvo problema para ver este tipo de producciones lo cual fue crucial para su desarrollo como director.

Lejos de los directores que han marcado cierta influencia en él, existen producciones que han sido de su preferencia, por ejemplo: *"Taxi Driver"* de Martin Scorsese, las epopeyas de zombis de George Romero, o todas aquellas que existen sobre Vietnam.

Quentin asistió a una escuela de interpretación de nombre James Best, de las que obtuvo su único aprendizaje cinematográfico, además de toda la experiencia que le dejó trabajar para un videoclub de nombre "Video Archives", en el que recomendaba cintas, criticaba algunas otras y hacía algo relacionado con lo que le interesaba.

"Y entonces, tras estudiar interpretación durante años, cuando llega la hora de salir a buscarse la vida, resulta que me doy cuenta de que lo que realmente quiero hacer es dirigir, porque para mí era diferente que para el resto de los que estudiaron interpretación conmigo. Yo siempre me

concentré en las películas. Sabía mucho sobre ellas, eran mi principal interés. Ellos querían trabajar con Robert De Niro o Al Pacino, y a mí también me habría encantado trabajar con ellos, pero lo que realmente quería era trabajar con los directores. Quería trabajar con Francis Ford Coppola, quería trabajar con Brian de Palma. Incluso habría aprendido italiano para trabajar con Dario Argento".¹⁶

Por lo que empieza a trabajar en un guión titulado "*My best Friend's birthday*", el cual produce con sus amigos, la cinta no fue muy buena debido al presupuesto, a la falta de actores profesionales y a que se llevó demasiado tiempo en realizarla. El guión se convirtió después de un tiempo y ciertos ajustes en el de "*Amor a Quemarropa*"; desde este trabajo se podían ver ya rasgos del estilo de Quentin Tarantino.

Ese guión dio para dos cintas la primera ya mencionada y la segunda "*Natural Born Killers*", pero para que esto pasara Tarantino estuvo tocando puertas con su guión hasta que el productor Stanley Margolis quedó impresionado por él y lo adquirió, pero el proyecto no se desarrollo sino hasta 1995 después del éxito obtenido con "*Reservoir Dogs*" y "*From Dusk Till Down*".

Cuando la empresa Miramax produce "*Pulp Fiction*", permite que Tarantino intervenga con su compañía "A Band Apart", la cual tendría participación en otras producciones como: "*From Dusk Till Down*", "*Killing Zoe*", "*Four Rooms*", "*Jackie Brown*".

Quentin Tarantino ha realizado cinco filmes y actualmente presenta su último trabajo, -que es un tributo a las películas de terror de clasificación "B" de los años 70's y 80's- el cual pertenece a una serie que elabora con el director mexicano Roberto Rodríguez, en el que cada uno aporta una película, Terror Planet, por parte de Rodríguez y Death Proof, por Tarantino, conformando la serie Grind House. Con las dos primeras producciones de Quentin Tarantino, ("*Reservoir*

¹⁶ EPELDE, Unai. (2007). Quentin Tarantino. Disponible en: <http://web.jet.es/unepelde/tarantin.htm>

Dogs” (1992), y *“Pulp Fiction”* (1994)), alcanzó la fama, por su particular estilo, en el que pone en juego el lenguaje cinematográfico del cine posmoderno; otra de sus producciones es *“Jakie Brown”* (1997). Este director “ha manifestado en numerosas ocasiones su voluntad de extrapolar al cine algunos de los mecanismos de narración propios de algunas novelas, a través de los cuales la historia se pueda desarrollar de manera intermitente y acronológica, retomando o interrumpiendo en algunos puntos la narración y alternando la sucesión de los hechos a gusto del escritor y consiguiente deleite del lector”.¹⁷

Quentin como representante de este tipo de cine muestra en ellas un uso de humor en un tema politizado, la violencia, por lo que es un director constantemente controvertido, que cuenta con muchos adeptos, pero también con muchos a los que les parece un muy buen imitador. Él expone que:

*“Para mí, la violencia es un tema estético. Decir que no te gusta la violencia en las películas es como decir que no te gustan las escenas de baile. A mí me gustan las escenas de baile, pero si no me gustasen, no significaría que quisiese que se dejasen de hacer”*¹⁸

Para muchos es ese tratamiento de la violencia tan explícita lo que les disgusta, pero sin duda, es lo que en determinados sectores lleva a asistir a una sala cinematográfica. La violencia en el cine ha sido el resultado también de las exigencias del público, de la decadencia en cierto momento del séptimo arte, en el que era necesario buscar el tema que pudiera competir contra otras formas de entretenimiento.

Lejos de esa violencia, existe también una característica importante de su cine, la fragmentación de la narrativa clásica y moderna, elemento primordial del cine posmoderno. Este logro no es sólo a nivel de narrativa, lo es también al de la exposición de diálogos y la música (quizá como parte del logro musical, esté el

¹⁷(2006). Paradigma posmoderno. Disponible en: http://www.miradas.net/0204/articulos/2004/0403_killbillvoll1.html

¹⁸ Ídem.

hecho de que él usa música popular).¹⁹ Con estos dos elementos crea una danza innovadora, la cual hace que se logre reconocer cada detalle.

“Él es la prueba viviente de que el mundo del cine es un gran festín del que nunca puedes quedar saciado. Su pasión por el cine cercana a lo necrófilo ha hecho posible que veamos el mundo del cine a través de una mirada tan apasionada como subjetiva, por suerte, con un hombre cuyo talento como guionista y realizador anda a la par de su voracidad cinéfila -por más que muchos intenten tratarlo como un mero artista rumiante que, primero traga películas, y luego, las regurgita a su manera-“.²⁰

Se dice como es bien conocido que Tarantino es un buen imitador, pero él define este aspecto simplemente como una necesidad relacionada con la cinefilia. Pero su gran virtud se resume en la habilidad de reescribir a su propio estilo y no remedar las proezas estilísticas de otros. En este sentido, él reconoce que se ha visto influenciado por “grandes” cineastas. Debido a esto es importante mencionar algunos de los aspectos característicos de éstos cineastas, que él reconoce han sido parte de su formación como director y guionista.

En primer lugar se encuentra Samuel Fuller, cuya carrera está fundamentada en dos géneros: el bélico y el policiaco. Su estilo está dirigido a la perversidad, en cuanto a castigo y retribución. Una de sus cintas es “*House of Bamboo*”, (*La casa del sol Naciente*, 1955) y “*High and High Water*”, (*El beso amaro*, 1954). A continuación está Jean-Luc Godard, el cual reconoce el mismo Tarantino como una de sus influencias más fuertes. De este director retomó la estructura narrativa, en la que rompe con las reglas, dejando construir al espectador su propia historia bajo su subjetividad y lógica, provocando que se participe en la construcción. Así Tarantino no narra de forma lineal.

¹⁹ Elemento que hereda de Martin Scorsese.

²⁰ (2006). A modo de introducción (DJ Tarantino) Disponible en: http://www.miradas.net/0204/criticas/2004/0403_killbill1ok.html

Otro director de antaño que es fundamental para Quentin, es Hitchcock, cuya gran aportación es el suspenso y los correlativos lineales, que son un tipo de pista falsa mostrada a lo largo de la cinta, haciendo que parezca una elipsis. Y finalmente, Stanley Kubrick, creador de la controversial “*Naranja Mecánica*”; de este director retoma su capacidad de usar el suspenso y la manera en la que involucra problemas sociales, como una violación o el uso de las drogas, así como la locura, incorporando el elemento en común con Tarantino, la violencia.

Como se puede observar, tanto “la formación cinematográfica”, como las influencias y experiencias de Quentin Tarantino lo hacen ser un director de vanguardia y único en la época. Dentro de su experiencia en el medio cuenta ya con seis películas como director, otras cinco como guionista y algunas más como actor y productor ejecutivo. De forma que es un personaje reconocido por su trabajo dentro de la industria cinematográfica.

Dos de sus películas como director y guionista más actuales son Kill Bill vol. 1 y vol.2, las cuales ofrecen un festín de violencia, con un guión no muy complejo y un buen reparto. Estas dos historias que se pensaban en una sola cinta, han sido lo que ha culminado la destreza de Quentin para conjuntar distintos géneros cinematográficos.

2.2.1 Kill Bill 1 Kill Bill 2

Estas dos cintas son el tema de análisis de esta investigación por lo que a continuación se presentan algunos datos representativos, tanto de su construcción como de su objetivo en la carrera de Tarantino.

“Kill Bill” es tanto un homenaje y una nueva versión de las películas de distintos géneros, que son de la simpatía de Quentin Tarantino, por ejemplo: los spaghetti westerns, las películas chinas de artes marciales y las películas

japonesas de Samuráis y anime. La historia está dividida primero en dos volúmenes y segundo en capítulos, cada uno de ellos con el estilo y el ritmo de un género cinematográfico específico, que se entrelazan con referencias a la cultura pop y a otros géneros.

Cada uno de los volúmenes de “Kill Bill” tiene sus propios matices y estilos, en las que recurre a unas estrategias narrativas bastante diferentes. En cuanto a las influencias, son las asiáticas las que predominan, Kill Bill 1 está dominado por Japón, tal y como lo personifica Sonny Chiba el “Streetfighter”, que interpreta al fabricante de espadas Samurái Hattori Hanzo y que además ha colaborado junto con kenjutsu como coreógrafo de las peleas en las cintas.

Cuando se mezcla una secuencia de una película yakuza con la imaginería del anime japonés y banda sonora de un western italiano, el resultado es la apabullante energía temática y emocional que dota de su inmensa fuerza a todos estos géneros. Tarantino no sólo evoca la llamativa y cautivadora puesta en escena del cine de género, sino también su espíritu rebelde.

La influencia del cine asiático en “Kill Bill” va mucho más allá de su trama y su estilo visual: Tarantino también creó papeles en la película para tres de los actores legendarios del género de las artes marciales. La segunda parte está dominada por China, tal y como la personifica el legendario actor de artes marciales Gordon Liu Chia-hui, el Master Killer, que interpreta el monje "de cejas blancas" Pei Mei.

En estas dos cintas Tarantino no se ha limitado a copiar géneros, más bien los “ha transformado; los ha filtrado con la sensibilidad de un fan estadounidense con una imaginación que funciona como un crisol (o, en sus propias palabras,

como un exprimidor) en el que se aprecian los estrechos vínculos que unen géneros que, aparentemente, no están relacionados”.²¹

Estas producciones han sido según Tarantino el resultado de 35 años de espera, para poder representar una historia totalmente gore. Ambas películas no cuentan con grandes diálogos, sin embargo, la facilidad que proporciona el hecho de que la historia sea el resultado de un guión extremadamente sencillo hace que tenga más mérito, pues logra compensar de una manera poco original los huecos que narrativamente tendría que tener una producción carente de historia. La historia de Kill Bill resulta en una magnífica puesta en escena de la violencia extrema, resultado de una cruel venganza.

A lo largo del pasaje transcurrido a través del origen del cine posmoderno, así como sus características, hasta llegar a Tarantino, deja un camino abierto al análisis de los filmes, para responder a la siguiente cuestión: ¿Cuál es la representación de la violencia por Tarantino en estas dos cintas pertenecientes al cine posmoderno?

El rumbo lo delimita Lauro Zavala, quien hace un manual para el análisis de textos posmodernos en los que hace una especial referencia al cine. Para reforzar el estudio se hará uso de un código de análisis del discurso de Daniel Prieto Castillo, que permitirá complementar las categorías propuestas por Zavala.

En el siguiente capítulo se mostrarán sus características y aplicaciones a este proyecto, así como los resultados más importantes del análisis por medio de ambos modelos.

²¹ (2004) Kill Bill 2. Disponible en: <http://www.labutaca.net/films/25/killbillvol2.htm>

CAPÍTULO 3

3. EL ANÁLISIS DEL DISCURSO CINEMATOGRAFICO

A pesar de la fuerza con que se ha desarrollado el cine como medio de comunicación masiva y como arte, no existe hasta el momento en las ciencias sociales un interés particular por conocer, cuáles son sus aportaciones como forma simbólica en el desarrollo humano. Con ello me refiero a sus posibles influencias en la construcción de la sociedad en todos sus niveles ya sean económicos, culturales, políticos y sociales.

Existen por supuesto diversos trabajos a nivel licenciatura, como las mencionadas en el primer capítulo, pero no existe una tradición de la investigación. Debido a esto, en la mayoría de estudios encontrados se han tenido que construir modelos de análisis para el alcance del objetivo deseado.

En este capítulo se mostrará la metodología construida con base en lo propuesto por Lauro Zavala y Daniel Prieto, para conocer como es representada la violencia en el cine posmoderno mediante el análisis de dos películas de Quentin Tarantino, Kill Bill 1 y 2. También se presentarán los principales resultados del mismo.

Para comenzar es necesario contraponer al análisis con la crítica cinematográfica, pues en varios países incluido México, se tiene una tradición de crítica a nivel periodístico más es escaso el interés por el análisis, incluso a nivel académico.

3.1 ANÁLISIS Y CRÍTICA CINEMATOGRAFICA

En este apartado se presentan las diferencias entre crítica y análisis cinematográfico, con el objetivo de diferenciar una y otra actividad y así tener un mejor entendimiento del objetivo de esta investigación.

En la crítica se asignan juicios de valor, por lo que se puede ubicar a nivel subjetivo, en este tipo de actividad no se requiere un lineamiento específico. El análisis pretende que se pueda lograr una mejor comprensión de la obra, a través de la descomposición de sus componentes, por lo que se requiere de un conocimiento teórico, así como de la construcción de un método.

Cabe mencionar que existen distintos tipos de análisis para una película, el textual, el narrativo, el icónico y el psicoanalítico. En esta investigación los que interesan son los tres primeros ya que están inscritos dentro de una metodología estructuralista, en la que se pretende conocer cómo es que está construido el discurso de las películas y así conocer cómo es representada la violencia en un cine relativamente actual.

En cuanto a la crítica y a diferencia del análisis es importante señalar que tiene tres objetivos particulares: informar, evaluar y promover. Estas tres tareas están enfocadas al quehacer periodístico y tienen en conjunto la intención de ofrecer un juicio de apreciación; en el análisis por el contrario se pretende construir conocimiento y una interpretación.¹

Debido al interés de algunos por el conocimiento a nivel científico y técnico del cine, han sido construidos diversos modelos de análisis a partir de otros modelos construidos para el análisis de textos literarios o imágenes fijas.

¹ JACQUES, A. y MICHEL, M. "Análisis del film". Paidós Comunicación. 3° Ed. Barcelona, 1990. Pag. 234

Un modelo diseñado para leer un texto narrativo, visitar un museo, observar una imagen fija, entre otros, es aplicado también en la experiencia de ver cine, en el modelo construido por Lauro Zavala² y en el que se proporcionan alrededor de 120 elementos para el análisis de un filme. Su principal objetivo según el autor es “reconstruir la experiencia de haberla visto [la película], lo cual permite demostrar que cada espectador construye el sentido de manera diferente a los demás”.³

Se hará uso de algunos aspectos de la metodología propuesta por Daniel Prieto pues está dirigida al estudio de cualquier tipo de discurso, por lo que es más detallado en el aspecto narrativo lo que permitirá complementar la investigación.

A continuación se presentan los elementos que conforman los modelos a seguir para el análisis de las dos formas simbólicas de esta investigación, con la intención de resolver satisfactoriamente el objetivo de la misma.

3.2 EL ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO DE LAURO ZAVALA

Como ya se mencionó, Lauro Zavala proporciona un modelo para el análisis de cualquier forma simbólica incluida en ellas el cine. Por lo que se explicarán cuáles son las características del cine posmoderno, que para esta investigación es el tipo de cine que interesa. Además se explicarán los elementos del modelo que son convenientes para el análisis de las formas simbólicas en el presente estudio.

² Lauro Zavala es profesor de la UAM Xochimilco además de un analista de textos culturales, clásicos, modernos y posmodernos.

³ ³ ZAVALA, Lauro. “La ficción posmoderna como espacio fronterizo”. “Elementos del discurso cinematográfico”. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco. Colección Libros de Texto. México, 2003 Pág. 4

3.2.1 Cine clásico y moderno: cine posmoderno

En principio el cine posmoderno integra estructuras del cine clásico y moderno, además de incluir como principales elementos el pastiche, la ironía, la esquizofrenia y la parodia.

Por lo que es importante señalar algunos de los aspectos narrativos más importantes del cine clásico y del moderno para empezar a comprender al posmoderno. El cine clásico se desarrolla entre 1900 y 1960 en Norteamérica, en él se respetan las convenciones visuales, sonoras e ideológicas con la finalidad de que el espectador reconozca el sentido de la historia así como sus connotaciones.⁴ Esas convenciones están dadas por elementos de otras tradiciones artísticas anteriores al cine, por ejemplo, el teatro. El aspecto más importante de este tipo de cine es el paso de un plano general a uno de detalle.

En el cine moderno a diferencia del cine clásico, cada película tiene origen de la visión particular de un artista individual, y su esencia es la ruptura con la tradición anterior. En el cine moderno la puesta en escena tiene más importancia que el personaje, los recursos intertextuales juegan con textos individuales y se manifiestan en forma de metaficción o de parodia, además de que el final es abierto.

El cine posmoderno por su parte tiene su origen en la integración de ambos tipos de cine, surge a la mitad de la década de los sesentas. En este cine, existe una desaparición del discurso clásico, también el pastiche de referencias culturales y una destrucción de las barreras que delimitaban en el cine clásico los códigos morales, con la intención de encontrar una nueva mirada a la ética que se plasma en muchos casos a través de la violencia.⁵

⁴ ZAVALA, Lauro (2007) Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. *Razón y Palabra* [Revista electrónica], (46). Disponible en: <http://www.razónypalabra.org.mx/anteriores/n46/zavala.html>

⁵(2007). Paradigma posmoderno. Disponible en: http://www.miradas.net/0204/articulos/2004/0403_killbillvoll1.html

Un aspecto relevante del cine posmoderno es el rompimiento del efecto de transparencia en el que se hace “evidente la presencia de la cámara, con recursos como el empleo del plano secuencia y el sonido directo, y al romper la linealidad narrativa y las convenciones del realismo”.⁶

A partir de esta descripción del cine posmoderno desde la perspectiva de Lauro Zavala, podemos explicar los elementos del modelo de análisis pertinentes para esta investigación.

3.2.2 Elementos del modelo de análisis cinematográfico

Los elementos propuestos por Zavala en el modelo están centrados en las constantes del cine clásico y se fraccionan en 12 categorías que a su vez se dividen en dos incisos que permiten ubicar mejor a cada elemento dentro de la experiencia de ver cine.

Enseguida se muestra el modelo original:

1. CONDICIONES DE LECTURA (CONTEXTO DE INTERPRETACIÓN)

a) ¿Cuáles son las condiciones para la interpretación de la película?

- ✧ Horizonte de experiencia y expectativas individuales
- ✧ Condiciones personales de elección
- ✧ Antecedentes verbales
- ✧ Memoria cinematográfica personal (real o apócrifa)
- ✧ Contrato simbólico de lectura
- ✧ Horizonte de expectativas canónicas
- ✧ Antecedentes impresos

⁶ ZAVALA, Lauro. “La ficción posmoderna como espacio fronterizo”. “Elementos del discurso cinematográfico”. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco. Colección Libros de Texto. México, 2003 Pág. 4

- ✧ Enmarcamiento genérico
- ✧ Prestigio de la dirección, actores y actrices
- ✧ Mercado simbólico de la sala de proyección

b) ¿Qué sugiere el título?

- ✧ En relación con su dimensión retórica: sintaxis y polisemia
- ✧ En relación con el mundo cotidiano: anclajes externos
- ✧ En relación con el resto de la película: naturaleza de los subtextos (parabólicos, alegóricos, genéricos, arquetípicos, míticos, paródicos)
- ✧ En relación con el título original (cuando la película es extranjera, adaptación de texto literario o remake, parodia, secuela)

2. INICIO (PRÓLOGO O INTRODUCCIÓN)

a) ¿Cuál es la función del inicio?

- ✧ Presentación de créditos
- ✧ Gradiente de integración con el resto
- ✧ Función estructural: prefacio, epígrafe, metatexto
- ✧ Diseño tipográfico: tipo, tamaño, color, ubicación (significación)
- ✧ Duración y funciones de la primera secuencia / Relación con el final
- ✧ Prólogo narrativo, antecedente cronológico, conclusión anticipada, establecimiento de complicidad con el espectador (suspenso)

b) ¿Cómo se relaciona con el final?

- ✧ Intriga de predestinación (explícita, implícita, alusiva)

3. IMAGEN (IMÁGENES EN EL ENCUADRE DESDE UNA PERSPECTIVA TÉCNICA)

a) ¿Cómo son las imágenes en esta película?

- ✧ Color / Iluminación / Composición
- ✧ Lentes: profundidad de campo / zoom

b) ¿Cuál es la perspectiva de la cámara?

- ✧ Cámara (punto de vista narrativo e ideológico): emplazamiento, distancia, participación, movimiento

4. SONIDO (SONIDOS Y SILENCIOS EN LA BANDA SONORA)

a) ¿Cómo se relaciona el sonido con las imágenes?

- ✧ Música, voces, silencios: planos sonoros, diálogos, exégesis
- ✧ Temas y motivos sonoros: iteración y variantes
- ✧ Relaciones estructurales entre sonido e imagen: función didáctica (consonancia dramática) / función dialógica (resonancia analógica) / función contrastiva (disonancia cognitiva)

b) ¿Qué función cumplen los silencios?

5. EDICIÓN (RELACIÓN SECUENCIAL ENTRE IMÁGENES)

a) ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes en cada secuencia?

- ✧ Consistencia de tiempo y espacio (secuencialidad lógica y cronológica)
- ✧ Duración y ritmo de las tomas (normal, cámara lenta, congelamiento, superposición cronológica)

b) ¿Cómo se organiza la sucesión de imágenes entre secuencias?

- ✧ Integración y/o contraste entre secuencias:
 - Articulación formal: gráfica, cromática, sincrónica
 - Articulación conceptual: lógica, ideológica, cronológica (secuencial, flashback, flash forward)
- ✧ Montaje no secuencial: paralelo, onírico, alegórico, plano-secuencia

6. ESCENA (IMÁGENES EN EL ENCUADRE DESDE UNA PERSPECTIVA DRAMÁTICA)

a) ¿Cómo es el espacio donde ocurre la historia?

- ✧ Espacios naturales: relación simbólica con la historia
- ✧ Estilo de la arquitectura, el diseño urbano y otras formas de diseño
- ✧ Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio

b) ¿Qué elementos permiten identificar a cada personaje?

- ✧ Proxémica: expresión facial, tono de voz, Kinésica (movimientos corporales), lenguaje corporal
- ✧ Vestido y peinado: connotaciones ideológicas, psicológicas, genéricas
- ✧ Casting / Miscast

7. NARRACIÓN (ELEMENTOS ESTRUCTURALES DE LA HISTORIA)

a) ¿Qué elementos permiten entender la historia?

- ✧ Trama de acciones en orden lógico y cronológico
- ✧ Elementos de la estructura mítica
- ✧ Acto I: Primeros 30 minutos
 - Mundo ordinario: Presentación del héroe y su falta
 - Llamado a la aventura: Tentación y reconocimiento
 - Rechazo de la llamada: Mostrar lo formidable del reto
 - Encuentro con mentor: Protección, prueba o entrenamiento
 - Cruzamiento del umbral: Momento de decisión, acto de fe
- ✧ Acto II: Sigüientes 60 minutos
 - Pruebas, aliados, enemigos: Compañía, sombra, rival
 - Acercamiento a la cueva más remota: Hilo de Complicaciones
- ✧ Inicio de la Crisis Central
 - Reto supremo: Los héroes deben morir para poder renacer
 - Recompensa: Epifanía, celebración, iniciación
 - Jornada de regreso: Contra-ataque o persecución
- ✧ Acto III: Últimos 30 minutos

- Resurrección: Duelo a muerte y dominio del problema
- ✧ Clímax
 - Regreso con el elixir: Prueba, sacrificio, cambio

b) ¿Qué efecto produce la estructura narrativa en el espectador?

- ✧ Estrategias de seducción narrativa (frenado de solución a los enigmas): engaño, equívoco, suspensión, bloqueo
- ✧ Sorpresa (ignorancia del espectador controlada por el narrador)
- ✧ Suspenso (ignorancia del personaje, conocimiento del espectador)
- ✧ Estrategias de suspenso: misterio (el espectador sabe que hay un secreto pero ignora la solución) / conflicto (incertidumbre del espectador sobre las acciones del personaje) / tensión (el espectador ignora cómo, cuándo y por qué va a ocurrir lo anunciado)

8. GÉNERO Y ESTILO (CONVENCIONES NARRATIVAS Y FORMALES)

a) ¿Cuáles son las fórmulas narrativas utilizadas en la película?

- ✧ Fórmula clásica: grupo o individuo común en situación excepcional
- ✧ Fórmulas narrativas de la tradición cinematográfica clásica (1915-1945):
 - Amor y Erotismo: Obsesión romántica
 - Mundo del Espectáculo: Compulsión escénica y sus consecuencias
 - Detectives: Acción moral en un mundo corrupto
 - Western: Individuo que lleva a la comunidad a la civilización
 - Guerra: Incorporación a la sociedad por medio de pruebas
 - Ciencia Ficción y Horror: Complicidad con lo extraño
 - Fantasía: Contrapartes oníricas de experiencias vitales
 - Outlaw: Grupo o individuo al margen de la ley
 - Outcast: Grupo o individuo al margen de la norma (minoría social, misfit, disfuncionalidad mental o física, genialidad)
 - Géneros coyunturales, subgéneros y variantes

- ✧ Modalidades genéricas: trágico-heroica, melodramático-moralizante, cómica o irónica
- ✧ Articulación entre estructuras genéricas y estructuras sociales

b) ¿Hay elementos visuales o ideológicos del film noir en esta película?

- ✧ Elementos visuales del film noir
 - Cámara: ángulos excéntricos, picados totales, cámara holandesa, desplazamiento violentos y laberínticos
 - Composición: claroscuros dramáticos, contrastes internos, espacios confinados
- ✧ Elementos ideológicos del film noir
 - Personajes: doppelgängers, investigador desencantado, arquetipos femeninos (femme fatal, viuda negra)
- ✧ Filosofía: determinismo social, ambigüedad moral, escepticismo irónico, rasgos paranoicos (doble traición, etc.)

9. INTERTEXTUALIDAD (RELACIÓN CON OTRAS MANIFESTACIONES CULTURALES)

a) ¿Existen relaciones intertextuales explícitas?

- ✧ Estrategias visuales o verbales: mención, citación, inclusión
- ✧ Intertextualidad de segundo grado: personaje como escritor de cine, director de cine, actor de cine, compositor de música para cine, productor de cine, etc.
- ✧ Metalepsis: actor que entra o sale de la pantalla, cine sobre el cine

b) ¿Existen relaciones intertextuales implícitas?

- ✧ Estrategias visuales o verbales: alusión, parodia, pastiche, simulacro, iteración (revival, remake, retake, secuelas, precuelas)

- ✧ Intertextualidad de segundo grado: personaje como escritor de literatura, artista, compositor, fotógrafo, arquitecto, actor de teatro, diseñador gráfico, director de orquesta, científico, etc.
- ✧ Evolución de la estructura ternaria (director, actor, espectador)

10. IDEOLOGÍA (PERSPECTIVA DEL RELATO O VISIÓN DEL MUNDO)

a) ¿Cuál es la visión del mundo que propone la película como totalidad?

- ✧ Verosimilitud: presentación de lo convencional como natural
- ✧ Palimpsestos (subtextos): alegóricos, mitológicos, irónicos
- ✧ Omisiones en la narración: elipsis y cabos sueltos
- ✧ Espectacularidad y referencialidad
- ✧ Creación artística: subversión o cambio de códigos visuales o sociales

b) ¿Qué otros elementos ideológicos afectan la película?

- ✧ Condiciones de producción y distribución

11. FINAL (ÚLTIMA SECUENCIA DE LA PELÍCULA)

a) ¿Qué sentido tiene el final?

- ✧ Toma final: principio de incertidumbre o resolución (narrativa o formal)

b) ¿Cómo se relaciona con el resto?

- ✧ Relación con expectativas iniciales (intriga de predestinación, contrato simbólico, hipótesis de lectura)
- ✧ Consistencia con elementos formales e ideológicos del resto

12. CONCLUSIÓN (DEL ANÁLISIS)

a) ¿Cuál es el compromiso ético y estético de la película?

b) Comentario final: Enfatizar algún elemento del análisis, como respuesta informada a la pregunta: ¿Qué me pareció la película?

Para la presente investigación se retomaron del modelo original solamente 10 de las categorías, que son: Inicio, Imagen, Sonido, Edición, Escena, Narración, Género y Estilo, Intertextualidad, Ideología y Final; las cuales cumplen con las características necesarias para lograr el objetivo, el cual tiene que ver con el análisis del discurso del cine posmoderno y con la intención de conocer la representación de la violencia en este tipo de cine.

Después de considerar a las categorías se creó una matriz de doble entrada para organizar los datos, agregando dos categorías: “¿Tiene relación con la violencia? Y ¿Cómo?” que ayudarán a dar respuesta a la pregunta de investigación. Las matrices siguen la estructura de las categorías del modelo original, por lo que hay una matriz por categoría. De esta manera la matriz queda como a continuación se muestra:

CATEGORÍA	INICIO*		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	FUNCIÓN DEL INICIO	RELACIÓN CON EL FINAL		
PELÍCULA				

Esta matriz permite organizar los datos según lo requiera tanto el modelo como la película o secuencia por ejemplo, en algunas de las categorías no es necesario analizar por secuencias sino por películas, como es el Inicio, la narración, la ideología y el final, pues exigen para su análisis sólo ciertas partes de la cinta; mientras que en las categorías restantes que son imagen, sonido, edición, escena, género y estilo e intertextualidad es pertinente analizar por secuencia, pues permite conocer más detalladamente los componentes de la película.

Con estas matrices se pueden conocer ciertos rasgos del objeto de estudio que se complementan con un análisis del discurso que especifica más a detalle ciertos aspectos del mismo, para el cual se retoma a Daniel Prieto que propone un modelo bajo cuatro planos de análisis con los que se puede estudiar cualquier tipo de discurso, esto permitirá obtener más detalles de las películas y de la violencia dentro de las mismas.

3.3 EL ANÁLISIS DEL DISCURSO SEGÚN DANIEL PRIETO CASTILLO

El análisis del discurso bajo la mirada de Daniel Prieto, responde a la necesidad de conocer que recursos integran cualquier tipo de discurso, para lo cual es necesario conocer la definición del mismo. Para Castillo un discurso es usado en distintos contextos y con diversos sentidos, sin embargo, en todos ellos se alude a formas de expresión humana en las que se presentan varios discursos mezclados, debido a los distintos grupos y clases sociales en los que se desenvuelven.

El autor define el discurso para fines de su modelo de análisis como un término “para aludir a ciertas tendencias de elaboración de mensajes, a la preferencia de ciertos recursos por encima de otros, al tratamiento de ciertos

temas en lugar de otros.”⁷ Con ello se entiende que existe una selección de esas tendencias además de los temas que se tratarán con ellas. De esa forma propone cuatro planos de análisis que son:

- a) **De estructuras básicas**, con el que se pretende llegar a conocer los elementos fundamentales para comprender la intencionalidad del mensaje. Compuesto por nueve elementos básicos: ideas núcleo, sintagma, modos de predicación, grado de referencialidad, lo dicho y lo no dicho, complementariedad, oposición, tipificación e isotopías.
- b) **Narrativo**, pretende encontrar las transformaciones del sujeto u objeto presentes en la narratividad por medio de los componentes de las mismas como los tres ejes y los programas narrativos. Para este plano es necesario conocer lo que es un relato que cumple con ciertas características que son: un texto referencial en el que se presenta un cierto transcurso temporal y una secuencia, entre por lo menos dos atributos de un agente, que consiste en un proceso de transformación de un atributo a otro. Dependiendo de la complejidad con que se presenten las transformaciones, será complicado o sencillo entenderlas, para lo cual se recurre al estudio de tres elementos: las situaciones, los personajes⁸ y los ambientes.
- c) **Estilístico**, que se ocupa de estudiar una serie de recursos expresivos, cuya finalidad es enfatizar los detalles que colman de sentido al discurso, algunos de ellos son: Universalización, atenuación, antítesis, inclusión, división, metáfora, vía del ejemplo, redundancia, personalización, el sentido de la oportunidad, entre otros.
- d) **Ideológico**, en él se ponen en juego una serie de valores que permiten catalogar lo que en el discurso se dice y a cuestionar el porqué de los recursos

⁷ PRIETO, Daniel. “La fiesta del lenguaje”. Coyoacán. México. 1994. Pág. 163

⁸ Entendiendo al personaje no sólo como persona, ya que el ser de un personaje según Castillo consiste en los que de él se predica, sean cualificaciones o acciones, sean éstas dichas por alguien o bien exhibidas por el propio personaje.

utilizados. En esta categoría se proponen algunos recursos de cierre del discurso que ponen punto final a las posibilidades de abordar un tema. Estos son: La baja referencialidad y la distorsión referencial, la predicación de unas pocas notas como si ellas fueran todo lo que corresponde a un sujeto, la inferencia inmediata, la uniacentualidad significativa, el “todo expresado”, las consignas de interpretación, la apelación a experiencias decisivas y la visión polarizada de la realidad.

A partir de esos planos de análisis se creó una tabla para examinar los elementos de ambas películas a partir de tres secuencias de cada una y de los personajes principales, para después acomodar los indicadores, índices e ítems en un código que permitiera organizar los datos provenientes del análisis y con ello obtener con la creación de tablas dinámicas los porcentajes de cada categoría, y así complementar los datos arrojados por la aplicación de las matrices creadas del modelo de Lauro Zavala.

El código de análisis quedo de la siguiente forma:

CÓDIGO DE ANÁLISIS

A PELÍCULAS

1. Kill Bill 1
2. Kill Bill 2

B SECUENCIAS

1. Dos: Aparece la protagonista en la puerta de Vernita, quien fuera uno de los cinco personajes que participaron en la matanza de la iglesia, y es su primer víctima después de una ardua pelea.
2. The Origin of O-Ren: Se presenta la historia de este personaje, pero se hace por medio de una animación.
3. Showdown at House of Blue Leaves: Es la parte climática de este primer volumen ya que Beatrix se enfrenta a su enemigo más importante de Kill Bill 1, sale victoriosa y se prepara para enfrentar a los otros tres rivales.
4. Massacre at two Pines: Es la secuencia en la que se muestra la matanza en la iglesia y el por qué de la manera de actuar de la protagonista.
5. Elle and I: En esta secuencia Elle asesina a Budd quien

fuera otro de los personajes de los que la protagonista pretendía asesinar y después Beatrix se enfrenta Elle quien estuvo a punto de matarla en el primer volumen, pero la protagonista sale victoriosa.

6. Face to face: Es la secuencia más esperada de la historia ya que al final se enfrenta Beatrix y Bill, en ella se despejan las dudas y se dan explicaciones del origen de todo el conflicto.

C PERSONAJE

1. Beatrix Kiddo
2. Bill
3. O-Ren Ishii
4. Vernita Green
5. Elle
6. Budd
7. Sofie Fatale
8. Matsumoto
9. Tanaka-San
10. Gogo Yubari
11. Yohny Mo
12. Esteban

D IDEAS NÚCLEO MANIFIESTAS

1. Venganza
2. Honor
3. Experiencia
4. Otro

E IDEAS NÚCLEO LATENTES

1. Placer
2. Necesidad
3. Conveniencia
4. Otro

F SINTAGMA

1. Suspenso
2. Misterio
3. Sorpresa
4. Todo

5. Otro

G MODOS DE PREDICACIÓN EN CUALIDADES

1. Armas de fuego
2. Artes marciales
3. Agilidad
4. Disciplina
5. Resistencia
6. Otro

H MODOS DE PREDICACIÓN EN ACCIONES

1. Golpear
2. Agredir
3. Insultar
4. Matar
5. Otro

I GRADO DE REFERENCIALIDAD

1. Alta
2. Baja
3. Distorsionante
4. Ninguna

J LO DICHO Y LO NO DICHO

1. Dice todo
2. Dice mucho
3. Dice poco
4. No dice nada

K COMPLEMENTARIEDAD

1. Mundo pacífico
2. Mundo violento
3. Ambos
4. Otro

L OPOSICIÓN

1. Bueno-Malo
2. Débil-Fuerte
3. Inteligente-Tonto
4. Responsable-Irresponsable
5. Otro

M TIPIFICACIÓN

1. Héroe
2. Torpe

3. Inteligente
4. Tonto
5. Agresivo
6. Otro

N ISOTOPÍA

1. Bueno
2. Malo
3. Otro

O EJE DEL DESEO

1. Amor
2. Necesidad
3. Gusto
4. Placer
5. Otro

P EJE DEL QUERER

1. Querer
2. Necesidad
3. Gusto
4. Placer
5. Otro

Q EJE DEL SABER

1. Necesidad
2. Placer
3. Conocimiento
4. Gusto
5. Otro

R EJE DEL PODER

1. Conocimiento
2. Resentimiento
3. Venganza
4. Placer
5. Otro

S PROGRAMA NARRATIVO DE APROPIACIÓN

1. Vengarse
2. Sobrevivir
3. Asesinar
4. Otro

PROGRAMA NARRATIVO DE ATRIBUCIÓN

1. Vida por venganza
2. Vida por honor
3. Ambas
4. Otro

T PROGRAMA NARRATIVO DE RENUNCIA

1. Sacrificio
2. Paciencia
3. Resistencia
4. Otro

U PROGRAMA NARRATIVO DE DESPOSESIÓN

1. Familiar
2. Objeto
3. Parte del cuerpo
4. Dinero
5. Otro

V SITUACIONES

1. Esquema 1
2. Esquema 2
3. Esquema 3
4. Esquema 4
5. Esquema 5
6. Esquema 6
7. Otro

W PERSONAJES

1. Sujetos a un papel a menudo rígido
2. Imprevisibles
3. Otro

X COMPETENCIA

1. Orden del saber
2. Orden del poder
3. Orden del sentir
4. Orden de la madurez
5. Otro

Y MÓVILES

1. Hedónico
2. Pragmático
3. Ético
4. Otro

Z SER Y PARECER

1. Malvado-bueno
2. Bueno-malo
3. Valiente-cobarde
4. Cobarde-valiente
5. Ambicioso-humilde
5. Humilde-ambicioso
7. Rico-pobre
8. Pobre-rico
9. Ninguno
10. Otro

AA AMBIENTES

1. Rural
2. Urbano
3. Moderno
4. Clásico
5. Viejo
6. Nuevo
7. Grande
8. Pequeño
9. Otro

9. Inferencia inmediata
10. Otro

AB RECURSOS ESTILÍSTICOS

- 1.1 Universalización
- 1.2 Vía del ejemplo
- 1.3 Tópicos
- 1.4 Redundancia
- 1.5 Personalización
- 1.6 Despersonalización
- 1.7 Inclusión
- 1.8 La pregunta
- 1.9 Amplificación
- 1.10 Atenuación
- 1.11 División
- 1.12 Amontonamiento
- 1.13 Figuras
- 1.14 Comparación
- 1.15 Metáfora
- 1.16 Sinécdoque
- 1.17 Hipérbole
- 1.18 Antítesis
- 1.19 Antonomasia
- 1.20 Gradación
- 1.21 Hipérbaton
- 1.22 Sentido de la oportunidad

Con los datos obtenidos de ambos modelos se logró hacer una interpretación que muestra ciertos detalles de la representación de la violencia en las películas Kill Bill volumen 1 y 2.

3.4 VIOLENCIA = VENGANZA Y HONOR

Con base en la información obtenida de las tablas de análisis de Lauro Zavala y del código de análisis de Daniel Prieto, se encontraron una serie de resultados importantes para el estudio, mismos que permiten dar respuesta a la pregunta de investigación.

Debido a la cantidad de información obtenida se revisaron las categorías para después relacionarlas entre sí, de tal manera que una categoría se complementa con la otra, esto se debe a que el modelo que presenta Lauro Zavala está un poco más inclinado al análisis de elementos técnicos y el de Prieto Castillo se dirige a elementos de la narración que visten un discurso.

De esta manera se encontró que la venganza como parte de ambos análisis aparece constantemente interpretada de varias formas, lo cual se debe en gran medida a que es el tema central del relato, sin embargo es importante mostrar cómo se presenta en cada categoría.

3.4.1 Ideas núcleo e imagen

En la categoría de ideas núcleo manifiestas, aparece con un porcentaje de 39% en ambas películas, lo cual la hace aparecer como el principal tema y que se manifiesta mediante la exposición de violencia física, por ejemplo, como lo muestra la categoría de imagen en Zavala, en ella se muestran todos los detalles de las peleas, así como un exagerado derramamiento de sangre. Lo interesante

de ese hecho es también los elementos de otros textos que utiliza el director, como lo es cuando presenta la historia de O-Ren Ishii, en la que recurre a una técnica oriental conocida como anime, pero no por ello se pierde el estilo del director del tal manera que si la secuencia hubiera sido presentada con actores hubiera sido muy parecida.

Respecto a la idea núcleo manifiesta que tiene el segundo lugar es la experiencia, lo cual deja ver que es necesario tener un conocimiento de las habilidades que se requieran para el desarrollo de la historia, en este caso es necesario que conozcan de técnicas de pelea así como conocimiento de armas, esta característica se aprecia también en el análisis de Lauro en la categoría de edición ya que en el momento de las peleas se utiliza un ritmo analítico el cual ayuda a que se cree expectativa y nerviosismo.

Esta categoría se apoya del uso del color, la iluminación y la profundidad de campo que se manejan acentuando aspectos violentos de la historia, como por ejemplo, en el momento en que se presenta la batalla en el bar japonés entre Beatriz y “los 88 locos”, existe un juego con los colores se presentan cambios totalmente radicales e inesperados, por ejemplo cuando en esta pelea comienza a aumentar el ritmo de la batalla y en consecuencia hay más sangre los tonos se van de color a blanco y negro, y dentro de la misma secuencia en uno de los cuartos del bar la protagonista se encuentra rodeada por varios “locos” el ritmo disminuye y la luz se apaga el fondo queda en azul y solo se aprecian las sombras peleando.

Dentro de las ideas núcleo latentes se encontró en la primera posición al placer, lo que permite ver que en el momento en que se obtiene el objetivo deseado surge un sentimiento de satisfacción, esto permite observar que no importa el tipo de logro, si se puede considerar bueno o malo depende de la perspectiva y posición del sujeto. Respecto a esta opción los personajes que obtuvieron el porcentaje más alto fueron los antagonistas, mientras que para la

protagonista las ideas núcleo latentes fueron necesidad y conveniencia, a pesar de que su idea núcleo manifiesta fue la venganza, esto justifica de alguna manera la forma en que desea cumplirla.

3.4.2 Narración, sintagma y estrategias de retinencia

Como se puede observar en el análisis de la narración, para que la protagonista logre su objetivo tiene que enfrentar a personas de las que antes fue víctima. La manera en que Beatrix se enfrenta a sus enemigos es una especie de escala de niveles que se aprecia gracias al análisis, ya que para llegar a otro rival debe vencer al anterior lo cual dejaría pensar que el siguiente rival debiera ser más fuerte o poderoso, pero no, se presentan respondiendo a la facilidad con la que la protagonista puede encontrarlos, lo cual la llevará a conseguir su objetivo.

A pesar de esa estructura el objeto más importante al que la protagonista debe enfrentarse es Bill, quien comandaba a las víboras letales y quien organizara la matanza del Paso, Texas. Pero para lograr llegar a él debe antes eliminar a otros cuatro personajes que son igual de poderosos y hábiles que el anterior.

Al no ser lineal la historia, permite que ambos volúmenes tengan su propio encanto respecto a la narración que se complementa con los recursos estilísticos utilizados por Tarantino. Los momentos climáticos de ambas películas son intensos y llenos de violencia tanto física como psicológica ya que mientras en la primera parte hay una batalla sangrienta, en la segunda el ritmo es más sintético que analítico; el clímax de la historia es representado por Quentin con una especie de danza en la que participan los dos personajes principales, es una batalla sin tanto derramamiento de sangre a diferencia de lo que mostró en el resto de la historia, lo que lo hace ser inesperado pero a la vez completo.

Respecto a la estructura de la narración en la categoría de sintagma de Prieto Castillo aparece el suspenso como el más utilizado en la primer película con un 45% mientras que los otros elementos sirven para complementar los eventos y acciones por ejemplo, al final de esta primera película se utiliza el misterio lo que permite hacer el enlace entre ambos volúmenes, ya que deja en el aire una noticia que el público sabe pero que la protagonista no haciéndolo cómplice y en consecuencia parte de la historia, además de ser el puente de enlace con el segundo volumen.

Por lo anterior en la segunda parte de la historia aparece la sorpresa como sintagma principal con el 53%, esto se debe en gran medida a que es necesario resolver todas las incógnitas que hayan quedado sin respuesta en la primera parte. Sin duda la sorpresa más importante de la segunda película es cuando buscando a Bill, Beatrix descubre que su hija no está muerta, elemento que se enlaza con el final del primer volumen cuando Bill se encuentra con Sofie y le pregunta si Beatrix sabe que su hija está viva.

Los sintagmas se relacionan con las estrategias de reticencia que propone Lauro Zavala, con las que se pretende lograr que el espectador esté pendiente de cada detalle de la cinta, además de crear juegos de enigmas representados por acciones que tienen la intención de crear reticencias como el engaño, el equívoco, la repuesta suspendida y el bloqueo. Todas ellas permiten que el tema que se trata en cada historia sea diferente, como es el caso de este relato en el que se trata el tema de la venganza.

Lo importante al respecto es encontrar la manera en que el director presenta esos recursos estilísticos. Tarantino representa el tema de la venganza usando diversos aspectos de esas estrategias con las que cumple el esquema principal de los relatos de acción y suspenso, es decir, presenta una historia narrada por capítulos en los que se dan a conocer pequeñas dosis de información para al final mostrar por medio de la sorpresa el logro del objetivo.

3.4.3 Género y estilo, Sonido y escena

Quentin Tarantino usa los recursos del cine posmoderno en el que mezcla comedia e ironía, así como distintos elementos artísticos que pensados de otro modo resultarían inconcebibles; para empezar los sonidos en los que por lo general aparecen en primer plano la música que interactúa con los diálogos y los efectos. Realmente hay muy pocos diálogos lo que hace que existan largos periodos de silencio que ayudan a fortalecer el suspenso. La música poco corresponde a los ambientes, el ejemplo más claro y más importante es la pieza de corte flamenco que acompaña a la pelea entre Beatrix y O-Ren Ishii ya que se encuentran en un ambiente oriental con la antagonista portando un atuendo típico de la región. También hay un sonido que acompaña cada momento en que la protagonista se enfrenta a uno de sus rivales, el cual tiene un corte de la música de los años 60's y que antecede a un encuentro de la actriz con alguno de sus oponentes.

Respecto a la voz en off aparece con frecuencia y a través de ella se explican los motivos, historias y planes que tiene la protagonista, en ellos la presencia de la violencia es constante pues se habla del sentido que tiene el defender el honor y que tiene una carga subliminal de una cultura ancestral oriental, los samuráis.

El director también hace uso de otros géneros y estilos del cine principalmente de la ciencia ficción, el horror y fantasía, que se debe a la naturaleza de los personajes y del conflicto principal, utiliza también técnicas características del cine de ficción japonés debido en cierta forma a los coreógrafos de la cinta, Yuen Woo-ping, Sonny Chiba y Kenjutsu expertos en la materia, esto lo hace ser un filme con toques de Western, cine de bandas criminales y en especial gore, que son algunos de los que se pueden encontrar comúnmente en filmes de corte posmoderno.

También se encuentran varios elementos visuales e ideológicos del filme noir, en el que las películas tienen un aire de pesimismo fatalista y transcurren en una sociedad violenta, corrupta y falsa que amenaza al héroe y a veces también a otros personajes. En Kill Bill 1 y 2 se manejan ángulos excéntricos, picadas y contrapicadas con frecuencia, claroscuros, así como la típica “femme fatal” y la doble traición.

Otro elemento importante son los escenarios y la manera en que los personajes se desenvuelven en ellos, la mayor parte de la historia en el primer volumen se lleva a cabo en Japón y China y la segunda parte en El Paso, Texas y México. Respecto a la categoría que propone Prieto para este tema mostró que los ambientes en la primera parte son urbanos y modernos mientras que en la segunda son viejos rurales y pequeños principalmente.

En Zavala se puede apreciar más claramente este suceso en el análisis de la escena en el que se estudia desde el estilo de la arquitectura, la distribución de los objetos en los espacios, que demostró en el análisis que éstos son clave para el desarrollo de la historia, sobre todo cuando hay enfrentamientos ya que los personajes los utilizan en ambas películas como armas. Respecto a la Kinésica y proxémica permiten estudiar los gestos y movimientos de los personajes, que la mayor parte del tiempo son de odio, rencor y los movimientos agresivos y precisos, en especial por parte de la protagonista la cual muestra sus habilidades. En estas categorías se aprecia que los objetos y escenarios son tan importantes para el desarrollo de la historia como cualquier otro elemento.

3.4.4 Modos de predicación e ideología

De ese modo los movimientos y destrezas de los personajes corresponden al papel que desempeñan en la historia y no dependen ni del sexo ni de la edad, ello implica que los actores tengan habilidades que deben desarrollar en

cualidades y acciones, respecto a las primeras las artes marciales son la cualidad que más demuestran los personajes en la primer cinta con el 36%, esto debido a que se tienen que enfrentar con técnicas de peleas orientales y usan armas correspondiente a este arte, principalmente sables, los cuales tienen una representación de la cultura de los samuráis, que lleva implícito todo lo representativo de sus costumbres, así como de la manera en que perciben la vida, lo importante del honor y el sacrificio.

Cabe destacar que este elemento contrasta con el hecho de que la historia se desarrolle en una época en la que no es común encontrar instrumentos de esa naturaleza en combates. La otra cualidad que aparece en la primera parte es la de agilidad con el 27%, eso se relaciona con la cualidad anterior ya que las artes marciales implican esta característica como indispensable.

En la segunda parte por el contrario son el uso de armas de fuego las que se encuentran en primera posición con el 29%, debido a que son los antagonistas los que hacen uso de ellas, primero en la secuencia de nombre “Massacre at two pines” en la que aparte de explicar el motivo que lleva al desarrollo de toda la historia, se lleva a cabo la matanza en la iglesia del Paso, Texas, por medio del uso de armas de fuego y en la que además la protagonista queda en estado de coma por recibir un impacto en la cabeza; se usan también en la escena en que Budd recibe a Beatrix con un disparo del sal en el pecho y finalmente cuando Bill le dispara una fórmula que hace que la protagonista diga sólo la verdad a la protagonista hacia el final de la historia.

En la segunda cinta la otra cualidad que aparece con un porcentaje considerable es la resistencia con el 24% y que se explica con el hecho de que es la protagonista quien tiene el porcentaje más alto dentro de la misma y quien es víctima constantemente de torturas de las que sale bien librada debido a esta cualidad.

En lo concerniente a los modos de predicación en acciones, en Kill Bill 1 es la opción de todo la que obtiene el porcentaje más alto, esto permite observar que la historia necesita elementos que fortalezcan la esencia de la misma, que es la venganza; las acciones que se incluyen en la opción son matar, insultar, golpear, agredir y humillar, las cuales se relacionan directamente con el hecho de fomentar la violencia no sólo física sino también psicológica. Es importante señalar que fue la protagonista la que obtuvo el porcentaje más alto en estos modos de predicación, lo que se relaciona con su móvil que es pragmático y ético, así como con el eje del deseo que es por amor.

Lo anterior tiene que ver con el análisis de la ideología en Zavala, pues en él se plasma el valor de obtener lo deseado sin importar las formas, acciones y métodos que deban usarse, por ejemplo, a pesar de que en la categoría de la competencia la protagonista obtiene el orden de la madurez y perdona a Bill, cumple su objetivo que es matarlo y de esa forma consume su venganza.

3.4.5 Complementariedad y programas narrativos

En lo que respecta a la complementariedad, el hecho de que el mundo en el que se desarrolla la historia sea violento la mayoría de veces sólo refuerza el tema y la forma en que se predica, en la primera película este mundo obtuvo el 100% del total y en la segunda el 42% por debajo de ambos. Este resultado demuestra que el desarrollo de la historia tiene coherencia con el tema, y con las acciones de los personajes que en el caso de la protagonista y su venganza corresponden a un acto de abuso e injusticia.

Cabe señalar que a diferencia de otras historias de violencia extrema, el personaje principal de la historia es una mujer, lo que trae como resultado catalogar de una nueva manera a las mujeres en su rol social y cultural, deja ver a

un tipo de mujer fuerte en contraposición con la tradición de ser el sexo débil, provisto de defectos, así como de pocas habilidades y cualidades. Esto como consecuencia de haber sufrido la pérdida de un hijo, acto considerado como imperdonable.

Lo anterior se relaciona con la categoría de programa de atribución, en el que los personajes cambian su vida por honor un 50% y por honor y venganza 27%, resultado que se debe a que solamente uno de los personajes principales tiene la firme intención de pelear para eliminar a todos los que participaron en la masacre del Paso, Texas y que en consecuencia provocaron la pérdida de su hija, en respuesta los que en su momento fueron atacantes y que ahora se convierten en víctimas actúan en defensa de su honor y posición social.

Esto lleva a revisar los objetos que los personajes desean obtener por medio del programa narrativo de apropiación, en él el porcentaje más elevado lo obtiene asesinar con el 50%, esta acción se considera como una acción violenta por naturaleza. Esta manera de actuar necesita motivos fuertes cuya resolución no pueda llevarse a cabo por otro medio, o en la que esté inmerso un sentimiento más fuerte como lo es el odio, el rencor, en resumen la venganza. La protagonista es la que alcanza el porcentaje más alto lo que la hace ser el personaje más violento.

Lo presentado anteriormente permite observar como es representada la violencia en el cine posmoderno, así como encontrar como se muestran los elementos del discurso que lo hacen ser único. Se puede ver también que tanto intervienen los elementos técnicos e ideológicos para estructurar una historia, que si bien se basa en un tema bastante trillado en el cine posmoderno, hace más pertinente tratar de entender que la puede hacer única e interesante.

CAPÍTULO 4

4. VIOLENCIA EN KILL BILL 1 Y KILL BILL 2

El cine posmoderno como expresión artística es el resultado de la constante evolución del mundo, aparece a mediados de los años 60's como una nueva forma de expresión en la que se combinan una serie de estilos cinematográficos como el western, el cine negro, el cine de gangsters, entre otros. Aparece también con una serie de cambios no sólo en lo artístico sino también en la vida social, política y económica del mundo.

Debido al estilo tanto estético como ético que en él se perciben, es importante estudiar cómo se representan ciertos aspectos que importan a la sociedad en todos sus niveles, uno de éstos es la violencia como resultado de actividades humanas llevadas al extremo. Esta actividad viene como respuesta a ciertos aspectos sociales como lo es la venganza. En el capítulo uno de este documento se hace mención de las circunstancias en las que hacen acto de presencia este tipo de actividades que tienen como objetivo el logro de un fin sin importar los medios.

Las películas Kill Bill 1 y Kill Bill 2 analizadas en esta investigación son un claro ejemplo de esta actividad en la que inevitablemente se aprecian actos violentos casi irracionales, que como se menciona en el primer capítulo está relacionada con el dicho popular “ojo por ojo, diente por diente, pues “socializa por la violencia, nadie puede dejar impune la ofensa o el crimen, nadie tiene el monopolio de la fuerza física, nadie puede renunciar al imperativo de verter la sangre enemiga, nadie se remite a otro para afianzar su seguridad.”¹

¹ LIPOVETSKY, Gilles. La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Anagrama. Barcelona, 1986. Pág. 178

Estas dos cintas son el resultado de este acto corolario, en la que la protagonista busca su venganza a toda costa. En la cinta se combinan elementos característicos del cine posmoderno como la integración de aspectos relacionados con el cine clásico y moderno, la parodia, el pastiche y la ironía. Por lo que a continuación se presentan cuatro categorías que representan los resultados más relevantes que arrojó el análisis de las dos películas respecto a la representación de la violencia.

4.1 KILL BILL 1

Sinopsis

“Bill (David Carradine) es un personaje siniestro que ha creado un grupo de élite llamado Comando Letal Asesino Víbora (Deadly Viper Assassination Squad o DiVAS). Todos los Vipers llevan el nombre de una serpiente venenosa y la más letal es Mamba Negra (Uma Thurman), que además es la antigua amante de Bill. Al principio del “Vol. 1”, un Ranger de Texas (Michael Parks) observa el escenario de un crimen espeluznante: todos los invitados de una boda son masacrados durante un ensayo en la capilla de una pequeña localidad. La mujer embarazada con el vestido de novia salpicado de sangre es Mamba Negra, más conocida como La Novia. Bill y los Vipers dan a La Novia por muerta pero, para su desgracia, sólo se encuentra en coma. Cuatro años después, La Novia despierta de repente del coma y se da cuenta de lo que le han hecho. Se sube a su llamativo "Pussy Wagon" y se lanza a una misión con una única y feroz meta: la venganza. Pocos días después, La Novia se traslada a Pasadena, California, para enfrentarse en una lucha a vida o muerte con su siguiente objetivo, la Viper Vernita Green (Vivica A. Fox). Pero su principal objetivo entre los participantes en la masacre de la boda es la Viper O-Ren Ishii (Lucy Liu). Cuando tenía siete años, O-Ren, escondida bajo una cama, fue testigo de cómo asesinaban a sus padres. A los 11 se cobró su sangrienta venganza y desde entonces es la primera gran jefa mujer del submundo yakuza de Japón. En Okinawa, La Novia compra una espada fabulosa

al último de los magníficos herreros samurái del mundo, el legendario Ninjitsu maestro Hattori Hanzo (Sonny Chiba). En Tokio, O-Ren Ishii está protegida por sus letales secuaces y dirige un enorme nightclub/restaurante, el House of Blue Leaves. Para asaltar este bastión, La Novia libra una encarnizada batalla de artes marciales contra los soldados enmascarados de O-Ren, su escuadrón personal: los 88 maníacos. Asimismo, se verá las caras con dos de los mejores esbirros de O-Ren: su ayudante personal, Sofie Fatale (Julie Drey-fuss) y su guardaespaldas personal Go Go Yubari (Chiaki Kuriyama). El asalto termina con un clásico y trágico duelo entre ambas formidables guerreras, O-Ren Ishii y La Novia”.²

4.1.1 Narrativa

Una de las estrategias principales utilizada en Kill Bill volumen 1 es el suspenso que se puede observar desde el inicio en la presentación de los créditos, en la que por medio de un acto de violencia se deja al espectador en expectativa de lo que va a suceder, así como los motivos de “Bill”, -que en esta primera parte no se conoce de él más que sus manos y su voz- para atacar de esa manera a una mujer. Se utiliza la intriga de predestinación implícita lo que permite conocer el tema central que es la venganza de Beatrix Kiddo, pero no sus causas. Estas estrategias pertenecen al cine posmoderno provenientes desde el cine clásico.

El suspenso de esta cinta se produce gracias al misterio ya que el espectador está consciente de que hay un secreto del cual ignora tanto sus causas como sus consecuencias que se van develando a lo largo de la historia pero no completamente debido a que se divide en dos volúmenes, esto al final funciona como gancho para esperar la segunda parte.

² Kill Bill 1. La butaca [Revista electrónica] Disponible en: <http://www.labutaca.net/films/21/killbillvol1.htm>

Lo que define a la narración son las acciones y cómo es que se manejan los enigmas que en ella participan. Las principales acciones de este volumen responden a los géneros encontrados en el cine posmoderno como lo es el gore y el cine negro las cuales son agresivas desde el comienzo, empezando por la música que presenta a los enemigos acompañados de un flashback que desenmaraña cuál es el motivo del ataque por parte de la protagonista, hasta los efectos especiales que como resultado de la incorporación de la informática hace posible que sean tan reales.

Las formas de frenado de la solución del enigma original³ que son utilizadas en esta cinta son el equívoco ya que hay una mezcla de verdad y engaño a lo largo de la historia, por ejemplo los más claros son cuando se enfrenta a la primera oponente quien a pesar de pedirle una disculpa y rogar por la tranquilidad de su familia, la reta a un enfrentamiento, pero cuando Vernita (enemiga) le prepara el cereal a su hija intenta matarla con un balazo. Y otro se presenta cuando se narra la historia de O-Ren Ishii y ella cobra venganza de la muerte de sus padres aprovechándose de la debilidad del jefe Matsumoto, la pederastia.

4.1.2 Género y estilo

La historia explícita que muestra este volumen es la de una mujer que busca a quienes la llevaron a estar cuatro años en coma y a perder a su hija, mientras que la historia oculta es saber si podrá terminar con todos sus enemigos y de qué manera lo hará, así como al final de esta cinta se menciona si Beatrix está enterada de que su hija no ha muerto, aspecto que da paso al volumen dos.

La relación de estas dos historias da como resultado al género, que en el caso de este director definirlo es complicado ya que con el hecho de pertenecer al

³ Según Zavala, son la manera en que se pueden utilizar las estrategias de suspenso dentro de una historia para que sea única, por medio de los engaños, los bloqueos, los equívocos y la presentación diferida de las respuestas.

cine posmoderno deja ver en su desarrollo varios de ellos, convirtiéndose en lo que Zavala llama el cine de alusión que responde a las necesidades de la época contemporánea, algunos de los géneros que se muestran en este film son: el gore y el cine negro, el primero en la parte en la que se enfrenta a “los 88 locos”, pues se muestra como les corta partes del cuerpo sin piedad además de mostrarlas claramente y el segundo con las tomas que se presentan, pues son excéntricas, los ángulos de la cámara que no muestran asimetría así como también se representa a *femme fatale* tanto en el caso de Beatrix como en el de O-Ren Ishii.

La manera en que se desarrolla la historia con un tema bastante recurrente en el cine de todos los géneros es la violencia que define el estilo de Quentin Tarantino, que se caracteriza por manejar temas sencillos en una red de complicaciones, no lineales con diálogos cortos y determinantes, así como con acciones inesperadas y crueles. En Kill Bill 1 se muestran las acciones de venganza de la protagonista, pero no se presenta el por qué de ello, sólo se van dando pequeñas pistas para que el espectador haga sus propias deducciones.

Algo que es muy característico de este director es que presenta la historia por capítulos lo que facilita el entendimiento de la trama ya que no es líneal, pues como sucede en esta primer entrega se aprecia que su recorrido de venganza empieza donde la película termina. Crea algunos elementos que hilan el principio y el fin.

4.1.3 Ficción posmoderna

Al ser una producción cinematográfica norteamericana esta cinta tiene ya algo de posmodernidad debido a la situación social de la cultura occidental, sin embargo su desarrollo se da la mayor parte del tiempo en el oriente pues se pueden apreciar varios aspectos de las películas de esta región, como lo es la participación de colaboradores asiáticos que dejan su sello característico

principalmente en las coreografías de los enfrentamientos entre los principales personajes, además de los sonidos que están incorporados en la película, que parecería que no tiene nada que ver, pero que armonizan de tal forma a las escenas que se logra incorporar todos los elementos, éstos llevan a lo que se conoce como intertextualidad.

En este volumen se pueden ver por ejemplo citas, en el hecho de que la protagonista lleve en el enfrentamiento final un traje muy similar al utilizado por Bruce Lee en su última película, así como los trajes usados por los “locos” son iguales a los que usaban los personajes de su película “Pulp Fiction”, además de que en el capítulo en que se presenta la historia del principal enemigo de Beatrix en esta parte O-Ren Ishii es por medio de una representación al estilo del anime japonés.

Se puede apreciar claramente gracias a todos esos elementos que Tarantino quiere y logra parodiar a otras obras artísticas sin descuidar su historia y los motivos de la protagonista. Debido a que en la película se ponen en juego parodias, géneros y ficciones que logran posicionarla en un espacio fronterizo de ficción cinematográfica.

Tarantino rebasa también las fronteras de la ficción posmoderna a nivel psicológico y cultural, el primero cuando presenta la historia de O-Ren, pues crea un juego mental con una niña que después de ver como asesinan a sus padres toma venganza y llega a ser líder de una de las mafias más poderosas del mundo, lo cual deja ver que la violencia solamente lleva a más violencia. En el segundo cuando mezcla las tradiciones orientales con comandos y música occidentales.

Otro aspecto que cumple esta parte de la historia es con un elemento del cine posmoderno y de la ficción: la violencia física como resultado de violencia simbólica y más violencia física, el caso de Beatrix en el que se aprecia violencia física contra sus enemigos, proveniente de la violencia simbólica de Bill, que lleva

a más violencia física contra los cinco participantes en la masacre, de los que termina sólo con dos en Kill Bill 1, Vernita y O-Ren.

4.1.4 Ética y estética

En las tendencias estéticas del cine contemporáneo esta película se encuentra dentro de lo que Zavala llama posmodernidad escéptica, debido a que su estructura narrativa no es lineal y provoca que no sea asimétrica dejando en el espectador la tarea de evaluar y conjeturar a lo largo de su desarrollo. El aspecto más importante al respecto es que hay una violencia desmedida e indiferente, los actos de este tipo están presentes la mayoría del tiempo como se puede observar a lo largo de las interpretaciones en el capítulo anterior. Un ejemplo son las ideas núcleo manifiestas que acompañadas con el análisis de imagen de Zavala revelaron que la venganza estaba por delante, provocando que la violencia desmedida esté presente bajo cualquier circunstancia en el desarrollo de la historia.

La estética que utiliza Tarantino en este primer volumen es inusual en el sentido del manejo del color y las formas, como se puede apreciar en la batalla del “House of blue leaves”, en el que en el momento en que la pelea se torna más violenta tomando rasgos del cine gore, la tonalidad se va a blanco y negro pudiendo provocar dos reacciones en el público, la primera la de suavizar la masacre y la segunda de enfatizar el grado de violencia al no mostrar toda la sangre.

Otra escena en la que se aprecia la particularidad de Tarantino de hacer cine es cuando en esa misma batalla se presenta una lucha con los “locos”, en un cuarto en el que las tonalidades son el fondo azul con las siluetas en negro de los personajes, lo que da a la pelea otro sentido más artístico haciendo que se olvide

por un momento de lo despiadada de la protagonista y apreciando un tipo de danza.

Los recursos estilísticos de Kill Bill 1 son muy amplios y se conjugan de una manera muy singular ya que el director combina la imagen, el color, las coreografías y la música, es decir, hace uso de los elementos posmodernos de la cultura.

4.2 KILL BILL 2

Sinopsis

“Después de eliminar a sus antiguos colegas O-Ren Ishii (Lucy Liu) y Vernita Green (Vivica A. Fox) en "Kill Bill: Vol. 1", La Novia (Uma Thurman) pone punto final a su sed de justicia en la segunda entrega de la serie. La Novia ya ha eliminado a dos de sus enemigos, pero aún le quedan otros dos en su lista negra: Budd (Michael Madsen) y Elle Driver (Daryl Hannah), antes de centrarse en su último objetivo: matar a Bill (David Carradine)".⁴

4.2.1 Narrativa

El suspenso como estrategia narrativa en la película dos es la más importante, sobre todo por el hecho de ser la segunda parte de la historia. El misterio fue usado en la parte final del primer volumen, lo que sirvió para conectar con esta segunda parte. Como consecuencia de la verdad revelada al espectador de que la hija de la protagonista está viva, deja en el público la incertidumbre de saber si ella lo sabe o no.

⁴ Kill Bill 2. La butaca [Revista electrónica] Disponible en: <http://www.labutaca.net/films/25/killbillvol2.htm>

En el inicio de la película se repite en la presentación de los créditos la misma escena del primer volumen cuando la protagonista se encuentra en el piso y Bill le dispara, esta escena es una de las más violentas y tiene que ver con el suspenso como estrategia narrativa.

La intriga de predestinación es alusiva ya que la previsión del final se presenta en el inicio con la presentación de los créditos y las imágenes intercaladas, así como el monólogo de la protagonista respecto a la venganza y la defensa del honor.

Para esta película las acciones retoman aspectos del cine de gangsters, pues obvio que se cuenta la historia de dos personajes principales, Beatrix y Bill, además de la violencia desmedida y los enfrentamientos entre los personajes, los enigmas que se manifiestan en esta producción son la consecuencia de lo que se explica en este mismo volumen ya que es donde se muestra como fue la matanza y en la secuencia final que es analizada en este trabajo se revela toda la verdad y la protagonista cumple la promesa que hizo en su monólogo inicial.

También en la cinta se presentan recursos estilísticos del film noir, como los ángulos excéntricos, los movimientos de cámara y los espacios confinados, también se presenta la mujer fatal, que es representada tanto por Elle y Beatrix. Del cine gore retoma la explicites de las muertes así como la muestra de escenas crudas, como se puede ver en la secuencia de la muerte de Budd y cuando Beatrix le saca el ojo a Elle después de una ardua pelea.

Todas esas acciones se relacionan con lo analizado en el capítulo anterior en la categoría de ideas núcleo manifiestas y latentes pues la violencia es producida por la venganza que a su vez desencadena placer y conveniencia como resultado.

Las formas de frenado para la resolución del enigma original que son utilizadas en esta película son el engaño, cuando Elle engaña a Budd poniendo en la maleta del dinero con que le pagaría la espada samurái de la protagonista, una Black Mamba que es una de las víboras más letales de África y que curiosamente es el nombre clave de Beatrix.

Posteriormente también hay engaño cuando Bill oculta a Beatrix que su hija no está muerta, elemento que ella descubrirá de manera sorprendente; se presenta además el equívoco como parte fundamental de toda la historia, pues desde que Bill se presenta en la iglesia él sabe lo que va a suceder pero obviamente no se lo dice y cuando se enfrenta a él al final y hablan de los motivos que tuvieron para actuar de esa manera, lo que provoca una mezcla entre verdad y mentira.

4.2.2 Género y estilo

La historia explícita que muestra este volumen es el deseo de encontrar y acabar con los tres miembros restantes de las víboras letales que participaron en la masacre y la historia oculta es si ella descubrirá que su hija está viva y si podrá matar a Bill. El género de esta cinta también es complicado definirlo pues al pertenecer a la corriente posmoderna tiene elementos del cine clásico y del moderno, así como muchas influencias de otros géneros como el western, el film noir, el gore etc. Al respecto Quentin menciona:

“Me parece que sería muy difícil tratar de poner a *Kill Bill* dentro del limitado espacio en el que suelen clasificarse cierto tipo de películas de acción. Más bien, yo diría que se trata de un filme en el que hay una mezcla de todas las influencias que recibí desde que empecé a convertirme en adicto al cine. Pienso, en todo caso, que *Kill Bill* puede ser descrita como: Un spaghetti western con sabor oriental”.⁵

⁵ RODRÍGUEZ, Juan. (2003) Entrevista a Quentin Tarantino. La opinión. Disponible en: http://www.avizora.com/publicaciones/reportajes_y_entrevistas/textos/quentin_tarantino_0071.htm

De la misma manera que en la primera película la violencia es el tema recurrente, la manera en que se trata este tema es lo que cambia ya que en el primer volumen el director solo mostró las causas de la matanza sin dar mayores explicaciones, mientras que en ésta se explican los motivos de cada personaje para justificar su forma de actuar, pero sin dejar a un lado la violencia como eje central.

Si hay algo que define el estilo de Tarantino es la aparente imitación a otros directores, lo que hace referencia a la intertextualidad como una estrategia retórica, hace uso de la alusión, a la citación, la parodia, etcétera. Un ejemplo es cuando la protagonista se encuentra en su automóvil dando un monólogo de su venganza, en esa escena se aprecia claramente que en realidad no está en un escenario natural sino que se encuentra en uno de los simuladores que surgieron desde los comienzos del cine en los que se graba sobre un auto en movimiento el paisaje y es usado en un set para algunas escenas.

En cuanto a la manera en que hace uso de la música es un estilo particular, porque a pesar de que no usa melodías que sean un referente contextual ya que o no tiene que ver con la época o no es un referente del territorio en el que se desarrolla la historia, sin embargo Tarantino hace que se combinen y se conviertan en una mezcla heterogénea casi perfecta y sean un complemento adonis para la historia.

4.2.3 Ficción posmoderna

El cine posmoderno no es sino una de las tantas consecuencias de otros movimientos sociales al respecto de esta época, sus antecedentes culturales son la pintura, la música y la arquitectura y rompe esquemas narrativos de la modernidad al hacer una combinación de éstos con los del clásico. A partir de la liberación social que se da en esta era también el cine se convierte en un híbrido en el que se permite lo retro y lo revolucionario en una misma puesta.

Ese aspecto es bien aprendido por Quentin pues se permite elaborar y presentar una historia con un tema simple y rebuscado pero que logra presentar de otra manera, una forma simple y de tradición para su estilo, por ejemplo la presentación por capítulos y la violencia desmedida. En la segunda parte de la historia, entra al mundo de la ficción posmoderna en el momento en que retoma de la escuela de la nueva ola Francesa, aspectos como tomas rebuscadas, por ejemplo, cuando se encuentra enterrada viva; y rompimiento de la linealidad de la narración, cuando empieza la película contando lo que sucedió en la iglesia.

Es importante mencionar respecto al estilo de Tarantino en estas cintas que las peleas de los personajes no se llevan a cabo con armas convencionales sino con armas pertenecientes a la cultura asiática principalmente, son de una cultura ancestral que ha sido objeto de muchas otras producciones cinematográficas, las espadas samuráis que para el contexto de la historia ya no están vigentes y son más bien parte de una tradición ancestral del oriente, ese suceso marca de tajo la intención posmoderna del autor, pues es una idea retrospectiva, que se relaciona con la defensa del honor.

Definitivamente Quentin respeta y transgrede a la vez las fronteras de distintos géneros en esta cinta, los más claros son el western, el gore y el film noir. Su frontera se ubica entre la frontera de la ficción convencional y su parodia. Rebasa las fronteras de lo psicológico cuando Beatrix entra al cuarto de hotel a

buscar a Bill y se encuentra con su hija la cual juega con ellos a pistoleros para después entrar en una cátedra de lo que es la muerte.

La visión de la realidad de Tarantino coincide con la de la ficción posmoderna pues dice que toda realidad es siempre una ficción como consecuencia de las convenciones del lenguaje, del contexto y del género.

4.2.4 Ética y estética

El segundo volumen de la historia, forma parte de la tendencia de posmodernidad escéptica, pues no es una historia lineal, la violencia está presente en cada capítulo, además de mostrarse sin censura, la crueldad con que se presentan las escenas violentas es extrema. En comparación de la primera parte la acción parece ser más lenta y se presentan más diálogos.

Kill Bill 2 es además del final de la historia, el comienzo pues se presentan los motivos de los personajes principales para actuar de tal o cual manera, se pierde un poco el estilo oriental de la primera parte ya que se desarrolla más en el occidente, una primera parte en Texas y otra en México. A diferencia del volumen anterior se usan más escenarios naturales, que ayudan a que tenga más rasgos del género del western, con espacios desérticos.

En la película se puede ver una narrativa posmoderna que incluye géneros de ficción, acción y fantasía. Se puede ver que Tarantino pone especial atención en la estética de las coreografías, como se puede ver en la última secuencia analizada en el momento en que se enfrentan los dos personajes principales y se aprecia una pelea singular, original y bella, que demuestra la voluntad del amor y la defensa del honor.

Todas las estrategias de las que se vale Tarantino para la realización de estas películas cumplen con muchos de los elementos que son parte del cine posmoderno, combinados además con la cultura y psicología posmoderna, de la misma manera que con los rasgos característicos de la cinematografía surgida a partir de la década de los sesentas.

El elemento clave del desarrollo de ambas producciones está delimitado por la violencia, como consecuencia de la venganza. Desafortunadamente ese elemento plasmado en diversas producciones es una forma simbólica que no sólo se encuentra al nivel de la ficción del cine sino que es parte de la realidad en grados diversos, a varias escalas y en todo el mundo.

4.3 REPRESENTACIÓN DE LA VIOLENCIA

Kill Bill volumen uno y dos, son tal vez la representación más banal de la violencia producto de la venganza dentro de la ficción posmoderna, pero dentro de sus elementos estilísticos, estéticos y narrativos cumple una función puntual de lo que el cine como forma de transmisión cultural puede representar.

La violencia dentro de la historia en estas dos películas es el tema principal, pero su representación es inusual, ello como consecuencia del estilo con el que Quentin Tarantino representa las relaciones sociales, pues es una producción en la que se ven integrados diversos elementos del cine clásico y del moderno, así como componentes de distintos géneros cinematográficos. El director presenta una historia muy sencilla con elementos muy complejos, como lo es una estructura narrativa no lineal, elementos del film noir y una estética cargada de elementos intertextuales, como la citación y la alusión.

Esta producción se acerca demasiado al cine conocido como gore, pues el derrame de sangre así como la agresividad es demasiado explícita, despliegan

una carga de emociones que proyectan los sentimientos más comunes pero llevados al extremo, una de las escenas que más representa esta situación es cuando la protagonista se enfrenta a “los 88 locos”, también lo es cuando en el segundo volumen pelea con Elle y le saca el ojo y como olvidar lo cruel del entrenamiento con Pei Mei.

La violencia en las cintas no se representa solamente físicamente sino también psicológicamente, como se puede apreciar cuando Beatrix mata a Vernita Green y después le dice a su hija que si después de que haya crecido todavía siente ese odio hacia ella la estará esperando, la manera en que en el segundo volumen hablan de la muerte con su hija, de lo que es testigo O-Ren Ishii cuando sólo era una niña, entre otras.

Algo que también logran transmitir estas cintas son una serie de sentimientos fuertes en situaciones reales, como por ejemplo cuando en el primer volumen la protagonista, despierta del coma y descubre que no está embarazada, esa escena permite un acercamiento más íntimo con los espectadores pues transmite el dolor y la incapacidad de una madre ante la pérdida de un hijo. Esa es la situación que justifica la carga de violencia y la sed de venganza de Beatrix.

Algo muy singular dentro de esta producción es el uso de las armas, pues se aprecia que son los malos quienes utilizan armas de fuego, aspecto que les da una ventaja frente la protagonista que solo se defiende con lo aprendido en las artes marciales y que sin embargo, dentro de los elementos de la competencia el héroe recibe una arma indestructible que representa su fortaleza y su superioridad ante sus adversarios.

Un aspecto que viste a este personaje de una carga de humanidad que logra justificar sus acciones es el orden de la madurez, pues después de todo lo que tuvo que sufrir logra perdonar a su adversario más temido a pesar de que ello

no le impida terminar con su vida, lo cual la dota de una carga de sensibilidad y fortaleza.

Las armas usadas a lo largo de las películas se relacionan directamente con los ambientes en los que se desarrolla la mayor parte de la historia, son armas poco comunes y que en la actualidad son poco usuales. Son sables principalmente, pertenecientes a la cultura de los samuráis.

La violencia en Kill Bill es un elemento indispensable de la narrativa posmoderna a la que pertenece y que refleja claramente el estilo del director que tiene en su experiencia cinematográfica una serie de producciones que circulan por el mismo rumbo: violencia desmedida, diálogos cortos y contundentes, historias sencillas más interesadas en la acción, en la ficción y fantasía de las peleas, así como en la combinación de los elementos estéticos como la imagen, el sonido y la estructura narrativa.

CONCLUSIONES

La violencia es una actividad inscrita en el desarrollo de la humanidad, no se puede decir si es buena o mala eso dependerá siempre o casi siempre de la percepción de los involucrados, sin embargo, su empleo ha llevado a la conformación de grupos, sociedades y naciones. Debido a eso no se puede decir que su uso se limita a una época, contexto, género o sociedad específica.

De la misma manera la violencia no es una manifestación exclusiva de los seres humanos, pero sí lo es su empleo consciente, se presenta como el resultado de la exposición de sus instintos y requiere del uso de la fuerza física o simbólica.

La fuerza física se puede ver representada por medio de la simbólica sin que la primera sea real, para ello requiere de un medio físico adecuado para su exhibición, una forma simbólica que pueda ser entendida por la mayoría y que de la misma manera esté a su alcance. A partir del origen de los medios de comunicación pudieron surgir formas simbólicas adecuadas para cada tipo de público, éstas son un campo de fenómenos significativos, que van desde las acciones, los gestos y rituales, hasta los enunciados, textos, obras de arte, películas, etcétera.

El cine como medio de comunicación ha creado un sin fin de formas simbólicas que de alguna manera o en ciertos aspectos representan la realidad. Ésta, está compuesta por una serie de complejas redes en las que intervienen todos los aspectos sociales, culturales, económicos y políticos.

Los temas que han sido objeto de los medios de comunicación y todas sus formas de transmisión cultural incluido el cine son variados pero constantes, el amor, la lealtad, la pasión, la traición, la violencia, entre otros. Lo que hace diferente a una forma de transmisión cultural de otra depende del medio técnico de

transmisión, del aparato institucional al que pertenece y su distanciamiento espacio-temporal implicado en la transmisión.

Por sus características el cine ha tenido un dominio en la construcción de sentido en la sociedad, pues permite ver en la pantalla historias de la vida cotidiana que pasan de ser ordinarias a extraordinarias, tiene también un alto grado de identificación, que ha llevado a la construcción de sentido y del imaginario social. De la misma manera en que el cine se ha visto influenciado por la vida cotidiana, la realidad lo ha sido del cine.

En algunas ocasiones es complejo separar la ficción de la realidad, actualmente se presentan situaciones que nos hacen cuestionarnos respecto a lo que creíamos que podía o no suceder en la vida real y lo que se debería quedar a nivel de ficción y fantasía. Desafortunadamente la sociedad parece ir en decadencia, la posmodernidad vino acompañada por un individualismo, hedonismo, narcisismo y violencia.

Día a día nos encontramos en los noticiarios, periódicos, revistas e internet noticias que están sobrecargadas de violencia, de actos irracionales, pobreza y guerras, basta con mencionar la situación del medio oriente, la pobreza de los países tercermundistas y el incremento de enfermedades que son producto de la moda y la estética del cuerpo, como lo es la bulimia y la anorexia.

Debido a lo que se puede observar a través de los medios de comunicación masiva, es importante conocer cómo es que éstos son instrumentos de los aparatos ideológicos del estado, aparentemente no tienen otra tarea que entretener, informar y educar, pero la incógnita es saber cómo lo hacen, cómo es que representan a la realidad.

En el campo de la investigación en comunicación a nivel académico existe una escasa tradición de análisis al cine, lo que se puede encontrar más es un

interés por la crítica periodística, lo cual ha llevado a particulares al estudio del séptimo arte y su relación con la realidad, como se puede ver en diversas investigaciones a nivel de tesis en licenciatura y maestría.

Ya que la violencia ha sido parte de las relaciones humanas en el mundo desde siempre, se ha convertido en tema de investigaciones en todas las áreas. Dentro del ramo social y más específicamente en el área de la comunicación se pueden observar distintas investigaciones por medio de las cuales se pueden conocer las formas en que es representada.

De la misma manera existen distintos directores que han hecho uso frecuente de la violencia como tema principal de sus historias, el manejo de ella se da en distintas escalas y de formas varias. Dentro del cine conocido como posmoderno por sus características estilísticas, estéticas y narrativas existen diversos directores, que van desde Martín Scorsese, Pedro Almodóvar, Woody Allen, Oliver Stone, Stanley Kubrick y Quentin Tarantino.

Quentin Tarantino es conocido por trabajos como *“Reservoir Dogs”* (1992), y *“Pulp Fiction”* (1994), que son los films que lo lanzan al mundo del reconocimiento y la fama, debido a su particular estilo, también ha aportado guiones como el de las cintas *“Amor a quemarropa”* y *“Asesinos Natos”*. Después del éxito obtenido por esas producciones aparecen Kill Bill volumen 1 y 2, las cuales fueron el objeto de estudio de esta tesis.

Ya que Quentin Tarantino se ha caracterizado por el uso de la violencia a niveles muy altos, surgió la curiosidad de conocer ¿Cuál es la representación de la violencia en el discurso posmoderno de Kill Bill 1 y 2?

A lo largo de las películas Quentin Tarantino hace uso de un sinfín de recursos estilísticos del cine posmoderno, por ejemplo, el suspenso narrativo, citas, alusiones, elementos de la ficción posmoderna, etcétera.

La violencia en el discurso de ambas películas es presentada como natural, como parte de la cotidianidad, con elementos de la cultura posmoderna como lo es la proliferación de un individualismo, nihilismo, búsqueda de los valores estéticos, ante la carencia de los éticos, como lo demuestra el incesante deseo de venganza, por medio de enfrentamientos evidentemente salvajes.

Lo anterior es el resultado de los géneros que son retomados por el director, dentro de los cuales los principales son el cine gore, el western, cine de bandas criminales (gangsters y mafiosos), cine negro, del cual se presentan más elementos, como lo demuestra Zavala en la categoría de género y estilo, cuando se habla de los movimientos de cámara, así como los ángulos excéntricos, la composición y la femme fatale, como personaje principal que va relacionada con la filosofía del cine negro que es la traición y la doble traición. El cine gore y negro están más presentes en el volumen 1 y el de bandas criminales se presenta más en el 2.

La estética de las películas la denota el uso del color y el sonido, así como la escenografía y los personajes. En el uso del color se aprecia una relación constante con los actos de violencia más representativos de la historia, por ejemplo durante la secuencia de la pelea en el "House of blue leaves" se aprecia un cambio de color a blanco y negro, que hace más enérgica la violencia física, pero menos impactante la simbólica; del mismo modo se puede catalogar hasta de bello en cuanto a la coreografía y el color la escena en esta misma secuencia del momento en que la dueña del bar apaga las luces y la protagonista se encuentra en un cuarto peleando con "los locos", el fondo es azul lo que permite visualizar las sombras de los combatientes en una lucha feroz.

En cuanto al sonido hay una integración con la historia en cuanto al desarrollo de las peleas, cuando se aprecia más claramente es en el momento en que se presenta el clímax de la primera parte, durante la pelea entre O-Ren Ishii y Beatrix Kiddo, pues se presenta una integración de elementos de distintas

culturas, la norteamericana con la protagonista, la oriental con la antagonista que además de todo porta un traje típico y en la música hace acto de presencia España, con en flamenco que se funde perfectamente con el paisaje nevado.

Respecto a la violencia en relación con la coreografía se muestra un trabajo singular, pues no sólo es el hecho de matar por matar, están presentes elementos que denotan el estilo del director, en cuanto a un interés particular por la perfección en las peleas, pero no sólo en el hecho de matar por matar, existen componentes como las armas, que le dan un sentido totalmente distinto a la violencia.

Con relación a la época en que se desarrolla la historia es poco coherente el uso del tipo de armas a las que recurre el director, pues no son armas evolucionadas con un sinfín de compartimentos secretos y sofisticados de los cuales sea casi imposible salir bien librado, sino por el contrario, las principales y más codiciados instrumentos de muerte son los sables, pertenecientes a una cultura ancestral del oriente. Es importante señalar que a lo largo de la historia las armas de fuego son constantemente usadas, sin embargo, lo son más por los personajes malos.

Esta situación muestra a la protagonista como una víctima la cual tiene que hacer uso de sus cualidades y habilidades, justificándolos con episodios durante la película en los que la protagonista se ve sometida a entrenamientos rudos y casi insoportables.

Todos esos elementos conjugados resultan en la escena más importante de la historia, que se presenta en el segundo volumen y es cuando Beatrix se enfrenta a Bill en una mesa de jardín fuera del cuarto del hotel, no sólo por la estética sino también porque es el clímax, en ella se conjuga una coreografía original, con una Kinésica y proxémica no exagerada y en la que se conjugan la escenografía y la música exactamente.

Respecto a los tres tipos de cine de violencia a los que hace referencia Oliver Mongin en su libro “Violencia y cine contemporáneo. Ensayo sobre ética e imagen”, Kill Bill 1 y 2 se instauran entre el primero y el tercero, pues no esconde su carácter de ficción a pesar de que es crudo y realista, pone en las imágenes actos crueles casi insoportables, no solamente a nivel de violencia física sino también simbólica y hasta psicológica.

En la actualidad es importante pensar en que tan frágil es la línea de la ficción con la de la realidad, en esta sociedad globalizada cargada de lucha social, se aprecian sucesos que se instalan lejos de ser ficción, día a día nos encontramos con noticias desagradables de situaciones violentas inesperadas y otras planeadas con trasfondos sociales, políticos y económicos. Basta con hojear un periódico, encender la televisión o entrar al maravilloso mundo de la Internet. Sucesos como la guerra en Irak, los ataques a países del primer mundo, la pobreza en África y países latinoamericanos, además de las guerras cibernéticas y la proliferación de problemas de salud como la bulimia y la anorexia que son el producto del impacto de los medios de comunicación en la sociedad.

Están tan cercanas la ficción y la realidad que es casi imposible encontrar las características que diferencian a un personaje de televisión o cine de uno de la vida pública. Por ello es importante cuestionarse si ¿Es realmente abstracta la violencia de películas como Kill Bill 1 y 2?, ¿Realmente es necesario que una producción cinematográfica tenga elementos violentos o recurra a ellos como atractivo para su éxito?, ¿Los seres humanos tendremos siempre la capacidad de diferenciar entre la ficción y la realidad?

Sería importante elaborar un trabajo enfocado hacia conocer lo que la gente piensa al respecto, así como saber cuál es su actitud y posición ante la situación de nuestra sociedad, de la representación de la realidad a través de los medios de comunicación y el rumbo de nuestro mundo, lo cual complementaría la presente investigación.

ANEXOS

FICHA TÉCNICA DE KILL BILL 1

Dirección y guión: Quentin Tarantino.

País: USA.

Año: 2003.

Duración: 111 min.

Interpretación: Uma Thurman (La Novia / Mamba Negra), David Carradine (Bill), Lucy Liu (O-Ren Ishii / Mocasín de Agua), Daryl Hannah (Elle Driver / Serpiente de la Montaña de California), Vivica A. Fox (Vernita Green / Cabeza de Cobre), Michael Madsen (Budd / Serpiente de Cascabel), Michael Parks (Sheriff), Sonny Chiba (Hattori Hanzo), Chiaki Kuriyama (GoGo Yubari), Julie Dreyfus (Sofie Fatale), Gordon Liu (Johnny Mo), Jun Kanimura (Jefe Tanaka).

Producción: Lawrence Bender.

Música: The RZA.

Fotografía: Robert Richardson.

Montaje: Sally Menke.

Diseño de producción: Yohei Tanada y David Wasco.

Dirección artística: Daniel Bradford.

Vestuario: Kumiko Ogawa y Catherine Marie Thomas.

Estreno en USA: 10 Octubre 2003.

Estreno en España: 5 Marzo 2004.

FICHA TÉCNICA DE KILL BILL 2

Dirección: Quentin Tarantino.

País: USA.

Año: 2004.

Duración: 136 min.

Género: Acción, thriller.

Interpretación: Uma Thurman (La Novia/Mamba negra), David Carradine (Bill), Gordon Liu (Pai Mei/Johnny Mo), Daryl Hannah (Elle Driver/Serpiente de la montaña de California), Michael Madsen (Budd/Serpiente de cascabel), Michael Parks (Esteban Vihaio/Sheriff Earl McGraw), Bo Svenson (Reverendo Harmony), Samuel L. Jackson (Rufus), Perla Haney-Jardine (B.B.), Chris Nelson (Tommy Plympton), Jeannie Epper (Sra. Harmony), Claire Smithies (Clarita).

Guión: Quentin Tarantino; basado en el personaje "La Novia" creado por Q & U.

Producción: Lawrence Bender.

Música: The RZA y Robert Rodríguez.

Fotografía: Robert Richardson.

Montaje: Sally Menke.

Diseño de producción: David Wasco y Cao Jui Ping.

Dirección artística: Daniel Bradford.

Vestuario: Kumiko Ogawa y Catherine Marie Thomas.

Estreno en USA: 16 Abril 2004.

Estreno en España: 23 Julio 2004.

TABLAS DE ANÁLISIS DE LAURO ZAVALA

CATEGORÍA	INICIO		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	FUNCIÓN DEL INICIO	RELACIÓN CON EL FINAL		
PELÍCULA	<p>Presentación de créditos: Los créditos comienzan con una reflexión. Hay una interacción con una escena en la que aparece “la novia” golpeada mientras Bill habla con ella y los créditos con fondo negro. La música que aparece es “Bang Bang (My Baby Shot Me Down)”.</p> <p>Función estructural:</p> <p>*Epígrafe: Durante la presentación de los créditos, aparece la imagen de una mujer (protagonista) tirada en el suelo muy golpeada, un hombre al cual no se le ve más que la mano le dispara, ella le dice que es su bebe, se va a negros.</p> <p>Diseño tipográfico: las letras son blancas, no son muy grandes y aparecen el centro, la mayoría del tiempo aparecen con fondo negro, en la última parte esta la imagen de una mujer</p>	<p>Intriga de predestinación: La intriga de predestinación es implícita, pues el suceso central se presenta desde el principio pero no sus causas. Estas se desarrollaran a lo largo de la historia.</p> <p>Esta situación inicial se relaciona con el final directamente pues es una historia circular, el comienzo es parte del final de la estructura narrativa de la historia.</p>	Si	Desde la presentación de los créditos, pues la protagonista (Black Mamba) aparece tirada y fuertemente golpeada. A pesar de que esta secuencia es en blanco y negro la última parte es altamente impactante pues a pesar de que le confiesa a Bill que él es el padre de su hijo él le dispara. Después del disparo la toma se va a negros. En la siguiente secuencia, la protagonista, toca a la puerta de una de las antagonistas (Vernita Green) y comienzan a pelear. En la parte final del inicio la hija de la antagonista presencia el asesinato de su madre.

1	<p>recostada, la toma es de su perfil y está en blanco y negro.</p> <p>Duración y funciones de la primera secuencia: La primera secuencia dura 13 min. Su función es presentar que la protagonista no busca explicaciones sino venganza.</p> <p>*Relación con el final: Esta historia no es lineal y la primera secuencia se desarrolla después del final del desarrollo de la película.</p> <p>Prólogo narrativo: Existe complicidad con el espectador, pues hay una sorpresa, que se revela junto con la presentación de los créditos.</p>			
---	---	--	--	--

CATEGORÍA	IMAGEN		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	IMÁGENES DE LA PELÍCULA	PERSPECTIVA DE LA CÁMARA		

SECUENCIA	<p>Color: la realización de la primera escena es a color, solamente en el flash back se va tonos sepia.</p>	<p>Cámara: la cámara esta en movimiento todo el tiempo, el ritmo es analítico.</p>	Si	En las imágenes se muestra claramente los golpes, así como la sangre y los destrozos en la casa. Y los gestos de odio de ambas.
1	<p>Iluminación: la iluminación es intensa, por lo que se aprecian todos los rasgos de la escenografía y los de las actrices, se aprecian tonos amarillos.</p> <p>Lentes:</p> <p>Profundidad de campo: en esta escena es nítida todo el tiempo, no solo en el objetivo sino en todo el ambiente. Existe un zoom muy notable a los ojos de la protagonista cuando tiene el flash back de Vernita en la iglesia.</p>	<p>Hay varias tomas, desde primeros planos hasta picadas.</p>		
2	<p>Color: esta secuencia es toda a color, incluyendo las partes en las que la narración se lleva a cabo por medio de un anime al estilo japonés. Se resaltan más los tonos de la sangre a lo largo de la secuencia.</p> <p>Iluminación: detalla claramente cada aspecto de los participantes durante la pelea, los tonos se inclinan más a los grises y negros.</p> <p>Lentes:</p> <p>Profundidad de campo: en la secuencia la</p>	<p>Cámara: la cámara permanece en constante movimiento por lo que el ritmo es analítico.</p> <p>Las tomas son variadas y en ellas se enfoca al centro a los sujetos objeto de la violencia.</p>	Si	Las imágenes muestran cada detalle de la agresión entre el padre de O-Ren y los guardaespaldas del jefe Matsumoto, del asesinato al político y finalmente cuando ella se venga del agresor de sus padres. De la misma manera en la que se desarrolla la violencia en las imágenes de la película, se hace en esta secuencia en la que la mayoría se presenta en anime, no se pierde

	<p>profundidad es nítida siempre, se recurre a varios zoom durante el anime, así como en la escena final en la que O-Ren mata al jefe Tanaka.</p>			<p>detalle del derrame de sangre, con un estilo particular que consiste, tanto en el anime como en la participación de los actores a una exageración del derrame de sangre, aspecto que es parte de las características del cine posmoderno.</p>
3	<p>Color: La mayor parte de esta secuencia es a color, desde que Beatrix va a aterrizar, hasta en la parte en que está a punto de enfrentarse a la mayoría de los 88 locos, después durante esa escena permanece en blanco y negro, hasta que se va a enfrenta a los últimos y finalmente a O-Ren Ishii. Existe una escena en la pelea con los locos en la que llegan a un cuarto y la dueña del bar apaga las luces, por lo que esta escena se desarrolla en sombras con un fondo azul.</p> <p>Iluminación: En esta secuencia la iluminación está enfocada al sitio en que la protagonista se mueve, al ser la secuencia muy larga se logran ver varios tonos, desde los sepia cuando ella está en el baño, pasando por la escena a blanco y negro, la intensidad del rojo de la sangre hasta los pálidos del enfrentamiento con O-Ren Ishii.</p> <p>Lentes:</p> <p>Profundidad de campo: en la secuencia la</p>	<p>Cámara: Debido a la naturaleza de cada escena la cámara permanece en constante movimiento, su distancia varía dependiendo de cada toma, por ejemplo se presenta una picada cuando O-Ren mira a Beatrix y está a punto de llegar su sequito de guardaespaldas, por lo que la distancia de la cámara respecto al sujeto (Beatrix) es amplia. Pero de forma general la distancia es media ya que el escenario es muy amplio.</p> <p>Existe en esta secuencia una gran variedad de tomas, debido a que es una pelea, que va creciendo en intensidad hasta llegar el clima de la cinta, que es la muerte de O-Ren.</p>	Si	<p>Estos elementos técnicos se relacionan con la violencia en cuanto a que cumplen la función de enfatizar el derramamiento de sangre, que como se puede apreciar a lo largo de toda la cinta se presenta de una manera exagerada. Las tomas se enfocan a resaltar las expresiones corporales.</p> <p>Otro aspecto que ayuda a resaltar la presencia de la violencia en estos elementos es el hecho de que exista una escena presentada en blanco y negro, pues remite a tratar de hacer más fuerte el hecho de la cantidad de sangre que se</p>

	profundidad permanece nítida. Hay varios zoom durante la secuencia, principalmente enfocados a la protagonista y sus gestos.			derrama durante su desarrollo, la escena se presenta en el momento en que la protagonista le saca el ojo a uno de los locos, lo que le da un tinte distinto de violencia.
--	--	--	--	---

CATEGORÍA	SONIDO		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	RELACIÓN DEL SONIDO CON LAS IMÁGENES	FUNCIÓN DE LOS SILENCIOS		
SECUENCIA	<p>Música: no hay en esta primera secuencia, lo único que hay son sonidos ambientales en segundo plano.</p> <p>Voces: casi no hay diálogos, en los que hay las voces son bajas pero agresivas. En dos partes de esta primera parte hay dos voces en off, la primera cuando Beatrix cuenta brevemente la historia de Vernita y la segunda cuando un</p>	Existen muchos silencios en esta parte, al función que cumplen es la de crear suspenso, y enfatizar lo que se ve.	Si	<p>Al no haber mucho sonido en la escena, toda la atención está en lo que se ve.</p> <p>Lo que se ve en esta escena es la violencia producto de la venganza.</p>

1	<p>hombre con acento asiático da una explicación de lo que debe de ser la venganza.</p> <p>Temas y motivos sonoros: Sólo hay iteración al retar a la pelea.</p> <p>Existe un sonido peculiar en el momento del flash back, que es un tipo de alerta, aparece en el momento en que la cámara hace un zoom a los ojos de la protagonista. Su función es enfatizar el odio de la protagonista respecto a la participación de Vernita en la golpiza.</p>			<p>En el momento en que la antagonista abre la puerta y se ven después de lo que sucedió en Texas, aparece un sonido, el cual hace que se enfatice el rencor y necesidad de venganza.</p>
2	<p>Música: La música es muy tranquila a lo largo de la secuencia, sólo se detiene en momentos en la que la violencia aparece, al principio de ella aparece la voz en off de la protagonista que es la que narra esta parte de la historia. La pieza que aparece es una sección de "The Grand Duel", el spaghetti western de 1972 de Luis Bacalov</p> <p>Voces: Las voces son bajas pero con una carga de ira y odio, así como de ironía en el momento en que O-Ren está con los demás integrantes de la mafia japonesa y después de que uno de ellos la reta ella da una explicación de lo que si se va a poder hablar a partir del momento.</p> <p>Aparecen pocos diálogos, uno es cuando O-Ren Ishii se venga del jefe Matsumoto y el otro que es un poco más largo se presenta cuando O-Ren</p>	<p>Los silencios están para que toda la atención quede en la imagen y la carga de violencia que hay en ellas.</p> <p>Otro aspecto importante que cumplen los silencios en esta secuencia es poder mantener en suspenso en cada una de las escenas.</p>	Si	<p>Aparece tanto en la música, pues al ser muy tenue y pasiva, la atención permanece en las imágenes que es donde cae el peso de la violencia. Respecto a los diálogos y la voz en off es clara la aparición de la violencia, pues no se habla de otros aspectos que no sean odio y rencor, tanto en la venganza de O-Ren como en la manera en que deja clara su posición de líder de la mafia japonesa.</p>

	festeja su llegada al liderato de la mafia japonesa.			Los silencios por su parte logran hacer que la atención permanezca en la intensidad de las imágenes y la fuerte carga de violencia en cada una de ellas.
3	<p>Música: Los temas presentados en esta secuencia son más veloces que los de las anteriores, existe un grupo musical que se mueve entre el primer y segundo plano durante la primera parte de la secuencia, es el trío japonés de guitarra surfera The 5.6.7.8's. Cuando hace acto de presencia la antagonista suena el sonido de alarma que apareció durante la primera secuencia. Mientras que al final aparece un ritmo flamenco que se conjuga bastante bien con el ritmo de la pelea.</p> <p>Cabe mencionar que justo en esta secuencia Tarantino presenta un claro ejemplo de intertextualidad, con la imagen y la música.</p> <p>Voces: Las voces son enérgicas y en tonos irónicos, cargadas de odio.</p> <p>Como en la mayor parte de la película los diálogos son pocos y están enfocados a reforzar la sed de venganza por parte de la protagonista y la carga de odio y seguridad por parte de O-Ren.</p>	<p>Los silencios están para reforzar algunas escenas, por ejemplo cuando Beatrix está a punto de enfrentarse a la mayor parte de los locos, ella observa la ubicación de cada uno de ellos por medio de su espada haciendo de ese lapso de tiempo un refuerzo para el suspenso.</p> <p>Los silencios se presentan siempre antes de una acción violenta, ya sea física o psicológica.</p>	Si	<p>Los temas musicales pareciera ser que no tienen mucho que ver con la violencia, pero lo hacen indirectamente al marcar el ritmo de los combates, logrando también hacer que el espectador mantenga la atención a la secuencia de escenas, que claramente muestran una fuerte carga de violencia.</p> <p>Los silencios por su parte al presentarse precediendo los enfrentamientos, logran hacer que el público preste toda su atención al desarrollo de las escenas por medio de la extensión del suspenso.</p>

	En la última escena el diálogo es más extenso, pero sin dejar de ser conciso.			
--	---	--	--	--

CATEGORÍA	EDICIÓN		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	ORGANIZACIÓN DE LA SUCESIÓN DE IMÁGENES EN CADA ESCENA	ORGANIZACIÓN DE LA SUCESIÓN DE IMÁGENES ENTRE ESCENAS		
SECUENCIA	<p>Consistencia de tiempo y espacio: el paso de una escena a otra es lógico, pues todo se desarrolla en el mismo escenario y se presentan de forma consecuente, sólo se presenta un flash back, que permite reforzar el por qué de la secuencia.</p> <p>Duración: la primera secuencia dura 11 min.</p>	<p>Integración y/o contraste entre escenas:</p> <p>Articulación formal: Hay sincronía entre escenas.</p> <p>Articulación conceptual: No es muy lógico que traten de aparentar ser amigas cuando llega la hija de Vernita, pues la sala está destruida y ellas con</p>	Si	<p>Se pretende resaltar el hecho de que el único camino de la venganza es la violencia, todo en la edición está dirigido a resaltar esta acción.</p> <p>Pues el director se permite presentar una</p>

1	<p>Ritmo de las tomas: es analítico, por lo que son diversas las tomas así como los ángulos.</p>	<p>heridas.</p> <p>Hay un solo flash back en la escena, que lleva a entender la lógica del ataque de Beatrix a pesar de la presencia de la niña.</p> <p>Montaje no secuencial: se lleva a cabo el plano-secuencia.</p>		<p>escena violenta ante los ojos de una niña de 4 años lo que implica una necesidad de venganza no importando nada más.</p>
2	<p>Consistencia de tiempo y espacio: el paso de una escena a otra es cronológico, pues se presenta la historia de O-Ren Ishii, para comprender las razones que la llevaron a ser tan violenta y jefa de la mafia japonesa.</p> <p>Duración: la segunda secuencia dura 13 min.</p> <p>Ritmo de las tomas: es por momentos sintético y en los momentos en los que se presentan enfrentamientos analítico, así que las tomas y ángulos son variados.</p>	<p>Integración y/o contraste entre escenas:</p> <p>Articulación formal: Hay sincronía entre escenas.</p> <p>Articulación conceptual: En esta secuencia se presenta la historia de una de las rivales de Beatrix, para explicar los motivos que pudieron llevarla a convertirse en una asesina, por lo que la secuencia es lógica.</p> <p>El desarrollo de la secuencia es todo un retroceso en el tiempo por medio de un anime, en el que se narra la historia de O-Ren, para llegar al presente.</p> <p>Montaje no secuencial: se presenta el plano-secuencia.</p>	Si	<p>La edición de esta secuencia cumple el objetivo de presentar las situaciones en las que una niña se convierte en una asesina; esas situaciones presentan a una niña que presencia el asesinato de sus padres, lo que la lleva más adelante a consumir su venganza al estilo de “ojo por ojo, diente por diente”.</p> <p>Así que la edición se enfoca en resaltar esos motivos violetos de la venganza de O-Ren, hasta convertirse en un ser temido en el bajo</p>

				mundo de Japón.
3	<p>Consistencia de tiempo y espacio: el desarrollo temporal de la secuencia es lógico ya que se presenta el efecto acción-reacción, pues cada que termina de pelear con uno o un grupo aparece otro considerado más fuerte o con un mayor número de integrantes, hasta llegar a su principal objetivo, considerado en la cinta como el más poderoso y difícil de vencer.</p> <p>Duración: Esta secuencia tiene una duración de 20 min.</p> <p>Ritmo de las tomas: Se presenta un ritmo analítico en la mayor parte del desarrollo de la secuencia, por lo que las tomas son diversas. Son pocos los momentos en los que no se presenta acción y en los que el ritmo es sintético y las tomas más lentas. De tal forma que las tomas son objetivas irreales la mayoría de veces.</p>	<p>Integración y/o contraste entre escenas:</p> <p>Articulación formal: Hay sincronía entre escenas y se presentan cambios drásticos en la iluminación.</p> <p>Articulación conceptual: Es lógica pues a Beatrix no le importa con cuantos tiene que pelear con tal de poder enfrentarse a O-Ren y añadir un punto más a su venganza.</p> <p>Se presentan dos flash back, relacionados con la mejor amiga de su rival Sofie Fatale, a la cual usa como parte de su venganza, y le permite llegar a O-Ren.</p> <p>Montaje no secuencial: se presenta el plano-secuencia.</p>	Si	<p>La edición de la secuencia más larga de esta cinta está relacionada con la violencia directamente en el sentido de hacer del desarrollo de la misma un festín de componentes relacionados con este elemento del cine posmoderno, la lógica del enfrentamiento con el sequito de la antagonista que consiste en aumentar el nivel de dificultad con cada enfrentamiento, así como el ritmo de las tomas que al ser analítico crea una sensación de ansiedad y nerviosismo.</p> <p>El hecho de que a la protagonista no le importe el número de rivales con tal de completar su venganza nos remite de inmediato a pensar que no importa el número de obstáculos que se tengan que enfrentar con tal de completar un acto de venganza.</p>

CATEGORÍA	ESCENA		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	ESPACIO DONDE OCURRE LA HISTORIA	ELEMENTOS QUE PERMITEN IDENTIFICAR A CADA PERSONAJE		
SECUCENCIA	<p>Espacios naturales: No hay espacios naturales, se desarrolla en la casa y vecindario de Vernita.</p> <p>Estilo de la arquitectura: el diseño es urbano, los espacios tanto de la camioneta como los de la casa son amplios. La casa es moderna, pintada de colores brillantes.</p> <p>Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio: al ser la casa espaciosa, permite que se puedan mover fácilmente durante la pelea. En la casa hay varios objetos que usan para golpearse, como la vitrina y la mesa.</p>	<p>Proxémica: Las expresiones de las dos son agresivas. Cuando va a entrar la hija de Vernita, su expresión hacia la protagonista es de preocupación, el de Beatrix es de odio y el de la niña cuando ve que mata a su mama es de incertidumbre. Su tono de voz es bajo, pero con una carga de ironía, rencor y odio, sólo hay tres diálogos.</p> <p>Kinésica: las dos se muestran hábiles en sus movimientos, son agresivas y no pretenden demostrar compasión. Su deseo es destruirse.</p> <p>Vestido y peinado: Están vestidas casualmente las dos, la protagonista tiene el cabello recogido y la antagonista suelto. No están muy maquilladas, lo que las hace ver naturales y poco femeninas al momento de pelear. De esta manera se aprecian más sus gestos.</p>	Si	<p>En cuanto al espacio, al parecer no tiene una relación directa con la violencia, pero el hecho de que el espacio sea grande y halla diversos objetos de los que puedan hacer uso para golpear, es un punto a favor de la violencia.</p> <p>En cuanto a sus expresiones y movimientos están más relacionados, pues denotan odio y agresividad, dos componentes esenciales de la violencia.</p> <p>La manera en que están vestidas les permite moverse más fácilmente.</p>
1				

2	<p>Espacios naturales: No hay espacios naturales, los escenarios principales son de estilo asiático desde donde matan a los padres de O-Ren, pasando por donde se venga del jefe Matsumoto, hasta donde ella está con los demás integrantes de la mafia japonesa.</p> <p>Estilo de la arquitectura: El diseño es urbano y conservador, con espacios amplios y en general solo se presenta una habitación en cada uno de los escenarios.</p> <p>Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio: Los objetos en los escenarios que se presentan en el anime no están muy detallados, se enfocan más a los que están directamente relacionados con la acción, como lo es la cama o las armas. Respecto al escenario en el que aparece ella con los otros miembros de la mafia, los objetos están más próximos y prácticamente sólo es la mesa, que ella utiliza como pasillo para matar a Tanaka.</p>	<p>Proxémica: Las expresiones faciales de la mayoría de los que aparecen en la secuencia son de rencor, odio e ira, la niña muestra dolor que se convierte en odio, el miembro de la mafia que muere muestra desesperación e ira, el de los colaboradores de O-Ren son de seguridad y satisfacción y el de ella es de odio y placer al final y en el anime cuando mata al Jefe Matsumoto.</p> <p>Las voces son la mayoría del tiempo bajas y pasivas, con un toque de ironía, al final cuando O-Ren presenta su monologo es de ironía y furia al final.</p> <p>Kinésica: Los movimientos de los participantes de la pelea en el asesinato del padre de O-Ren son rápidos y llenos de agresión; los de O-Ren cuando mata a los guardias de Matsumoto son rápidos y acertados; mientras que los de O-Ren al final de la secuencia son inesperados y rápidos.</p> <p>Vestido y peinado: El vestido y peinado de los personajes del anime son formales por parte de los matones, tradicional por parte del Jefe y casual por parte de O-Ren y su mama, después cuando ella mata al miembro de la mafia es tradicional al igual que su peinado.</p>	Si	<p>Los espacios son orientales, de los que se llega a tener la mayoría de veces un referente de paz y tranquilidad, pero en este caso son escenario de batallas y masacres lo que los relaciona directamente con la violencia.</p> <p>Los movimientos, de los participantes de las matanzas tanto en el anime como en la última escena son todos relacionados con la violencia, pues están enfocados a mostrar el poderío de cada uno.</p> <p>En cuanto al vestido y el peinado en el anime se relacionan con la violencia en el momento en que los matones están vestidos formales, elemento que se relaciona con asesinatos en las grandes mafias, respecto al traje de O-Ren en la última escena es poco común para relacionarse con violencia</p>
---	---	---	----	---

				pero hay una significación al ponerlo en contexto, pues ella representa a una mujer oriental que tiene el poder de una mafia poderosa.
3	<p>Espacios naturales: El espacio es muy amplio para esta secuencia, tanto en exteriores como en interiores, son tres: el de la persecución en la carretera, el del bar de nombre "House of Blue Leaves" y el del exterior del bar. El House of Blue Leaves es muy amplio y tiene dos plantas, el escenario que es donde Beatrix se enfrenta a la mayoría de locos, la pista de baile, la cocina, los baños y una especie de privados que son unos cuartos con objetos claramente orientales. El exterior del bar está nevado, hay una fuente y algunos árboles, el resto es una superficie plana en la que se lleva a cabo el enfrentamiento final.</p> <p>Estilo de la arquitectura: El diseño es completamente oriental y urbano, con grandes espacios, por lo que permite que los participantes de las batallas puedan moverse a su antojo.</p> <p>Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio: Los objetos están distribuidos de tal manera que exista un espacio amplio para que los integrantes de "los 88 locos" y la protagonista puedan moverse con más facilidad permitiendo que se pueda apreciar la coreografía de las peleas de una manera más</p>	<p>Proxémica: Las expresiones faciales y corporales están enfocadas a resaltar el odio en los participantes, así como el deseo de destruir al oponente de una forma cruel y hasta sádica. También hay expresión de miedo y dolor, y en la última escena, la protagonista muestra fatiga y la antagonista de placer, seguridad y confianza.</p> <p>El tono de voz en los diálogos es agresivo y retador, de odio y burla en el caso de Gogo, cuando está a punto de enfrentar a Beatrix, al final es más bajo pero sin perder lo irónico.</p> <p>Kinésica: Por la naturaleza de la secuencia los movimientos del cuerpo son rápidos y precisos, tanto la protagonista como los adversarios conocen los movimientos de un peleador samurái, los cuales aplican en cada golpe. Debe de haber una coordinación también para lograr que cada golpe sea lo más real posible a pesar de lo exagerado del brote de sangre.</p> <p>Vestido y peinado: Para esta secuencia estos dos elementos fueron de gran importancia pues son</p>	Si	<p>Los escenarios y distribución de los objetos que se usan para el desarrollo de esta secuencia permiten que las peleas se lleven a cabo de una manera más cómoda, lo que ayuda a que se pueda mostrar más explícitamente la carga de violencia en cada movimiento y expresión no sólo por parte de la protagonista, sino también de todos los demás participantes.</p> <p>Tanto las expresiones faciales y corporales como el vestido, muestran los efectos que se pueden llegar a tener al ser víctima de una injusticia o abuso, como del que fue parte Beatrix Kiddo., a tal grado que todos estos elementos estén relacionados con la</p>

	<p>detallada, el hecho de que el bar sea de dos plantas permite también que hagan uso de los espacios y jueguen con los elementos que se encuentren en su camino.</p>	<p>retomados en forma de pastiche de otras cintas, por ejemplo, los trajes de los locos que Quentin ya había usado para <i>“Reservoir Dogs”</i> y <i>“Pulp Fiction”</i>, a los que añade una máscara similar a la que usaba el conjunto de Bruce Lee en <i>“The Green Hornet”</i>, así como también Beatrix lleva un traje amarillo con franjas negras que es una copia del traje que llevó Bruce Lee en <i>“Game of Death”</i>, la película que no terminó debido a su fallecimiento en 1973.</p> <p>Tanto el traje como el peinado que usa O-Ren son típicos, lo que le ayuda a reafirmar su orgullo por tener ascendencia oriental. Además de hacer que su autoridad y superioridad se distinga de los demás.</p> <p>El traje que usa Gogo es más de una colegiala lo que enmarca cierta contradicción entre lo que implica ser una estudiante y una asesina y el de Sofie, es más de una persona conservadora.</p>	<p>violencia y sus formas de representación, que en esta secuencia es evidente y hasta cierto punto exagerada.</p>
--	---	--	--

CATEGORÍA	NARRACIÓN	¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	ELEMENTOS DE LA ESTRUCTURA MÍTICA		

	Acto I: Primeros 30 minutos		
	<p>1) Mundo ordinario: Se presenta a la protagonista tirada en el suelo, muy golpeada y se acerca a ella un hombre al cual no se le ve el rostro, solo una parte de su brazo y su voz. Después de que le dice que no es sádico en ese momento, ella le dice que él es el padre de su hijo, en ese momento él le dispara; solo se ve la sangre brotar de su cabeza y se va a negros.</p> <p>2) Llamado a la aventura: Beatrix Kiddo o Black Mamba despierta después de cuatro años en coma y recuerda parte de lo que le hicieron el día de su boda, quienes lo hicieron y que pierde a su bebe. Además recuerda lo que le hacían en el hospital y es a partir de ese momento que comienza su venganza.</p> <p>3) Rechazo de la llamada: Tiene que sobrevivir primero a la golpiza y al balazo el día de su boda, para después librarse de Elle, parte del escuadrón de las víboras letales, que intenta matarla mientras permanece en el hospital en estado de coma.</p> <p>4) Encuentro con mentor: Después de despertar mata a quien intentaba violarla y al enfermero que la rentaba y violaba.</p> <p>5) Cruzamiento del umbral: Decide salir del hospital a como dé lugar.</p>	Si	<p>Para poder salir del hospital tiene que matar a dos personas. Pero lo hace de una manera muy violenta ya que a uno le corta la lengua y al enfermero le corta el talón, y después lo golpea sin ningún remordimiento con la puerta en la cabeza hasta que lo mata, pues recuerda en ese momento que él la violaba.</p>

<p>Acto II: Siguietes 60 minutos</p>	<p>Si</p>	<p>Para lograr enfrentar a su principal objetivo, tiene antes que terminar con todo su sequito de guardias y acompañantes.</p> <p>Las escenas donde tiene que pelear con todos y cada uno de ellos son muy violentas, la sangre brota a chorros de las partes mutiladas de los actores.</p> <p>De hecho en la parte más violenta del enfrentamiento las tomas son a blanco y negro, porque era demasiada sangre.</p> <p>Hay escenas muy crudas, por ejemplo, cuando mata a Gogo, se ve como le brota sangre de los ojos, el momento en que le corta el brazo a Sofie y cuando le saca el ojo a unos de los atacantes.</p>
---	-----------	---

6) Pruebas, aliados, enemigos: Su primera prueba después de salir del hospital y llegar a la camioneta es recobrar el movimiento de sus pies.

Después saber que tiene que enfrentar a la jefa de la mafia japonesa, O-Ren Ishii que tiene un historial de violencia desde que tenía 11 años y que además tiene un amplio sequito de protectores, integrado por su abogada Sofie, su guardaespaldas personal Gogo y los "88 locos". Siendo esta antagonista su principal objetivo de la cinta.

7) Acercamiento a la cueva más remota: Antes de poder enfrentar a O-Ren, tiene que recobrar el movimiento de sus pies en una primer etapa. Después tiene que viajar hasta Okinawa en búsqueda de una espada elaborada por Hattori Hanzo, y finalmente pelear y acabar con los súbditos de O-Ren.

8) Reto supremo: Usar a Sofie como rehén, matar a los "88 locos" y a Gogo, para poder enfrentarse a O-Ren.

9) Recompensa: Obtiene el apoyo de Hattori Hanzo, cuando él elabora una espada después de que había prometido no volverlo a hacer, con el motivo de que la protagonista pueda terminar con Bill y sus secuaces.

10) Jornada de regreso: Después de un duro enfrentamiento con Gogo, la protagonista se recupera y siente un poco de alivio y felicidad al pensar que al fin se enfrentará a O-Ren, sin embargo aparecen los "88 locos", para intentar asesinarla.

Al final de la batalla ella logra terminar con todos e ir a la búsqueda de O-Ren Ishii.

Acto III: Últimos 30 minutos		Si	<p>Porque la última escena es la pelea entre la protagonista y la principal antagonista de esta cinta. La pelea es ardua y a pesar de que Black está ya muy cansada y herida, logra enfrentarse con dignidad a O-Ren, que después de sentirse muy segura de no perder la pelea y pedirle disculpas, muere de un espadazo en la cabeza que le vuela la tapa de la cabeza.</p> <p>La última toma de O-Ren es muy cruda, pues la muestra sin la parte superior de su cabeza.</p>
<p>11) Resurrección: Al fin puede enfrentar a O-Ren, pero está ya un poco cansada por lo que le cuesta más trabajo eliminarla. Pero después de todo la mata. Decide sacarle información a Sofie y mandar con ella un mensaje a Bill.</p> <p>Clímax: El clímax se da cuando Black Mamba mata a O-Ren y ésta reconoce que es una espada de Hattori Hanzo.</p> <p>12) Regreso con el elixir: Cambia la vida de Sofie, por información de las Víboras Letales.</p>			
EFFECTO QUE PRODUCE LA ESTRUCTURA NARRATIVA EN EL ESPECTADOR			Si
Estrategias de seducción narrativa	Estrategias de suspenso	<p>Porque la protagonista está tomando venganza por la manera en que la trataron, pero en especial porque estaba embarazada. Así que no se sabe si reaccionara de la misma manera que hasta el momento si supiera que su hija no ha muerto.</p>	

<p>Existe un engaño que es revelado al final. La hija de Black Mamba no está muerta, pero no dicen si ella lo sabe o no, lo que funciona como estrategia de misterio</p> <p>Sorpresa: es que deja en el espectador la incertidumbre de saber si la protagonista sabe que su hija no ha muerto y con ello su posible reacción.</p> <p>Suspense: y también hay parte de este porque el espectador sabe que su hija no ha muerto, pero no sabe si ella está enterada o no.</p>	<p>Misterio: el espectador sabe que existe el secreto de la existencia de la hija con vida de Black Mamba. Pero ignora como lo va a resolver</p> <p>Conflicto: deja en el espectador la incertidumbre de saber cómo reaccionaría el personaje si lo supiera.</p> <p>Tensión: definitivamente hay tensión, pues no se sabe si ella se va enterar o si ya lo sabe y cómo va a reaccionar.</p>		<p>Podría ser más violenta o menos, lo que deja en el espectador la tentativa de ver la siguiente parte.</p>
---	--	--	--

CATEGORÍA	GÉNERO Y ESTILO		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	FÓRMULAS NARRATIVAS UTILIZADAS EN LA PELÍCULA	HAY ELEMENTOS VISUALES E IDEOLÓGICOS DEL <i>FILM NOIR</i> EN ESTA PELÍCULA		
SECUENCIA	Fórmulas narrativas de la tradición cinematográfica clásica (1915-1945):	<p>Elementos visuales del film <i>noir</i>:</p> <p>Cámara: Existen ángulos excéntricos, como las</p>	Si	Pues dentro de los géneros está como uno de los principales elementos este tipo de acciones. Además de la

1	<p>Existen algunas de estas características, como lo es el de Detectives, pues ella pretende llevar a cabo una accione moral relacionada con la venganza de la muerte de su hija; la Ciencia Ficción y Honor, pues la historia puede ser real, pero no los actos, tan sangrientos y de cierta manera tan fáciles de resolver; la Fantasía, pues es poco creíble que ella pueda combatir a tanta gente sola y sobrevivir casi ilesa. Además de la manea en que brota la sangre de cada individuo.</p> <p>Modalidades genéricas: Tiene un poco de melodrama-moralizante, ya que es el sufrimiento de una madre que pierde a su hijo, lo que la lleva a luchar contra aquellos que desgraciaron su vida. Así como también tiene algo de comicidad e ironía.</p>	<p>picadas totales y las contrapicadas; desplazamientos violentos y laberínticos, en especial en la última parte de la pelea final.</p> <p>Composición: Se presenta sólo un contraste cundo ella tiene el flash back de Vernita mirándola en la iglesia del Paso, Texas.</p> <p>Elementos ideológicos del film noir:</p> <p>Personajes: Se representa a la clásica femme fatal.</p> <p>Filosofía: Se ve a lo largo de la secuencia, la traición de Vernita cuando le invita un café y trata de matarla.</p>		<p>lógica de resolución del conflicto por parte de la protagonista. Así como saber si cada madre que perdiera a un hijo reaccionaría de forma violenta con el agresor.</p> <p>Todos los componentes del film noir orillan a actos y reacciones violentas, como lo son los movimientos violentos de cámara, así como los personajes y la filosofía de traición, que son motivos de ese tipo de reacciones.</p>
2	<p>Fórmula clásica: Se muestra está fórmula ya que O-Ren parecía tener una vida normal, pero se presenta una situación excepcional en el momento en que ella es testigo de la muerte de sus padres, lo que la lleva a tomar partida en la venganza.</p> <p>Fórmulas narrativas de la tradición cinematográfica clásica (1915-1945):</p> <p>Se presentan algunas de estas fórmulas a lo</p>	<p>Elementos visuales del film noir:</p> <p>Cámara: Se presentan ángulos excéntricos, como la toma en la que ella espera el paso del político que va a asesinar; desplazamientos violentos y laberínticos, cuando se presentan las peleas.</p> <p>Composición: Se muestran claroscuros dramáticos, cuando se presenta el asesinato de sus padres.</p>	Si	<p>Debido a los géneros que se pueden ubicar en la secuencia, se logra encontrar que cada uno de ellos y en conjunto hacen alusión a la violencia y a sus formas de representación tanto físicas como psicológicas. Desde la manera en que se presentan los inicios de la antagonista como asesina, hasta su</p>

	<p>largo de la secuencia, como lo es, la ciencia ficción en el simple hecho de que se narre parte de la historia de una de las antagonistas en animación, así como la exageración en el brote de sangre al matar a Tanaka. Fantasía cuando se narra su historia a lo largo de toda la secuencia, pues se presentan los hechos de formas sencillas y sensacionalistas. Se presenta también el Outcast, pues al ser una mujer desamparada en busca de venganza ella permanece al margen de las normas, hasta que puede prescindir de ellas al final de la secuencia, pues ella puede después de convertirse en jefe de la mafia modificarlas.</p> <p>Modalidades genéricas: Se presenta la modalidad trágico-heroica ya que como resultado de una injusticia de la que es víctima, busca venganza y la logra asesinando a Matsumoto. Se presenta también la ironía pues a pesar de que ella tiene raíces de tres razas puede ser jefe de una mafia tan poderosa y conservadora.</p>	<p>Elementos ideológicos del film <i>noir</i>:</p> <p>Personajes: O-Ren es el arquetipo femenino, la femme fatale.</p> <p>Filosofía: Existe la traición por parte del Jefe Matsumoto, y de los miembros de la mafia, pues al recibir a O-Ren como jefe traicionan sus costumbres.</p>		<p>posición dentro de la mafia japonesa.</p> <p>Respecto a los elementos del film noir, que existen en la secuencia se puede comprobar el grado de violencia presentada, debido a que muchos de los elementos de este tipo de cine involucran un cierto grado de violencia.</p>
3	<p>Fórmulas narrativas de la tradición cinematográfica clásica (1915-1945):</p> <p>Los elementos de estas formas narrativas que se presentan durante esta secuencia son el de la ciencia ficción y horror, ya que existe un tratamiento natural de la violencia y la manera en la que es representada, por ejemplo, el hecho de que ella sola logre terminar con todos los</p>	<p>Elementos visuales del film <i>noir</i>:</p> <p>Cámara: Se muestran ángulos excéntricos, por ejemplo cuando enfrenta al primer guardia de O-Ren y lo eleva con su espada, así como picadas totales cuando va caminando hacia el baño y contrapicadas cuando se esconde en el techo del House of Blues Leaves, en el momento en que Gogo sale a buscar si hay algún peligro.</p>	Si	<p>En cada fórmula narrativa se pone de manifiesto un aspecto que lleva a la descarga de las emociones por medio de agresiones.</p> <p>En esta secuencia no cabe la menor duda de que tiene una relación</p>

<p>oponentes así como la manera en que lo hace.</p> <p>Otra fórmula es la fantasía pues se aprecian escenas en las que hace movimientos sorprendentes, que le permiten atacar sin tener que verse en un verdadero peligro, este aspecto se ve no solo en la pelea con los locos sino también con Gogo y O-Ren. En otra escena en la que se manifiesta esta fórmula es cuando mata a O-Ren, pues después de que le corta la parte superior de la cabeza ella sigue hablando. Se presenta también el Outlaw, pues al parecer la nueva líder de la mafia permanece al margen de la ley, por el papel que representa tener un cargo tan alto y que sea lo opuesto a lo que la ley permite, lo demuestra el hecho de que tenga que tener un equipo tan amplio y temido.</p> <p>Modalidades genéricas: Se muestran el trágico-heroica, pues después de todos los enfrentamientos de los que es parte logra cumplir con su principal propósito, vengarse de O-Ren a pesar de su posición; también se presenta el melodramático-moralizante, ya que después de sufrir, estar agotada y recibir una herida en la espalda por parte de O-Ren Ishii, logra reponerse y terminar con ella, haciendo ver que no importa lo que se tenga que sufrir con tal de ver realizados sus objetivos.</p>	<p>Se presentan también desplazamientos violentos cuando ella se enfrenta a cada rival y laberínticos en las mismas situaciones.</p> <p>Composición: Hay claroscuros dramáticos cuando cambia de color a blanco y negro durante la pelea con los “locos”, también cuando ella está en el baño preparándose para la batalla se va tonos sepia y cuando la dueña del bar apaga las luces aparece un fondo azul con sombras.</p> <p>Elementos ideológicos del film <i>noir</i>:</p> <p>Personajes: Se presentan los arquetipos femeninos con Beatrix, Gogo y O-Ren.</p> <p>Filosofía: Se manifiesta un escepticismo irónico por parte de O-Ren al pensar que si no es su sequito de guardaespaldas será ella quien de manera sencilla logre terminar con Beatrix.</p>		<p>directa con la violencia, ya que la mayor parte del tiempo que dura se presentan peleas y enfrentamientos, más y más agresivos, que no tienen otro fin que permitir que la protagonista cumpla con su principal objetivo, la venganza, que es además elemento primordial de la violencia.</p> <p>El hecho de que muchos de los elementos del film noir estén presentes en la secuencia, pone en evidencia una estrecha relación con la violencia, no solo física sino psicológica.</p>
---	--	--	---

CATEGORÍA	INTERTEXTUALIDAD		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	EXISTEN RELACIONES INTERTEXTUALES EXPLÍCITAS	EXISTEN RELACIONES INTERTEXTUALES IMPLÍCITAS		
SECUENCIA	Estrategias visuales o verbales: No se presentan.	Estrategias visuales o verbales: existe una precuela que se da al inicio de los créditos.	Si	La precuela que existe es cuando la protagonista está muy golpeada. El hecho de que la protagonista y sus rivales pertenezcan a una banda, hace que sus actos sean altamente violentos.
1	Intertextualidad de segundo grado: No se presenta. Metalepsis: No se presenta	Intertextualidad de segundo grado: Tanto la protagonista como la antagonista son peleadoras pertenecientes a una banda.		
2	Estrategias visuales o verbales: No se presentan. Intertextualidad de segundo grado: No se presenta. Metalepsis: No se presenta	Estrategias visuales o verbales: se presenta el pastiche al anime japonés, en el momento en que se cuentan os orígenes de O-Ren Ishii. Intertextualidad de segundo grado: Las representaciones de los personajes en el anime son integrantes de la mafia japonesa y O-Ren que es el principal personaje de esta secuencia fue miembro de una banda de asesinos y después se convierte en el jefe de la mafia japonesa.	Si	El pastiche que se presenta en esta secuencia, es una copia del tipo de películas de anime japonés, en los que se presenta una fuerte carga de violencia. Los principales personajes que aparecen en la secuencia son miembros de mafias, lo

				que implica que gran parte de sus actos estén relacionados con actos de venganza y en consecuencia violencia.
3	<p>Estrategias visuales o verbales: Se presenta una citación en el vestuario de los locos con los acompañantes de Bruce Lee en la película “<i>El avispon Verde</i>” y de Beatrix con el vestido del personaje que representó Bruce Lee en “<i>Game of Death</i>”.</p> <p>Intertextualidad de segundo grado: No se presenta.</p> <p>Metalepsis: No se presenta</p>	<p>Estrategias visuales o verbales: se una alusión a las películas de samuráis de los años 70’s.</p> <p>Se presentan además dos flash back, por parte de la protagonista, los dos directamente relacionados con Sofie Fatale e indirectamente con el principal objetivo de Beatrix en esta cinta, O-Res Ishii.</p> <p>Intertextualidad de segundo grado: Tanto la protagonista como los antagonistas son conocedores del arte de combate de los samuráis. Y tanto Beatrix como O-Ren pertenecían a las víboras letales.</p>	Si	<p>Las películas con las que tiene relación en ciertos elementos son de combates al igual que ésta, lo que implica un grado de violencia implícita en la secuencia.</p> <p>Los flash back hacen que se aumente el grado de odio por parte de la protagonista lo que provoca que se agudice el deseo de venganza, que lleva inevitablemente a acciones violentas, estos funcionan como detonantes de furia y rencor.</p> <p>El hecho de que ambos personajes principales de la secuencia pertenecieran a un escuadrón que tenía como misión matar hace que tengan características que las</p>

				hacen ser temibles y hábiles en cuestiones de combate.
--	--	--	--	--

CATEGORÍA	IDEOLOGÍA		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	VISIÓN DEL MUNDO QUE PROPONE LA PELÍCULA COMO TOTALIDAD	OTROS ELEMENTOS IDEOLÓGICOS AFECTAN LA PELÍCULA		
PELÍCULA	<p>Verosimilitud: En la cinta hay una presentación de lo convencional como natural, en la manera en que se representa cada una de las acciones, desde la primer pelea entre Vernita y Beatrix, en donde irónicamente se presentan elementos que involucran actos violentos, hasta la última batalla entre Beatrix y los integrantes de “los 88 locos”, ya que no es poco probable que en la vida real una persona logre acabar con tanta gente sin salir muy lastimada.</p> <p>Omisiones en la narración: Los motivos y la totalidad de participantes en la golpiza de la que es víctima la protagonista de la cinta, que la orillan a sentir una necesidad de venganza y que resulta ser el móvil de la película.</p> <p>Espectacularidad y referencialidad:</p>	<p>Condiciones de producción y distribución: Para fortuna de Quentin Tarantino contó con todas las facilidades tanto de producción como de distribución por parte de Hollywood gracias a la experiencia y en consecuencia el reconocimiento que le dejaron sus películas y guiones anteriores.</p> <p>En la producción de esta cinta está relacionada con un estilo claramente oriental, pues por mencionar un ejemplo, cuenta con la participación de Yuen Wooping, Sonny Chiba en colaboración de Kenjutsu, expertos en las coreografías de artes marciales.</p> <p>En cuanto a la distribución de la película en Estados Unidos, así como Asia y Europa, se tienen ciertos antecedentes de presentar una historia en varias entregas, lo que favoreció, ya que de esa manera no se siente tan pesada la historia que de por si está cargada de violencia; también por el hecho de</p>	Si	<p>El móvil de la cinta es el enorme deseo de venganza que surge en la persona de la protagonista, en el momento en que despierta del coma y comienza a recordar lo que le sucedió.</p> <p>Este aspecto es uno de los principales motivos que en la vida llevan a fenómenos violentos, por lo que la ideología es la importancia de no dejar impune ninguna situación de abuso.</p> <p>En este film, lo innovador es la manera en que el</p>
1				

	<p>Creación artística: Hay un cambio social en cuanto a la visión de la violencia, así como de uno de sus códigos corolarios motivo de todas las agresiones presentadas en la cinta el cual es conocido como venganza, así como una visión fantástica de los alcances que puede tener una o quizás varias personas víctimas de actos similares.</p>	<p>mantener la expectativa para la segunda entrega.</p> <p>Kill Bill 1 se estrenó en México en Noviembre de 2003.</p>		<p>director logra coordinar la mezcla de géneros y matices que presenta la cinta, además de que es una mujer la protagonista, por lo que en ese sentido retoma mucho del filme noir, en cuanto a la cuestión de lo crudo de las imágenes lo retoma del cine gore.</p>
CATEGORÍA	FINAL		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	SENTIDO DEL FINAL	RELACIÓN CON EL RESTO		
PELÍCULA	<p>Toma final: Tiene una relación íntima con el principio de incertidumbre, pues al final de la primera secuencia de la película, la protagonista raya el segundo nombre de su lista.</p>	<p>Relación con expectativas iniciales: Su relación con el inicio se plasma en su intriga de predestinación que es implícita y no es una historia con una estructura narrativa lineal.</p>	Si	<p>Al final de la película ella escribe una lista en la que enumera el orden en que llevará a cabo la matanza de quienes participaron en la masacre en Texas, esa lista lleva por título "List five death", y raya el primero de ella que es O-Ren Ishii.</p>
1	<p>En el final se muestra cuando ella escribe la lista y raya el primer nombre, este es el hilo que une el final de la narración con el comienzo, pues durante el desarrollo de la película no se logra percibir con seguridad cual es el comienzo y el final de la historia, pues su estructura narrativa no es lineal, es más bien circular.</p>	<p>El elemento que une el final y el inicio es la lista de muerte. Además de dejar en la historia abierta para una continuación pues sólo están rayados al comienzo de la película, que es el final de la historia en este volumen, dos de los cinco nombres escritos.</p>		<p>Ello relaciona directamente el final de la</p>

				cinta con la violencia pues parece ser el objeto que marca el orden en que Beatrix, llevará a cabo su venganza.
CATEGORÍA	INICIO		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	FUNCIÓN DEL INICIO	RELACIÓN CON EL FINAL		
PELÍCULA	<p>Presentación de créditos: Los créditos son breves y aparecen intercalados con la misma escena con que comienza en el primer volumen, después de esto la toma se va a negros y aparece Beatrix manejando y declamando un monólogo respecto a todo lo que tuvo que pasar, además de matar a tanta gente con tal de completar su venganza y hace hincapié a que le falta 1 más.</p> <p>Función estructural:</p> <p>*Prefacio: Mientras se presentan los créditos aparece una interacción entre éstos y la imagen de Beatrix tirada y golpeada, mientras Bill habla con ella, después él le dispara y ella sólo alcanza</p>	<p>Intriga de predestinación: La intriga de predestinación es alusiva ya que la previsión del final se presenta en el inicio con la presentación de los créditos y las imágenes intercaladas, así como el monólogo de la protagonista respecto a la venganza.</p> <p>La relación del inicio con el final está en la mención que hace respecto a su venganza y que sólo le falta matar a uno de los cinco que había anotado en su lista de muerte, lo que lleva a pensar que a ha terminado con los otros cuatro y que es "Bill" el que falta.</p> <p>Es justo al final de ese monólogo que menciona el título de la película, hecho que no suele pasar con</p>	Si	<p>La relación con la violencia se puede apreciar desde la presentación de los créditos pues las letras se intercalan con la imagen de Beatrix que aparece nuevamente golpeada en el piso escuchando el discurso de Bill, quién al final le dispara en la cabeza.</p> <p>Además de que la primera secuencia presenta la matanza de 9 personas en una iglesia del Paso Texas y aunque</p>

2	<p>a decirle que es su bebe.</p> <p>Diseño tipográfico: Las letras son grandes, color blanco en fondo negro y aparecen al centro de la pantalla, después de que le disparan a la protagonista en la cabeza.</p> <p>Duración y funciones de la primera secuencia: Su duración es de 12' 36" y se desarrolla en una iglesia ubicada en el Paso Texas, en donde mientras ensayan la boda de Beatrix se lleva a cabo una matanza ordenada por Bill. La función que cumple es mostrar el inicio de la historia y hacer el principal enlace con el volumen anterior.</p> <p>*Relación con el final: Se trata de justificar en el porqué de la venganza, así como en contra de quién era.</p> <p>Prólogo narrativo: Se presenta un antecedente cronológico ya que en la cinta anterior no se mostró lo que sucedió en la iglesia, pero para esta secuencia se tiene todo el antecedente de la película anterior, lo que facilita la comprensión de la historia.</p> <p>En el inicio hay contraste entre secuencias, pues de la acción del intento de asesinato de la protagonista pasa a cuando ella va manejando un auto, por lo que no se sabe si esa acción es primero o después.</p>	frecuencia en las películas.	<p>no se ve cuando están disparando los secuaces de Bill, se muestra como entran a la iglesia y la forma en que gritan dentro del recinto.</p> <p>Otro suceso relacionado con la violencia, es lo que dice la protagonista mientras maneja, pues menciona que a pesar de que ha sido mucho lo que ha hecho, aún no termina, involucrando aquí el hecho de que ha matado a un sin fin de personas pero no le importa con tal de obtener su venganza.</p>
---	---	------------------------------	---

CATEGORÍA	IMAGEN		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	IMÁGENES DE LA PELÍCULA	PERSPECTIVA DE LA CÁMARA		
SECUENCIA	<p>Color: Esta primera secuencia se presenta en blanco y negro, solo resaltan algunos detalles a color, por ejemplo los aretes de la protagonista.</p>	<p>Cámara: el movimiento de la cámara es constante, pero los cambios de tomas son lentos.</p>	Si	A pesar de que no se muestran explícitamente acciones de violencia al final de la secuencia aparece el escuadrón de las víboras letales con armas de fuego y entran a la iglesia disparando mientras se escuchan los gritos y la cámara se aleja.
1	<p>Iluminación: Este aspecto de la imagen favorece los rasgos de los actores, así como los detalles del espacio, las tomas son muy nítidas y claras.</p> <p>Lentes:</p> <p>Profundidad de campo: La nitidez se presenta durante toda la secuencia. Hay primeros y segundos planos y se presentan dos zoom, el primero acercándose a la iglesia mientras está la voz en off de Beatrix y el segundo cuando al final de la secuencia la cámara se aleja.</p>	<p>Existen tomas objetivas reales e irreales y el ritmo es sintético, lo que permite que la toma transmita tranquilidad.</p>		
2	<p>Color: Se lleva a cabo todo a color, resaltando los tonos de los espacios naturales.</p> <p>Iluminación: Se aprecian tonos amarillentos que</p>	<p>Cámara: La mayoría de movimientos de la cámara son lentos, solamente en las escenas de pelea son más rápidas para provocar ansiedad.</p>	Si	Las imágenes se relacionan directamente con la violencia pues en ellas se representan gráficamente los golpes y torturas a las que se

	<p>refuerzan los tonos naturales del paisaje desértico y desolado.</p> <p>Lentes:</p> <p>Profundidad de campo: Se aprecia poco nítida durante un lapso de la secuencia en la escena en que ella va caminando en el desierto en busca de Budd. Esto crea una sensación de calor y fatiga.</p>	<p>Según la toma es la distancia de la cámara, por lo general permanece cercana a la acción.</p>		<p>enfrentan los personajes.</p> <p>Los lentes y demás elementos técnicos ayudan a enfatizar el ambiente de hostilidad y poca tolerancia.</p>
3	<p>Color: La primera escena de la secuencia en la que Beatrix maneja a México en busca de una pista para llegar a Bill es blanco y negro, las demás son a color.</p> <p>Iluminación: La iluminación permite apreciar cada expresión de los personajes, y tiene matices claros como el azul y el amarillo.</p> <p>Lentes:</p> <p>Profundidad de campo: La profundidad es nítida todo el tiempo, se aprecian dos zoom al comienzo de la secuencia cuando la protagonista se encuentra en su auto.</p>	<p>Cámara: La cámara no se mueve mucho debido al ritmo de las tomas que exige la secuencia. Sólo en momentos en que se presenta violencia, como lo es la pelea con Bill y el flash back en el que se entera de que está embarazada se mueva más.</p> <p>Su distancia respecto al objeto siempre es moderada, por lo que se aprecian los detalles de cada movimiento.</p> <p>Debido a que la secuencia es larga las tomas son variadas, así como los ángulos.</p>	Si	<p>En esta secuencia los aspectos técnicos se enfocan más a enfatizar las expresiones faciales y los sentimientos que con ellas se transmiten.</p> <p>Hay expresiones de rencor y dolor principalmente, pero también se aprecian situaciones cargadas de violencia, aunque hay un escaso derramamiento de sangre por lo que el color rojo no resalta aquí.</p>

CATEG oría	SONIDO	¿SE RELACIONA CON LA	¿CÓMO?
---------------	--------	-------------------------	--------

	RELACIÓN DEL SONIDO CON LAS IMÁGENES	FUNCIÓN DE LOS SILENCIOS	VIOLENCIA?	
SECUENCIA	<p>Música: La música que aparece a lo largo de la secuencia es tranquila y aparece por lo general en primer plano.</p> <p>Voces: En primera instancia aparece la voz en off de la protagonista y los diálogos aparecen tanto en primer plano como en segundo.</p>	<p>Hay pocos silencios en la secuencia y los que aparecen ayudan a incrementar la sensación que el contexto propone, es decir, reforzar la tranquilidad, sin embargo también se presentan agudizando la expectación ante lo que va a suceder.</p> <p>El último silencio que se presenta promueve el suspenso ya que con lo que se puede ver queda en el aire que es lo que va a pasar con los visitantes.</p>	Si	<p>Un hecho importante es que el desarrollo de la secuencia presume cierta tranquilidad debido al contexto y a la intensidad tanto de las tomas como de los diálogos y silencios.</p> <p>Pero se tiene una relación con la violencia en sentido psicológico debido a lo que en los diálogos se dice y a lo que las imágenes refuerzan.</p>
1	Los diálogos son tranquilos y al igual que las tomas y la música de fondo transmiten tranquilidad, solamente al final de la secuencia los sonidos de las voces incrementan.			
2	<p>Música: No se aprecia mucha música, solo hay algunos cuando se presenta una situación de suspenso, por ejemplo cuando Budd va a abrir el maletín que contiene el dinero pero también una víbora que terminara matándolo.</p> <p>Voces: Son bajas y claras, pero cargadas de desconfianza y rencor. Principalmente cuando Beatrix y Elle se enfrentan en un encuentro salvaje.</p>	<p>Los silencios es lograr que la atención esté enfocada al desarrollo de las imágenes y lo que puedan decir por sí mismas de la historia, ayudan a enfatizar el suspenso y la sorpresa.</p> <p>Realmente hay pocos silencios ya que en la secuencia hay mucha acción y diálogos.</p>	Si	<p>En la música se ve una relación con la violencia cuando ve que llega Elle al remolque de Budd y aparece el tipo de alarma que enfatiza el odio de la protagonista.</p> <p>Las voces se relacionan con la violencia no sólo cuando son más</p>

	<p>Hay bastantes diálogos a lo largo de la secuencia tanto entre Budd y Elle como entre Elle y Beatrix, pero conforme se va intensificando la pelea también el tono de los diálogos hasta convertirse en gritos desesperados de odio y dolor por parte de la villana.</p>			<p>intensas, sino también por lo que se dice en los diálogos ya que existe cierta carga de ironía, elemento del cine posmoderno.</p> <p>Los silencios cumplen su función principal, que es mantener el suspenso y complementar la intensidad de la acción.</p>
3	<p>Música: La música es escasa a lo largo de esta secuencia ya que se aprecian largos diálogos y silencios, la que aparece permanece la mayor parte del tiempo en segundo plano.</p> <p>Voces: Las voces son bajas aunque con cierta ironía y escepticismo, por parte de ambos.</p> <p>Los diálogos son extensos pues es la parte de la película y de la historia en sí, en que se aclaran todos los motivos tanto de la protagonista como del antagonista para actuar como se aprecia durante el desarrollo de la trama.</p> <p>A pesar de que existe más rencor y odio entre estos personajes no se aprecian levantamientos de voz.</p>	<p>Los silencios son pocos y permiten mantener la expectativa y a incrementar la sorpresa de algunos actos, como el encuentro entre Beatrix y B.B.</p> <p>Así como para apreciar la estética de las escenas, como la de la pelea entre Bill y Beatrix Kiddo.</p>	Si	<p>La relación entre el sonido y las imágenes en la secuencia final, se relaciona con la violencia ya que tanto la música como los diálogos permiten entender mejor la trama y reforzar la historia.</p> <p>Los diálogos permiten entender el por qué de los actos del antagonista y en consecuencia comprender la historia y lo que un acto de venganza tiene como consecuencia.</p> <p>Los silencios permiten que las escenas con contenido de violencia se aprecien al máximo en</p>

				cuestión de imagen, lo que permite que toda la atención este en lo que se ve y no tanto en lo que se oye.
CATEGORÍA	EDICIÓN		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	ORGANIZACIÓN DE LA SUCESIÓN DE IMÁGENES EN CADA ESCENA	ORGANIZACIÓN DE LA SUCESIÓN DE IMÁGENES ENTRE ESCENAS		
SE CINE	<p>Consistencia de tiempo y espacio: la secuencialidad de las escenas es lógica, pues se presenta la razón que desencadena la historia. El tiempo es de adecuación y el espacio es amplio.</p> <p>Duración: esta secuencia dura 12 minutos y medio.</p> <p>Ritmo de las tomas: las tomas son largas, por lo que el ritmo es sintético, se presentan tomas a ritmo normal.</p>	<p>Integración y/o contraste entre escenas:</p> <p>Articulación formal: Hay integración y sincronía entre escenas.</p> <p>Articulación conceptual: Debido a que es secuencial es lógica ya que una acción desata una reacción. No se presentan ni flash back ni flash forward.</p> <p>De esta secuencia se comienza a comprender la lógica de la historia aunque hasta ese momento quedan aun cabos sueltos.</p>	Si	Después de que entablan una conversación aparentemente tranquila Bill y Beatrix en la que ella le pide con insistencia que se porte bien, aparece un grupo de personas desconocidas para el público frente a la puerta de la iglesia cargando armas de fuego al parecer de alto alcance y coordinadamente entran a la iglesia disparando sin piedad, y a pesar de que no se muestra lo que pasa dentro del inmueble después de que ellos entran y disparan, gracias al sonido se puede
1				

		Montaje no secuencial: Se presenta el plano-secuencia.		deducir que se trata de un hecho violento.
2	<p>Consistencia de tiempo y espacio: El tiempo presente en la secuencia es de adecuación, la secuencialidad es cronológica ya que se presenta como es que Beatrix ve cuando llega Elle a ver a Budd y después se presenta el enfrentamiento entre estas dos chicas.</p> <p>El espacio es reducido por lo que los movimientos son rápidos y obligan a que los protagonistas sean más hábiles.</p> <p>Duración: la segunda secuencia dura 17 min.</p> <p>Ritmo de las tomas: Las tomas son normales se presentan tanto objetivas reales como irreales, así como subjetivas.</p> <p>El ritmo es por momentos sintético y analítico, dependiendo de la acción que se presente.</p>	<p>Integración y/o contraste entre escenas:</p> <p>Articulación formal: Se articulan sincrónicamente.</p> <p>Articulación conceptual: Las escenas se desarrollan secuencialmente y se narra el enfrentamiento primero entre Elle y Budd y después entre Elle y Beatrix.</p> <p>Se presenta un flash back que explica por qué le quitó Pei Mei el ojo a Elle y cuando ella lo mata envenenándolo.</p> <p>Montaje no secuencial: se presenta el plano-secuencia.</p>	Si	<p>Se aprecian dos enfrentamientos en los que un Budd muere cuando es atacado con una víbora, en esta escena gracias a la edición se aprecia claramente el ataque del animal.</p> <p>Respecto a la edición en el segundo enfrentamiento se aprecia cada detalle de la pelea en la que se aprecian actos impredecibles y de tortura.</p> <p>Debido al tiempo y el espacio se perciben mejor las expresiones, en el momento en que la situación se pone más intensa el ritmo es analítico, lo que produce</p>

				nerviosismo y ansiedad.
3	<p>Consistencia de tiempo y espacio: es lógica durante el desarrollo del encuentro de Beatrix con su hija y cronológico cuando aparece el flash back que aclara la razón de la desaparición de Beatrix para Bill.</p> <p>Duración: Esta secuencia tiene una duración de 24 min.</p> <p>Ritmo de las tomas: Las tomas son largas por lo que el ritmo es sintético, sólo en la escena del flash back y en la del enfrentamiento final entre Bill y Beatrix es analítico. Las tomas son normales y objetivas tanto reales como irreales.</p>	<p>Integración y/o contraste entre escenas:</p> <p>Articulación formal: Hay sincronía en la secuencia.</p> <p>Articulación conceptual: Es lógica en el momento de la búsqueda de Bill, así como las charlas de los tres y cronológica cuando Beatrix tiene el flash back.</p> <p>Hay un flash back de la protagonista cuando durante una misión se entera de que está embarazada, motivo por el cual decide separarse de Bill sin decirle nada.</p> <p>Montaje no secuencial: Se muestra el plano-secuencia.</p>	Si	<p>La violencia entre la edición y esta secuencia radica en la manera en que se desarrolla cada escena y como va llevando una explicación a otra con relación a las imágenes.</p> <p>El flash back está cargado de violencia por un momento breve, mientras que la última charla de Bill y Beatrix es muy larga, pero no se hace tediosa ya que lleva a comprender el por qué de los actos de cada personaje.</p> <p>La secuencia tiene el clímax de la historia que es cuando la protagonista termina con Bill, que era su principal objetivo, con un método infalible e ineludible, que es una técnica que le enseñó el maestro de artes marciales Pei Mei.</p>

CATEGORÍA	ESCENA		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	ESPACIO DONDE OCURRE LA HISTORIA	ELEMENTOS QUE PERMITEN IDENTIFICAR A CADA PERSONAJE		
SECUCENCIA	<p>Espacios naturales: Gracias a las tomas exteriores y a lo que Beatrix menciona al comienzo de la secuencia, se puede apreciar un espacio muy grande, desértico con viento y mucho polvo, lo que ayuda a enfatizar la tranquilidad.</p> <p>Estilo de la arquitectura: En el diseño de la iglesia así como en el de los exteriores se ubica el estilo del Oeste. La iglesia es pequeña pero espaciosa, los objetos son de madera y en el exterior no se aprecia más que terrenos libres de casas y negocios.</p> <p>Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio: Los objetos que se encuentran dentro de la iglesia tienen una amplia distribución, no hay muchos de éstos y los que hay son muy rudimentarios.</p> <p>Lo que ayuda a contextualizar adecuadamente el</p>	<p>Proxémica: Al comienzo las expresiones son de alegría y despreocupación por parte de la protagonista y los demás actores, pero cuando ella decide salir un momento y escucha el sonido de una flauta cambia a incertidumbre y curiosidad.</p> <p>Mientras Beatrix presenta a Bill como su padre, la expresión de ella es de nerviosismo, mientras que la del novio es de sorpresa y la de Bill de incredulidad.</p> <p>Kinésica: Durante esta secuencia no se aprecian movimientos corporales muy significativos, son más bien pausados.</p> <p>Vestido y peinado: La protagonista está vestida de novia al igual que el novio los demás llevan puesto ropas casuales y los asesinos portan ropa negra. Los peinados de todos son normales.</p>	Si	<p>La relación de los espacios con la violencia se encuentra en que representan un lugar en el que se puede estar seguro de cualquier peligro, en el que prolifera la paz, sin embargo, desde el momento en que Beatrix sabe que Bill está allí, el espacio se vuelve tenso e inseguro.</p> <p>Del mismo modo las expresiones del rostro y del cuerpo por parte de la protagonista dejan ver que la presencia de Bill provoca cierta desconfianza ya que ella sabe de lo que puede llegar a ser capaz.</p>
1				

	lugar donde se lleva la acción.			
2	<p>Espacios naturales: El espacio es desértico, por lo que se ve caluroso, con viento y mucho polvo. La acción se desarrolla en un remolque, viejo y sucio.</p> <p>Estilo de la arquitectura: El diseño rural, al estilo del oeste, con paisajes desérticos, con grandes dunas y carreteras de terracería, el remolque es muy pequeño y se ve sucio y descuidado.</p> <p>Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio: Los objetos son viejos igual que el remolque, que reforzado con los espacios naturales transmiten descuido y bochorno. Los objetos que tiene el remolque están bien distribuidos pero muy cercanos unos de otros.</p>	<p>Proxémica: Expresiones al principio son de tranquilidad y placer al creer que Beatrix está muerta, después se tornan dolorosas y tormentosas, por parte de Budd y de satisfacción por parte de Elle. Cuando ésta última y Beatrix se enfrentan las expresiones de la cara son más bien de odio.</p> <p>Los tonos de voz son bajos y se incrementan conforme aumenta la intensidad de las acciones violentas.</p> <p>Kinésica: Los movimientos del cuerpo entre Budd y Elle son normales y con cierta confianza, mientras que cuando aparece Beatrix se convierten en intensos y agresivos. Por lo que denotan odio y deseo de herir hasta matar.</p> <p>Vestido y peinado: Estos dos aspectos en la secuencia son secundarios pues tanto Budd como Beatrix están vestidos casuales, la protagonista está muy desaliñada debido a que tuvo que salir de una tumba, no lleva zapatos, está sucia y despeinada; la vestimenta de Elle es más formal y poco adecuada</p>	Si	<p>El escenario al ser del tipo del oeste remite a acción del tipo del western con tipos rudos y poco tolerantes. El escenario es confinado y los objetos que se encuentran en él terminan por convertirse en armas que usan las dos actrices para herirse.</p> <p>Los movimientos y las expresiones se relacionan inevitablemente con la violencia debido a su razón de ser, que es la traición y la venganza.</p>

		para el escenario.		
3	<p>Espacios naturales: El escenario tiene sólo algunos detalles naturales, por ejemplo el jardín el que se lleva a cabo el enfrentamiento entre Beatrix y Bill.</p> <p>Estilo de la arquitectura: El diseño es urbano, moderno, tranquilo con colores vivos. El espacio es grande, por lo que la distribución de los objetos es amplia.</p> <p>Dimensión simbólica de los objetos y su distribución en el espacio: Debido al enorme espacio del escenario la distribución en el espacio de los objetos es amplia y detallada, el escenario denota paz y tranquilidad, hasta el momento del enfrentamiento. En este caso los objetos encontrados en el escenario no son usados como armas.</p>	<p>Proxémica: Las expresiones al principio de la secuencia son de asombro y alegría expresada con llanto, por parte de la protagonista. Después de placer y calma, hasta el momento en que tienen la última charla los principales protagonistas, en donde se tornan a dolor, odio, rencor y hasta compasión y amor frustrado.</p> <p>Kinésica: El lenguaje corporal es de desconfianza y desesperación por momentos, por ejemplo cuando Bill le dispara una sustancia en la rodilla a la protagonista para que ésta le diga la verdad a lo que le pregunte. Durante el enfrentamiento con las espadas los movimientos son rápidos y el último golpe por parte de Beatrix es acertado.</p> <p>Vestido y peinado: La ropa de B.B. es una bata de dormir y de Beatrix es una falda de manta, una blusa sin mangas, su chamarra al comienzo y al final un tipo chal, mientras que Bill porta pantalón camisa y chamarra, además de su sombrero. La protagonista luce un corte más moderno y la niña lleva el cabello suelto la mayor parte del tiempo.</p>	Si	<p>Los espacios en esta secuencia al ser grandes permiten que los personajes estén un tanto más libres, sin embargo, los hechos violentos se presentan en la sala y el jardín en los que no hay mucho movimiento por parte de los actores.</p> <p>Existe un contraste entre la tranquilidad que transmite el espacio con los actos y diálogos de la secuencia, pues todos hacen referencia a la muerte, a actos agresivos y al deseo de venganza.</p> <p>Los movimientos expresan una contrariedad entre el verdadero deseo de venganza y los motivos que llevaron a actuar a cada quien como lo hizo. De la misma manera las expresiones tienen presentes sentimientos</p>

				relacionados con la violencia, pero que se tratan de compensar con la compasión y el amor.
--	--	--	--	--

CATEGORÍA	NARRACIÓN	¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	ELEMENTOS DE LA ESTRUCTURA MÍTICA		
	Acto I: Primeros 30 minutos		

<p>1) Mundo ordinario: La protagonista habla de lo que ha tenido que pasar para llegar hasta ese momento y no sólo de lo que ha tenido que sufrir sino también de todas las personas a las que se ha tenido que enfrentar y de que solamente le falta uno. También explica lo que sucedió el día de la matanza en El Paso, Texas.</p> <p>2) Llamado a la aventura: Va en búsqueda de Budd uno de los que participaron en la matanza el día del ensayo de su boda y para ese momento ya está plenamente consciente de quién es el que organizó todo.</p> <p>3) Rechazo de la llamada: Al intentar acabar con Budd se ve sorprendida por un recibimiento desagradable. Por lo que Beatrix tiene que sobrevivir a ese ataque.</p> <p>4) Encuentro con mentor: Su prueba es que después de que Budd la deja inconsciente no la valla a matar, para que ella pueda recuperarse y asesinarlo.</p> <p>5) Cruzamiento del umbral: Cuando ella pensaba que iba a poder enfrentar a Budd éste la recibe con un disparo de sal de grano en el pecho lo que la deja en muy mal estado y le imposibilita atacarlo, además Budd le pone un sedante que la deja inconsciente y en manos de su enemigo que planea procurarle una muerte lenta.</p>	<p>Si</p>	<p>La protagonista va en búsqueda de sus enemigos, en este caso Budd, con la firme decisión de matarlo y no de encontrar explicaciones al lo que hicieron en El Paso, esa idea ya está plenamente relacionada con la violencia, pero lo que sucede en los primeros 30 minutos tanto visualmente como auditivamente dejan claro que la venganza es el único camino.</p> <p>Y aunque en este lapso de tiempo las cosas o salen como ella lo había planeado si ve una alta carga de violencia.</p>
---	-----------	---

Acto II: Siguietes 60 minutos

Si

Después de haber logrado acabar con sus otros dos objetivos de esta cinta, debe ir en busca de Bill, pero para lograr todo eso se presentan una serie de enfrentamientos altamente violentos en los que están involucradas toda clase de armas enfocadas a lastimar a alguien.

En estos 60 minutos de la película están cargados de luchas y torturas en las que participan desde armas de fuego, sables hasta una de las víboras más venenosas del mundo, la Black Mamba.

Los objetos del remolque son usados como armas en el enfrentamiento entre Elle y Beatrix y en consecuencia el vehículo queda destruido.

6) Pruebas, aliados, enemigos: Una de las pruebas más complicadas es salir del ataúd en el que Budd la enterró. Mientras eso sucede tiene un flash back de su entrenamiento con uno de los mejores peleadores de artes marciales Pei Mei, quien se convertirá en uno de sus aliados pues gracias a él aprende una varias técnicas en la que está incluida la de golpear y hasta perforar objetos duros y muy próximos, hecho que le permitirá salir de allí.

7) Acercamiento a la cueva más remota: Se complica su acercamiento a tres de sus objetivos gracias al recibimiento de Budd en su remolque y a que después la enterró viva.

En el flash back que tiene de su entrenamiento con Pei Mei pasa por una serie de situaciones demasiado complejas, por ejemplo, el hecho de que a él no le agraden mucho las mujeres y mucho menos las americanas por lo que su entrenamiento resulta muy pesado.

Después se presenta la oportunidad de enfrentar a Elle en el remolque de Budd, situación un poco complicada para la protagonista debido a que está fatigada de caminar por el desierto después de escapar del ataúd, sin embargo, sale bien librada, pues sin querer Elle le ayuda eliminando a uno de los objetivos que es Budd y a ella le quita el único ojo que le quedaba.

8) Reto supremo: Es salir del ataúd gracias al entrenamiento con Pei Mei y poder encontrar a Budd para vengarse no sólo de lo que sucedió en la iglesia, sino también de lo que le acababa de hacer.

9) Recompensa: Que a pesar de que no mata a Elle la deja ciega y Budd ya está muerto, así que sabe que está logrando su venganza, por lo que solo le falta un enemigo para verla realizada. Otro detalle es que recupera su sable.

10) Jornada de regreso: Después de que deja a Elle sin un ojo en el remolque de Budd va en busca de Esteban amigo de Bill a México, pues sabe que es él quien le dirá como llegar a Bill.

Acto III: Últimos 30 minutos

Si

Cuando busca a Bill para enfrentarlo, se encuentra con un recibimiento de su hija en un juego en el que la mata, este hecho a pesar de que no es real implica violencia, pues no es normal que un padre juegue con su hija a matar.

También a lo largo del desarrollo de esta secuencia hay una escena en la que hablan de la muerte con BB (su hija) hecho que implica violencia psicológica.

Durante la última plática que tienen Bill y Beatrix aparece un flash back justificando porque ella lo abandona. En esa escena Beatrix se enfrenta una asesina que protegía al objetivo de la protagonista y gracias a su prueba de embarazo nadie sale mal herida.

Finalmente en clímax de la película Bill es asesinado con el golpe más letal de las artes marciales, después de una pelea poco común, cargada de violencia pero maravillosa estéticamente.

<p>11) Resurrección: Encuentra a Bill en una lujosa casa en México, pero cuando está dispuesta a enfrentarse a Bill se lleva otra sorpresa, su hija está viva situación que ignoraba pero que el espectador ya conocía desde la cinta anterior.</p> <p>Esa situación no le impide acabar con Bill gracias a la técnica más mortal de las artes marciales conocida como “el corazón explosivo”.</p> <p>Clímax: Se presenta cuando Beatrix mata a Bill con una técnica infalible, completando de esa manera su venganza.</p> <p>12) Regreso con el elixir: Después de que al fin mata a todos los que participaron en la masacre se va con su hija.</p>			
<p>EFEECTO QUE PRODUCE LA ESTRUCTURA NARRATIVA EN EL ESPECTADOR</p>		<p>Si</p>	<p>Gracias a las estrategias de seducción el espectador permanece interesado en el desarrollo de la historia, se ha hablado de que estas estrategias de seducción y de suspenso se logra mantener el interés en la historia, ciertamente la violencia produce ese</p>
<p>Estrategias de seducción narrativa</p>	<p>Estrategias de suspenso</p>		

<p>A lo largo de la cinta existe el engaño entre los antagonistas permitiendo que la venganza de la protagonista sea más sencilla; se presenta también un bloqueo de la verdad que es que su hija no está muerta, hecho que era el móvil de la protagonista.</p> <p>Sorpresa: Existen muchas sorpresas a lo largo de la historia, pero la más importante es que la hija de Beatrix no está muerta y que después de todas las peripecias a las que se tuvo que enfrentar logra terminar con todos sus enemigos y empezar una vida al lado de su hija.</p> <p>Suspense: El suspense se genera desde la presentación de los créditos ya que allí Beatrix le menciona a Bill antes de que le dispare que es su hija, lo que se refuerza con el final del volumen anterior cuando Bill le dice a Sofie que si la protagonista sabe que su hija está viva.</p>	<p>Misterio: Cuando se menciona que su hija no está muerta el espectador conoce parte de la verdad pero ignora si Beatrix logrará encontrarse con ella.</p> <p>Conflicto: Saber de qué manera enfrentará a cada uno de sus enemigos, así como en cómo va a reaccionar si conoce la verdad.</p> <p>Tensión: No se conoce cómo, cuándo y dónde enfrentará a cada enemigo.</p>		<p>efecto.</p> <p>La cinta lleva desde el título la violencia, pero lo interesante es como se combinan y aplican estas técnicas narrativas.</p> <p>Los 90 minutos de esta cinta se recubren de hechos violentos, descritos en cada punto del análisis a la narración.</p> <p>Otra parte importante de la relación de la violencia con la narrativa radica en la manera en que se desarrolla el tema y el uso que se hace de esas estrategias, para que cada enfrentamiento sea diferente y seductor.</p>
--	--	--	--

CATEGORÍA	GÉNERO Y ESTILO		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	FÓRMULAS NARRATIVAS UTILIZADAS EN LA PELÍCULA	HAY ELEMENTOS VISUALES E IDEOLÓGICOS DEL <i>FILM NOIR</i> EN ESTA PELÍCULA		

SECUENCIA	<p>Fórmula clásica: Aparece la protagonista y el antagonista como personajes normales en una situación excepcional, debido a que durante el ensayo de la boda y cuando aparentemente todo estaba normal aparecen los integrantes del cuartel de las víboras letales y matan casi a todos lo que se encontraban en la iglesia.</p>	<p>Elementos visuales del film <i>noir</i>:</p> <p>Cámara: Se presentan ángulos excéntricos cuando aparece el escuadrón de las víboras letales y la cámara va de arriba hacia abajo y después cuando entran y le disparan a todos la cámara hace el mismo movimiento pero alejándose.</p>	Si	<p>Los géneros que se pueden encontrar dentro de esta secuencia, se perciben dos en los que la violencia es un elemento casi siempre presente.</p>
1	<p>Modalidades genéricas: Es trágico-heroico debido a que los personajes de la secuencia no tenían nada que ver con Bill a excepción de Beatrix y terminan muertos, se convierte en heroico cuando ella a pesar de lo mal que se encontraba decide decirle la verdad a Bill.</p>	<p>Composición: No se presentan contrastes a lo largo de la secuencia ya que toda la secuencia es en blanco y negro, lo único que resalta a color son los aretes de la protagonista.</p> <p>Elementos ideológicos del film <i>noir</i>:</p> <p>Personajes: No se presentan</p> <p>Filosofía: Hay escepticismo irónico cuando Bill se presenta a la iglesia y aparenta que todo está bien y hace que Beatrix este tranquila sin que se imagine que después será torturada por los secuaces de Bill.</p>		<p>Aquí aparece desde los diálogos del principio y después en el desarrollo se presenta violencia física contra la protagonista.</p> <p>Respecto a los elementos del film noir, aparecen elementos en la filosofía principalmente ya que Budd la tortura físicamente y al verla indefensa no hace más que humillarla.</p>

2	<p>Fórmula clásica: Se puede percibir una parte de esta fórmula, ya que los actores de la secuencia son al parecer personajes normales en una situación excepcional, se percibe cuando Elle va a verlo para cambiar el sable por 1 millón de dólares, pero después entre el dinero aparece una víbora que muerde a Budd.</p> <p>Fórmulas narrativas de la tradición cinematográfica clásica (1915-1945):</p> <p>También aparecen algunas de estas formulas como lo es el de detectives ya que la protagonista busca terminar con Elle debido a que participó en la masacre de Texas, pero también porque asesino al maestro Pei Mei, quién fue fundamental para la preparación de la protagonista. De la misma manera aparece el Outlaw ya que los tres personajes viven al margen de la ley y tienen que usar sus habilidades para obtener lo que desean.</p> <p>Modalidades genéricas: Aparece la trágico-heroica cuando Beatrix pelea con Elle y a pesar de que la pelea es muy dura logra vencerla no la mata simplemente le quita el único ojo que le quedaba, eso es un castigo cruel.</p>	<p>Elementos visuales del film noir:</p> <p>Cámara: hay desplazamientos violentos durante la pelea entre Elle y Beatrix combinados con ángulos excéntricos.</p> <p>Composición: Hay un flash back por parte de Elle recordando porque Pei Mei le quito su ojo y también cuando ella lo mato.</p> <p>El espacio del escenario principal es pequeño, por lo que los movimientos de los personajes se ven limitados al espacio.</p> <p>Elementos ideológicos del film noir:</p> <p>Personajes: Se presenta el arquetipo femenino en ambas.</p> <p>Filosofía: Hay rasgos paranoicos representados en la doble traición por parte de Elle en el momento en que pone una víbora en el maletín en el que le da el dinero a Budd.</p>	Si	<p>La mayor parte de la secuencia se desarrolla con hechos violentos, como lo es la muerte trágica de Budd y la pérdida del ojo de Elle.</p> <p>Estos elementos en conjunto con los del film noir denotan agresividad, humillación y tortura, que son elementos de la violencia.</p> <p>Algunos elementos que también refuerzan la relación de la secuencia con la violencia son los flash back, ya que en los dos se presentan actos de violencia física.</p>
---	---	---	----	--

3	<p>Fórmulas narrativas de la tradición cinematográfica clásica (1915-1945):</p> <p>Se presentan algunos como el Outlaw, pues Bill es un personaje que vive al margen de la ley, así como Beatrix debido a su profesión y que ese hecho los llevó a la situación de venganza en la que se ven involucrados. Aparece también el género de la guerra ya que la protagonista trata de incorporarse a la sociedad junto con su hija, para lo cual debe superar una serie de pruebas en esta secuencia, como de resistencia y agilidad.</p> <p>Modalidades genéricas: se presenta la trágico-heroica en el momento en que ella va en busca de su Bill y encuentra que su hija no está muerta. Y también es melodramático-moralizante durante el clímax de la historia, pues Beatrix tiene una plática con Bill en la que se explican todos los detalles de la historia y aunque Beatrix perdona a Bill por lo que le hizo tiene que concluir con su venganza matándolo con un golpe letal.</p>	<p>Elementos visuales del film <i>noir</i>:</p> <p>Cámara: Aparecen ángulos excéntricos, así como desplazamientos violentos de cámara durante la plática entre Beatrix y Bill y también cuando Beatrix tiene el flash back en el que explica porque huyó de Bill sin decirle que estaba embarazada.</p> <p>Composición: Hay espacios confinados durante el flash back, en el que la protagonista tiene un breve enfrentamiento con una asesina a sueldo. Sin embargo a lo largo de la secuencia no se perciben cambios drásticos de composición.</p> <p>Elementos ideológicos del film <i>noir</i>:</p> <p>Personajes: Aparecen arquetipos femeninos en los personajes de Beatrix y en el de la asesina a la que enfrenta.</p> <p>Filosofía: Hay rasgos paranoicos representados por la traición, tanto por parte de Beatrix al no decirle que estaba embarazada como de Bill al no decirle que su hija estaba viva.</p>	Si	<p>En esta secuencia la violencia se aprecia desde varias perspectivas, por ejemplo desde el recibimiento de Bill y su hija a Beatrix, es una representación de un enfrentamiento a balazos.</p> <p>Después aparece un diálogo entre los tres en el que hablan de la muerte y la visión que tiene su hija de ella, se relaciona con la violencia en el hecho de que la niña haya matado al pez y sintiera placer por ello.</p> <p>Respecto a los elementos del film noir que aparecen, reflejan desde los movimientos de la cámara, hasta la filosofía aspectos que tienen que ver con la violencia, por ejemplo que hubiera una traición por parte de la protagonista, que tuvo como resultado la masacre en Texas y de allí toda la historia cuyo móvil fuese la venganza.</p>
---	--	--	----	--

CATEGORÍA	INTERTEXTUALIDAD		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	EXISTEN RELACIONES INTERTEXTUALES EXPLÍCITAS	EXISTEN RELACIONES INTERTEXTUALES IMPLÍCITAS		
SECUCENCIA	Estrategias visuales o verbales: No se presentan.	Estrategias visuales o verbales: Aparece una precuela en los créditos, que explica parte de lo que sucede en la primer secuencia.	Si	La precuela que existe es cuando la protagonista está muy golpeada.
1	Intertextualidad de segundo grado: No se presenta. Metalepsis: No se presenta	Intertextualidad de segundo grado: Beatrix, Bill y el escuadrón de las víboras letales, son expertos en armas y artes marciales.		El hecho de que la protagonista y sus rivales pertenezcan a una banda, hace que sus actos sean altamente violentos.
2	Estrategias visuales o verbales: Hay una citación en el personaje de Pei Mei, que fue retomado por Tarantino del personaje del “monje de cejas blancas” de varias películas vintage de los Hermanos Shaw (regularmente representado por el actor Lo Lieh) es un villano, que traiciona a sus hermanos de artes marciales y los entrega a los tiranos Manchu en películas como “Executioners From Shaolin” (1977) de Lui Jia-liang. Intertextualidad de segundo grado: No se	Estrategias visuales o verbales: Hay alusión a lo letal de la Mamba Negra, cuando Budd fue atacado por una. Intertextualidad de segundo grado: Los tres participantes de la secuencia son expertos en artes marciales.	Si	La alusión que se presenta hace referencia a una víbora que es altamente venenosa y que es usada en la secuencia como arma para una trampa con el objetivo de que Elle se quede con el arma de la protagonista y con el dinero. Se relaciona con la violencia pues la víbora el veneno de la víbora

	<p>presenta.</p> <p>Metalepsis: No se presenta</p>			<p>termina con Budd.</p> <p>También el hecho de que los personajes hayan sido parte de un escuadrón de asesinos, se relaciona con la violencia, pues sus actos son agresivos y tienen una carga de odio y rencor.</p>
3	<p>Estrategias visuales o verbales: No se presenta</p> <p>Intertextualidad de segundo grado: No se presenta.</p> <p>Metalepsis: No se presenta</p>	<p>Estrategias visuales o verbales: Hay alusión a una pelea cuando Beatrix llega a la casa de Bill y fingen junto con su hija que están en un enfrentamiento de matones.</p> <p>Intertextualidad de segundo grado: Bill y Beatrix son peleadores y asesinos, por lo que conocen tanto de armas como de artes marciales.</p>	Si	<p>La alusión que se representa en la secuencia es de un enfrentamiento entre matones, pues lo hacen por medio de armas que llevan a la muerte, lo que implica un acto violento.</p>
CATEGORÍA	<p>IDEOLOGÍA</p>		<p>¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?</p>	<p>¿CÓMO?</p>
	<p>VISIÓN DEL MUNDO QUE PROPONE LA PELÍCULA COMO TOTALIDAD</p>	<p>OTROS ELEMENTOS IDEOLÓGICOS AFECTAN LA PELÍCULA</p>		

<p style="text-align: center;">PELÍCULA</p>	<p>Verosimilitud: Durante el desarrollo de la película se presenta a lo convencional como natural, desde el momento en que Bill se presenta en la iglesia y poco después haya una matanza, más tarde la manera en que escapa Beatrix de la tumba en la que fue enterrada viva y al final la manera en que la protagonista mate a Bill.</p> <p>Omisiones en la narración: Hay una elipsis cuando aparece la protagonista entre los créditos explicando que su venganza está casi completa ya que sólo le falta Bill, lo que hace intuir que ha terminado con los otros dos miembros del escuadrón que participaron en la masacre.</p> <p>Espectacularidad y referencialidad:</p> <p>Creación artística: Hay cambios sociales respecto a la visión de la vida y la muerte, así como de la manera en la que se representa la violencia por medio de la venganza. La manera en la que se maneja la decisión y la resistencia por parte de una mujer que sólo responde a dos instintos: la supervivencia y la pérdida de un hijo.</p> <p>Lo que se aprecia en la cinta es también que el amor no se representa solamente con cosas bellas, estéticas y aceptadas socialmente, sino también con resentimiento, odio y violencia.</p>	<p>Condiciones de producción y distribución: Esta cinta contó con una precuela que fue discutida por varios críticos de cine, debido a su alto contenido de violencia, a la exageración y a los propios antecedentes del director, lo que llevó a pensar no sólo a críticos sino también a espectadores que esta segunda producción tendría una composición y representación de la violencia similar a la anterior, en la que el argumento narrativo fuera tan sencillo como el anterior, así como el desarrollo de la historia, sin embargo no fue así, para esta película los argumentos narrativos fueron más completos, lo que permitió una fácil comprensión de la historia.</p> <p>De la misma manera en la que el primer volumen de la historia, el segundo está estrechamente relacionado con un estilo oriental, más influenciado con china. Los encargados de las coreografías fueron nuevamente Yuen Woo-ping, Sonny Chiba y Kenjuto, expertos en la materia.</p> <p>Debido a los antecedentes de presentación en varios países de una historia en distintos volúmenes, la segunda parte de esta historia de venganza fue bien recibida y en cierto modo esperada, debido al nivel artístico y estético de la primera parte. Debido que para el director esta producción es una representación de una película <i>gore</i>, no sería coherente haberla presentado en un solo volumen, por lo que fue ideal para su desarrollo hacerlo en dos.</p>	<p style="text-align: center;">Si</p>	<p>A pesar de que en esta segunda producción hay menos violencia física que en la primera y que el brote de sangre no sea tan exagerado, no deja de lado que existe una alta carga de violencia, debido a que también se presenta de forma psicológica en varias partes, por ejemplo cuando hablan de la muerte con su hija.</p> <p>Las artes marciales son parte fundamental de esta cinta ya que el clímax es representado por el enfrentamiento entre “La novia” y Bill, en el que en una original pelea Beatrix ejecuta el golpe más letal del Kung fu: el corazón explosivo.</p> <p>Debido a que el móvil de la historia sea la venganza, da por hecho que existirá violencia en todas sus variantes, lo importante de esta cinta es como se le representa.</p>
---	--	---	---------------------------------------	--

		.Kill Bill 2 se estrenó en México Mayo de 2004.		La espera de la segunda entrega tiene relación con la violencia en el sentido de que es el elemento clave de la historia, por lo que se está a la expectativa de cómo culminará un acto de venganza.
--	--	---	--	--

CATEGORÍA	FINAL		¿SE RELACIONA CON LA VIOLENCIA?	¿CÓMO?
	SENTIDO DEL FINAL	RELACIÓN CON EL RESTO		
PELÍCULA	<p>Toma final: Se relaciona con el inicio en el momento en que cumple su venganza y sin esperarlo recuperó a su hija que creía muerta y remite al momento en que en la presentación de los créditos ella menciona a Bill antes de que le dé el balazo que el bebe es de él.</p> <p>Se da la resolución del conflicto no sólo de este volumen sino de la historia en general. En la última toma aparecen Beatrix y su hija B.B. abrazadas frente al televisor, con el fondo de una</p>	<p>Relación con expectativas iniciales: Se relaciona con el inicio en la intriga de predestinación pues al ser alusiva en los créditos presentó el móvil de sus actos, sin embargo no sabía que su hija estaba viva, lo que le dio a la protagonista una doble recompensa.</p> <p>A pesar de que es la heroína de la historia tiene una carga negativa desde el hecho de que su móvil es la venganza.</p>	Si	El objetivo de la cinta era terminar su venganza matando a los tres elementos del escuadrón y a pesar de que a Budd no lo mate ella y de que no mate a Elle, sino que sólo la deje sin su otro ojo, no le quita peso a su venganza.

2	<p>caricatura en la que se menciona que se debe respetar a la urraca, es un final sorpresa debido a que se creía que el fin de la historia se presentaría en el momento en el que acabara con el principal enemigo.</p>		<p>La manera en que termina con Bill no es muy llamativa como quizá se esperaba, en un encuentro feroz y altamente sangriento, sin embargo Tarantino presenta una batalla original, en la que combina sentimientos como odio y amor a la vez.</p> <p>En la última toma aparece Beatrix con su hija B.B. y representa a una mujer capaz de todo por amor maternal, que no tiene límites cuando se trata de obtener su objetivo.</p>
---	---	--	--

ANÁLISIS BAJO EL MODELO DE DANIEL PRIETO CASTILLO

Tabla de especificaciones

Concepto	Categorías	Indicador	Índice	Ítem
Análisis del discurso	A) Estructuras Básicas	1. Ideas núcleo	1.1 Manifiesta	1.1.1 Venganza 1.1.2 Honor 1.1.3 Experiencia 1.1.4 Otro
			1.2 Latente	1.2.1 Placer 1.2.3 Necesidad 1.2.4 Conveniencia 1.2.5 Otro
		2. Sintagma	2.1 Suspenso 2.2 Misterio 2.3 Sorpresa 2.4 Todo 2.3 Otro	
		3. Modos de predicación	3.1 Cualidades	3.1.1 Armas de fuego 3.1.2 Artes marciales 3.1.3 Agilidad

				3.1.4 Disciplina 3.1.5 Resistencia 3.1.6 Otro
			3.2 Acciones	3.2.1 Golpear 3.2.2 Agredir 3.2.3 Insultar 3.2.4 Matar 3.2.5 Otro
		4. Grado de referencialidad	4.1 Alta 4.2 Baja 4.3 Distorsionante 4.4 Ninguna	
		5. Lo dicho y lo no dicho	5.1 Dice todo 5.2 Dice mucho 5.3 Dice poco 5.4 No dice nada	
		6. Complementariedad	6.1 Mundo pacifico 6.2 Mundo violento 6.3 Ambos 6.4 Otro	
		7. Oposición	7.1 Bueno-Malo 7.2 Débil-Fuerte 7.3 Inteligente-Tonto 7.4 Responsable-Irresponsable	

			7.5 Otro	
		8. Tipificación	8.1 Héroe 8.2 Torpe 8.3 Inteligente 8.4 Tonto 8.6 Agresivo 8.6 Otro	
		9. Isotopía	9.1 Bueno 9.2 Malo 9.3 Otro	
		10. Ejes	10.1 Del deseo	10.1.1 Amor 10.1.2 Necesidad 10.1.3Gusto 10.1.4 Placer 10.1.5 Otro
			10.2 Del querer	10.2.1 Querer 10.2.2 Necesidad 10.2.3 Gusto 10.2.4 Placer 10.2.5 Otro
			10.3 Del saber	10.3.1 Necesidad 10.3.2 Placer 10.3.3 Conocimiento 10.3.4 Gusto 10.3.5 Otro
			10.4 Del poder	10.4.1 Conocimiento 10.4.2 Resentimiento 10.4.3 Venganza

	B) Narrativo	<p>1. Programa narrativo de apropiación</p> <p>2. Programa narrativo de atribución</p> <p>3. Programa narrativo de renuncia</p> <p>4. Programa narrativo de desposesión</p>	<p>1.1 Vengarse 1.2 Sobrevivir 1.3 Asesinar 1.4 Otro</p> <p>2.1 Vida por venganza 2.2 Vida por honor 2.3 Otro</p> <p>3.1 Sacrificio 3.2 Paciencia 3.3 Resistencia 3.4 Otro</p> <p>4.1 Familiar 4.2 Objeto 4.3 Parte del cuerpo 4.4 Dinero</p>	<p>10.4.4 Placer 10.4.3 Otro</p>
--	--------------	---	---	--------------------------------------

		5. Relato	4.5 Otro	
			5.1 Situaciones	6.1.1 Esquema 1 6.1.2 Esquema 2 6.1.3 Esquema 3 6.1.4 Esquema 4 6.1.5 Esquema 5 6.1.6 Esquema 6 6.1.7 Otro
			6.2 Personajes	6.2.1 Sujetos a un papel a menudo rígido 6.2.2 Imprevisibles 6.2.3 Otro
			6.3 Competencia	6.3.1 Orden del saber 6.3.2 Orden del poder 6.3.3 Orden del sentir 6.3.4 Orden de la madurez 6.3.5 Otro
			6.4 Móviles	6.4.1 Hedónico 6.4.2 Pragmático 6.4.3 Ético 6.4.4 Otro

			6.2 Ser y parecer	6.5.1 Malvado-bueno 6.5.2 Bueno-malo 6.5.3 Valiente-cobarde 6.5.4 Cobarde-valiente 6.5.5 Ambicioso-humilde 6.5.6 Humilde-ambicioso 6.5.7 Rico-pobre 6.5.8 Pobre-rico 6.5.9 Ninguno 6.5.10 Otro
			6.6 Ambientes	6.6.1 Rural 6.6.2 Urbano 6.6.3 Moderno 6.6.4 Clásico 6.6.5 Viejo 6.6.6 Nuevo 6.6.7 Grande 6.6.8 Pequeño 6.6.9 Otro

	C) Estilístico	1. Recursos	1.1 Universalización 1.2 Vía del ejemplo 1.3 Tópicos 1.4 Redundancia 1.5 Personalización 1.6 Despersonalización 1.7 Inclusión 1.8 La pregunta 1.9 Amplificación 1.10 Atenuación 1.11 División 1.12 Amontonamiento 1.13 Figuras 1.14 Comparación 1.15 Metáfora 1.16 Sinécdoque 1.17 Hipérbole 1.18 Antítesis 1.19 Antonomasia 1.20 Gradación 1.21 Hipérbaton 1.22 Sentido de la oportunidad 1.23 Inferencia inmediata 1.24 Otro	
--	----------------	-------------	---	--

TABLAS DE ESPECIFICACIONES

Ideas núcleo manifiestas

Cuenta de Película	Película	Ideas núcleo manifiestas			
	Kill Bill 1			Total Kill Bill 1	Total general
Personaje	Experiencia	Honor	Venganza		
Beatrix Kiddo	0%	0%	18%	18%	18%
Gogo Yubari	9%	0%	0%	9%	9%

Matsumoto	0%	9%	0%	9%	9%
O-Ren Ishii	0%	18%	9%	27%	27%
Sofie Fatale	9%	0%	0%	9%	9%
Tanaka-San	0%	9%	0%	9%	9%
Vernita Green	0%	9%	0%	9%	9%
Yohnny Mo	9%	0%	0%	9%	9%
Total general	27%	45%	27%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Ideas núcleo manifiestas				
	Kill Bill 2				Total Kill Bill 2	Total general
Personaje	Experiencia	Honor	Venganza			
Beatrix Kiddo	0%	20%	13%		33%	33%
Bill	7%	7%	7%		20%	20%
Budd	7%	0%	7%		13%	13%
Elle	0%	7%	7%		13%	13%
Esteban	7%	0%	0%		7%	7%
O-Ren Ishii	0%	0%	7%		7%	7%
Vernita Green	0%	0%	7%		7%	7%
Total general	20%	33%	47%		100%	100%

Ideas núcleo latentes

Cuenta de Película	Película	Ideas núcleo lat.				
	Kill Bill 1				Total Kill Bill 1	Total general
Personaje	Conveniencia	Necesidad	Placer			
Beatrix Kiddo	0%	20%	0%		20%	20%
Gogo Yubari	0%	0%	10%		10%	10%
Matsumoto	0%	0%	10%		10%	10%
O-Ren Ishii	10%	0%	10%		20%	20%
Sofie Fatale	10%	0%	0%		10%	10%

Tanaka-San	10%	0%	0%	10%	10%
Vernita Green	0%	10%	0%	10%	10%
Yohnny Mo	0%	0%	10%	10%	10%
Total general	30%	30%	40%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Ideas núcleo lat.			
	Kill Bill 2			Total Kill Bill 2	Total general
Personaje	Conveniencia	Necesidad	Placer		
Beatrix Kiddo	14%	14%	0%	29%	29%
Bill	0%	14%	0%	14%	14%
Budd	14%	0%	0%	14%	14%
Elle	14%	0%	7%	21%	21%
Esteban	7%	0%	0%	7%	7%
O-Ren Ishii	7%	0%	0%	7%	7%
Vernita Green	7%	0%	0%	7%	7%
Total general	64%	29%	7%	100%	100%

Sintagma

Cuenta de Película	Película	Sintagma			
	Kill Bill 1			Total Kill Bill 1	Total general
Secuencia	Misterio	Sorpresa	Suspense		
Dos	18%	0%	0%	18%	18%
Showdown at House of Blue Leaves	9%	27%	27%	64%	64%
The Origin of O-Ren	0%	0%	18%	18%	18%
Total general	27%	27%	45%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Sintagma					
	Kill Bill 2					Total Kill Bill 2	Total general
Secuencia	Misterio	Sorpresa	Suspense	Todo			
Elle and I	7%	20%	13%	0%	40%	40%	
Face to face	7%	0%	0%	13%	20%	20%	
Massacre at two Pines	7%	33%	0%	0%	40%	40%	
Total general	20%	53%	13%	13%	100%	100%	

Modos de predicación en cualidades

Cuenta de Película	Película	Modos de predicación en cualidades						
	Kill Bill 1						Total Kill Bill 1	Total general
Personaje	Agilidad	Armas de fuego	Artes marciales	Otro	Resistencia			
Beatrix Kiddo	9%	0%	9%	0%	5%	23%	23%	
Gogo Yubari	5%	0%	5%	0%	5%	14%	14%	
Matsumoto	0%	0%	5%	5%	0%	9%	9%	
O-Ren Ishii	5%	5%	9%	0%	5%	23%	23%	
Sofie Fatale	0%	0%	0%	0%	5%	5%	5%	
Tanaka-San	0%	0%	0%	5%	0%	5%	5%	
Vernita Green	5%	5%	5%	0%	0%	14%	14%	
Yohnny Mo	5%	0%	5%	0%	0%	9%	9%	
Total general	27%	9%	36%	9%	18%	100%	100%	

Cuenta de Película	Película	Modos de predicación en cualidades						
	Kill Bill 2						Total Kill Bill 2	Total general
Personaje	Agilidad	Armas de fuego	Artes marciales	Otro	Resistencia			
Beatrix Kiddo	12%	0%	12%	0%	18%	41%	41%	

Bill	0%	6%	0%	6%	6%	18%	18%
Budd	0%	6%	0%	6%	0%	12%	12%
Elle	0%	6%	6%	0%	0%	12%	12%
Esteban	0%	0%	0%	6%	0%	6%	6%
O-Ren Ishii	0%	6%	0%	0%	0%	6%	6%
Vernita Green	0%	6%	0%	0%	0%	6%	6%
Total general	12%	29%	18%	18%	24%	100%	100%

Modos de predicación en acciones

Cuenta de Película	Película	Modos de predicación en acciones					
	Kill Bill 1					Total Kill Bill 1	Total general
Personaje	Golpear	Insultar	Matar	Todo			
Beatrix Kiddo	8%	0%	8%	8%		23%	23%
Gogo Yubari	0%	0%	0%	8%		8%	8%
Matsumoto	8%	0%	8%	0%		15%	15%
O-Ren Ishii	0%	0%	0%	15%		15%	15%
Sofie Fatale	0%	8%	0%	0%		8%	8%
Tanaka-San	0%	8%	0%	0%		8%	8%
Vernita Green	0%	0%	0%	8%		8%	8%
Yohnny Mo	8%	0%	8%	0%		15%	15%
Total general	23%	15%	23%	38%		100%	100%

Cuenta de Película	Película	Modos de predicación en acciones					
	Kill Bill 2					Total Kill Bill 2	Total general
Personaje	Agredir	Golpear	Insultar	Matar	Otro	Todo	
Beatrix Kiddo	0%	6%	0%	6%	6%	6%	22%
Bill	6%	0%	6%	6%	0%	0%	17%

Budd	6%	6%	0%	6%	0%	0%	17%	17%
Elle	0%	6%	0%	6%	0%	6%	17%	17%
Esteban	0%	0%	0%	0%	6%	0%	6%	6%
O-Ren Ishii	0%	6%	0%	6%	0%	0%	11%	11%
Vernita Green	0%	6%	0%	6%	0%	0%	11%	11%
Total general	11%	28%	6%	33%	11%	11%	100%	100%

Grado de referencialidad

Cuenta de Película	Película	Grado de referencialidad			
	Kill Bill 1			Total Kill Bill 1	Total general
Personaje	Alta	Baja			
Beatrix Kiddo	0%	20%		20%	20%
Gogo Yubari	0%	10%		10%	10%
Matsumoto	0%	10%		10%	10%
O-Ren Ishii	10%	10%		20%	20%
Sofie Fatale	0%	10%		10%	10%
Tanaka-San	0%	10%		10%	10%
Vernita Green	0%	10%		10%	10%
Yohnny Mo	0%	10%		10%	10%
Total general	10%	90%		100%	100%

Cuenta de Película	Película	Grado de referencialidad			
	Kill Bill 2			Total Kill Bill 2	Total general
Personaje	Alta	Baja			
Beatrix Kiddo	17%	8%		25%	25%
Bill	8%	8%		17%	17%
Budd	0%	17%		17%	17%

Elle	0%	17%	17%	17%
Esteban	8%	0%	8%	8%
O-Ren Ishii	0%	8%	8%	8%
Vernita Green	0%	8%	8%	8%
Total general	33%	67%	100%	100%

Complementariedad

Cuenta de Película	Película	Complementariedad	
	Kill Bill 1	Total Kill Bill 1	Total general
Secuencia	Mundo violento		
Dos	20%	20%	20%
Showdown at House of Blue Leaves	60%	60%	60%
The Origin of O-Ren	20%	20%	20%
Total general	100%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Complementariedad			
	Kill Bill 2			Total Kill Bill 2	Total general
Secuencia	Ambos	Mundo pacífico	Mundo violento		
Elle and I	17%	0%	8%	25%	25%
Face to face	17%	8%	0%	25%	25%
Massacre at two Pines	17%	0%	33%	50%	50%
Total general	50%	8%	42%	100%	100%

Oposición

Cuenta de Película	Película	Oposición			
	Kill Bill 1			Total Kill Bill 1	Total general
Secuencia	Bueno-Malo	Débil-Fuerte	Inteligente-Tonto		

Dos	14%	0%	0%	14%	14%
Showdown at House of Blue Leaves	36%	14%	14%	64%	64%
The Origin of O-Ren	7%	7%	7%	21%	21%
Total general	57%	21%	21%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Oposición			
	Kill Bill 2			Total Kill Bill 2	Total general
Secuencia	Bueno-Malo	Débil-Fuerte	Inteligente-Tonto		
Elle and I	14%	0%	14%	29%	29%
Face to face	14%	10%	10%	33%	33%
Massacre at two Pines	29%	10%	0%	38%	38%
Total general	57%	19%	24%	100%	100%

Eje del deseo

Cuenta de Película	Película	Eje del deseo				
	Kill Bill 1				Total Kill Bill 1	Total general
Personaje	Amor	Gusto	Necesidad	Placer		
Beatrix Kiddo	20%	0%	0%	0%	20%	20%
Gogo Yubari	0%	0%	0%	10%	10%	10%
Matsumoto	0%	10%	0%	0%	10%	10%
O-Ren Ishii	10%	0%	10%	0%	20%	20%
Sofie Fatale	0%	10%	0%	0%	10%	10%
Tanaka-San	10%	0%	0%	0%	10%	10%
Vernita Green	0%	0%	10%	0%	10%	10%
Yohnny Mo	0%	0%	10%	0%	10%	10%
Total general	40%	20%	30%	10%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Eje del deseo					
	Kill Bill 2					Total Kill Bill 2	Total general
Personaje	Amor	Gusto	Necesidad	Placer	Querer		
Beatrix Kiddo	17%	0%	8%	0%	0%	25%	25%
Bill	0%	0%	8%	0%	8%	17%	17%
Budd	0%	8%	0%	0%	8%	17%	17%
Elle	0%	0%	0%	17%	0%	17%	17%
Esteban	0%	8%	0%	0%	0%	8%	8%
O-Ren Ishii	0%	8%	0%	0%	0%	8%	8%
Vernita Green	0%	8%	0%	0%	0%	8%	8%
Total general	17%	33%	17%	17%	17%	100%	100%

Programa narrativo de apropiación

Cuenta de Película	Película	Programa narrativo de apropiación				
	Kill Bill 1				Total Kill Bill 1	Total general
Personaje	Asesinar	Otro	Sobrevivir	Vengarse		
Beatrix Kiddo	8%	0%	0%	17%	25%	25%
Gogo Yubari	8%	0%	0%	0%	8%	8%
Matsumoto	8%	0%	0%	0%	8%	8%
O-Ren Ishii	8%	0%	8%	8%	25%	25%
Sofie Fatale	0%	0%	8%	0%	8%	8%
Tanaka-San	0%	8%	0%	0%	8%	8%
Vernita Green	0%	0%	8%	0%	8%	8%
Yohnny Mo	8%	0%	0%	0%	8%	8%
Total general	42%	8%	25%	25%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Programa narrativo de apropiación				
--------------------	----------	-----------------------------------	--	--	--	--

	Kill Bill 2				Total Kill Bill 2	Total general
Personaje	Asesinar	Otro	Sobrevivir	Vengarse		
Beatrix Kiddo	7%	0%	7%	14%	29%	29%
Bill	14%	0%	0%	7%	21%	21%
Budd	7%	0%	7%	0%	14%	14%
Elle	14%	0%	0%	0%	14%	14%
Esteban	0%	7%	0%	0%	7%	7%
O-Ren Ishii	7%	0%	0%	0%	7%	7%
Vernita Green	7%	0%	0%	0%	7%	7%
Total general	57%	7%	14%	21%	100%	100%

Programa narrativo de atribución

Cuenta de Película	Película	Programa narrativo de atribución				
	Kill Bill 1				Total Kill Bill 1	Total general
Personaje	Ambas	Otro	Vida por honor	Vida por venganza		
Beatrix Kiddo	10%	0%	0%	10%	20%	20%
Gogo Yubari	0%	0%	10%	0%	10%	10%
Matsumoto	0%	10%	0%	0%	10%	10%
O-Ren Ishii	10%	0%	10%	0%	20%	20%
Sofie Fatale	0%	10%	0%	0%	10%	10%
Tanaka-San	0%	0%	10%	0%	10%	10%
Vernita Green	0%	0%	10%	0%	10%	10%
Yohnny Mo	0%	0%	10%	0%	10%	10%
Total general	20%	20%	50%	10%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Programa narrativo de atribución				
	Kill Bill 2				Total Kill Bill 2	Total general

Personaje	Ambas	Otro	Vida por honor	Vida por venganza		
Beatrix Kiddo	18%	0%	9%	0%	27%	27%
Bill	0%	0%	9%	9%	18%	18%
Budd	0%	9%	9%	0%	18%	18%
Elle	9%	0%	9%	0%	18%	18%
O-Ren Ishii	0%	0%	9%	0%	9%	9%
Vernita Green	0%	0%	9%	0%	9%	9%
Total general	27%	9%	55%	9%	100%	100%

Móviles

Cuenta de Película	Película	Móviles			
	Kill Bill 1			Total Kill Bill 1	Total general
Personaje	Ético	Hedónico	Pragmático		
Beatrix Kiddo	14%	0%	14%	29%	29%
Gogo Yubari	0%	7%	7%	14%	14%
Matsumoto	0%	7%	0%	7%	7%
O-Ren Ishii	0%	14%	7%	21%	21%
Sofie Fatale	0%	0%	7%	7%	7%
Tanaka-San	7%	0%	0%	7%	7%
Vernita Green	0%	7%	0%	7%	7%
Yohnny Mo	0%	0%	7%	7%	7%
Total general	21%	36%	43%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Móviles			
	Kill Bill 2			Total Kill Bill 2	Total general
Personaje	Ético	Hedónico	Pragmático		
Beatrix Kiddo	19%	0%	13%	31%	31%

Bill	0%	6%	13%	19%	19%
Budd	0%	6%	6%	13%	13%
Elle	0%	13%	6%	19%	19%
Esteban	0%	6%	0%	6%	6%
O-Ren Ishii	0%	6%	0%	6%	6%
Vernita Green	0%	6%	0%	6%	6%
Total general	19%	44%	38%	100%	100%

Ambientes

Cuenta de Película	Película	Ambientes				
	Kill Bill 1				Total Kill Bill 1	Total general
Secuencia	Clásico	Grande	Moderno	Urbano		
Dos	0%	0%	8%	8%	16%	16%
Showdown at House of Blue Leaves	4%	20%	20%	24%	68%	68%
The Origin of O-Ren	8%	0%	0%	8%	16%	16%
Total general	12%	20%	28%	40%	100%	100%

Cuenta de Película	Película	Ambientes						
	Kill Bill 2						Total Kill Bill 2	Total general
Secuencia	Grande	Moderno	Pequeño	Rural	Urbano	Viejo		
Elle and I	0%	0%	8%	8%	0%	8%	25%	25%
Face to face	8%	6%	0%	3%	6%	3%	25%	25%
Massacre at two Pines	0%	0%	17%	17%	0%	17%	50%	50%
Total general	8%	6%	25%	28%	6%	28%	100%	100%

Película	Secuencia	Personaje	Ideas núcleo man.	Ideas núcleo lat.	Sintagma	Modos de pred.en cual.	Modos de pred. en acc.
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	Venganza	Necesidad	Misterio	Artes marciales	Todo
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	Agilidad	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	Honor	Necesidad	Misterio	Armas de fuego	Todo
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	Artes marciales	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	Agilidad	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	Venganza	Placer	Suspense	Armas de fuego	Todo
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	Honor	x	x	Artes marciales	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	Resistencia	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	Honor	Placer	Suspense	Artes marciales	Golpear

Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	x	x	x	Otro	Matar
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	Honor	Conveniencia	Suspenso	Otro	Insultar
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	Venganza	Necesidad	Suspenso	Artes marciales	Golpear
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	Agilidad	Matar
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	Resistencia	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	Honor	Conveniencia	Misterio	Artes marciales	Todo
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	Sorpresa	Agilidad	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	Experiencia	Conveniencia	Sorpresa	Resistencia	Insultar
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue	Sofie Fatale	x	x	x	x	x

	Leaves						
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	Experiencia	Placer	Suspenso	Artes marciales	Todo
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	Agilidad	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	Resistencia	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	Experiencia	Placer	Sorpresa	Artes marciales	Golpear
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	x	x	x	Agilidad	Matar
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	Honor	Conveniencia	Sorpresa	Resistencia	Otro
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	Venganza	Necesidad	Misterio	Otro	Matar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x

Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	Venganza	Conveniencia	Sorpresa	Armas de fuego	Golpear
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	Matar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	Venganza	Conveniencia	Sorpresa	Armas de fuego	Golpear
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	Matar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	Venganza	Conveniencia	Sorpresa	Armas de fuego	Golpear
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	Matar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	Venganza	Conveniencia	Sorpresa	Armas de fuego	Golpear
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	Matar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	Venganza	Necesidad	Suspense	Artes marciales	Todo
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	Honor	x	Sorpresa	Agilidad	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	Resistencia	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x

Kill Bill 2	Elle and I	Budd	Experiencia	Conveniencia	Misterio	Otro	Agredir
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	Sorpresa	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	Honor	Placer	Suspense	Artes marciales	Todo
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	Conveniencia	Sorpresa	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	Venganza	Necesidad	Todo	Artes marciales	Golpear
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	Honor	Conveniencia	x	Agilidad	Matar
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	Resistencia	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	Experiencia	Necesidad	Todo	Armas de fuego	Agredir
Kill Bill 2	Face to face	Bill	Honor	x	x	Resistencia	Insultar
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x

Kill Bill 2	Face to face	Esteban	Experiencia	Conveniencia	Misterio	Otro	Otro
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x

Película	Secuencia	Personaje	Grado de refer.	Lo dicho y lo no dicho	Complementariedad	Oposición	Tipificación
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Inteligente
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Agresivo
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Torpe
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	Agresivo
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	Alta	Dice todo	Mundo violento	Débil-Fuerte	Inteligente

Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	Inteligente-Tonto	Agresivo
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Agresivo
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	Baja	Dice poco	Mundo violento	Inteligente-Tonto	Tonto
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	Baja	Dice mucho	Mundo violento	Bueno-Malo	Héroe
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	Inteligente-Tonto	Agresivo
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Agresivo
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	Débil-Fuerte	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x

	Leaves						
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Torpe
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	Débil-Fuerte	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Inteligente
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	Agresivo
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Agresivo
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	Baja	Dice mucho	Ambos	Bueno-Malo	Otro
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	Débil-Fuerte	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix	x	x	x	x	x

		Kiddo					
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	Baja	Dice mucho	Ambos	Bueno-Malo	Inteligente
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	Débil-Fuerte	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Agresivo
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Agresivo
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Agresivo
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	Baja	Dice poco	Mundo violento	Bueno-Malo	Agresivo
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	Alta	Dice mucho	Mundo violento	Bueno-Malo	Inteligente
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix	x	x	x	Inteligente-	Agresivo

		Kiddo				Tonto	
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	Baja	Dice poco	Ambos	Bueno-Malo	Torpe
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	Inteligente-Tonto	Tonto
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	Baja	Dice mucho	Ambos	Bueno-Malo	Inteligente
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	Inteligente-Tonto	Agresivo
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	Alta	Dice todo	Ambos	Bueno-Malo	Héroe
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	Débil-Fuerte	Inteligente
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	Inteligente-Tonto	Agresivo
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x

Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	Alta	Dice todo	Ambos	Bueno-Malo	Torpe
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	Débil-Fuerte	Inteligente
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	Inteligente-Tonto	Agresivo
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	Alta	Dice mucho	Mundo pacífico	Bueno-Malo	Inteligente
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x

Película	Secuencia	Personaje	Isotopía	Eje del deseo	Eje del querer	Eje del saber	Eje del poder	Prog. Nar. De apropiación
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	Bueno	Amor	Necesidad	Conocimiento	Resentimiento	Vengarse
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x

Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	Malo	Necesidad	Querer	Necesidad	Conocimiento	Sobrevivir
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	Malo	Amor	Necesidad	Placer	Resentimiento	Vengarse
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	Venganza	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	Malo	Gusto	Placer	Gusto	Placer	Asesinar
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	Otro	Amor	Necesidad	Conocimiento	Resentimiento	Otro
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	Bueno	Amor	Necesidad	Conocimiento	Venganza	Vengarse
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	Asesinar
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue	Beatrix	x	x	x	x	x	x

	Leaves	Kiddo						
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	Malo	Necesidad	Placer	Gusto	Resentimiento	Asesinar
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	Sobrevivir
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	Malo	Gusto	Necesidad	Conocimiento	Otro	Sobrevivir
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	Malo	Placer	Gusto	Gusto	Placer	Asesinar
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	Malo	Necesidad	Placer	Gusto	Placer	Asesinar

	Leaves							
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	Bueno	Necesidad	Necesidad	Conocimiento	Resentimiento	Sobrevivir
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	Malo	Querer	Querer	Conocimiento	Resentimiento	Vengarse
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x	Asesinar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	Malo	Gusto	Placer	Gusto	Conocimiento	Asesinar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	Malo	Gusto	Placer	Gusto	Conocimiento	Asesinar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x	x

Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	Malo	Querer	Placer	Gusto	Conocimiento	Asesinar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	Malo	Placer	Placer	Gusto	Conocimiento	Asesinar
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	Bueno	Amor	Necesidad	Conocimiento	Resentimiento	Vengarse
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	Malo	Gusto	Necesidad	Gusto	Placer	Sobrevivir
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	Malo	Placer	Querer	Placer	Resentimiento	Asesinar
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	Venganza	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	Placer	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	Bueno	Amor	Querer	Necesidad	Resentimiento	Vengarse

Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Venganza	Asesinar
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	Malo	Necesidad	Necesidad	Conocimiento	Resentimiento	Asesinar
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	Otro	Gusto	Querer	Conocimiento	Placer	Otro
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x	x

Película	Secuencia	Personaje	Prog. Nar. De atribución	Prog. Nar. De renuncia	Programa Nar. De desposesión	Situaciones	Personajes
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	Vida por venganza	Paciencia	Familiar	Esquema 6	Imprevisible

Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	Vida por honor	Resistencia	Otro	Esquema 6	Imprevisible
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	Ambas	Resistencia	Familiar	Esquema 4	Imprevisible
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	Otro	Otro	Otro	Esquema 4	Sujeto a un papel a menudo rívido
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	Vida por honor	Paciencia	Objeto	Esquema 6	Imprevisible
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	Ambas	Sacrificio	Familiar	Esquema 6	Imprevisible
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	Resistencia	x	x	x

Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	Vida por honor	Otro	Otro	Esquema 6	Imprevisible
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	Otro	Resistencia	Parte del cuerpo	Esquema 6	Sujeto a un papel a menudo rígido
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	Vida por honor	Sacrificio	Otro	Esquema 6	Sujeto a un papel a menudo rígido
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	x

Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	Vida por honor	Sacrificio	Otro	Esquema 6	Sujeto a un papel a menudo rígido
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	x	x	x	x	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	Vida por honor	Sacrificio	Familiar	Esquema 2	Imprevisible
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	Resistencia	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	Vida por venganza	Paciencia	Objeto	Esquema 2	Imprevisible
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	Vida por honor	Paciencia	Otro	Esquema 2	Sujeto a un papel a menudo rígido
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	Vida por honor	Paciencia	Otro	Esquema 2	Sujeto a un papel a menudo rígido
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	Vida por honor	Paciencia	Otro	Esquema 2	Sujeto a un papel a menudo rígido
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	Vida por honor	Paciencia	Otro	Esquema 2	Sujeto a un papel a menudo rígido

Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	Ambas	Resistencia	Familiar	Esquema 2	Imprevisible
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	Objeto	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	Otro	Otro	Dinero	Esquema 2	Imprevisible
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	Ambas	Paciencia	Dinero	Esquema 2	Imprevisible
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	Ambas	Sacrificio	Familiar	Esquema 4	Imprevisible
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	Paciencia	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	Vida por honor	Resistencia	Objeto	Esquema 4	Imprevisible
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x

Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	Otro	Otro	Esquema 4	Imprevisible
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	x

Película	Secuencia	Personaje	Competencia	Móviles	Ser y parecer	Ambientes	Rec. Estilísticos
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	Orden del saber	Pragmático	Malvado-Bueno	Urbano	Redundancia
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	Ético	x	Moderno	Personalización
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Amplificación
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	División
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Sinécdote
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 1	Dos	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	La inferencia inmediata
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	Orden del saber	Hedónico	Ninguno	Urbano	Redundancia
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	Moderno	Personalización
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	Comparación
Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	Antítesis

Kill Bill 1	Dos	Vernita Green	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	Orden del saber	Hedónico	Bueno-Malo	Urbano	Redundancia
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	Orden del poder	Pragmático	x	Clásico	La pregunta
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	Amplificación
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	Atenuación
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	División
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	El sentido de la oportunidad
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	O-Ren Ishii	x	x	x	x	La inferencia inmediata
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	Orden del saber	Hedónico	Ninguno	Urbano	Antítesis
Kill Bill 1	The Origin of O-Ren	Matsumoto	x	x	x	Clásico	Gradación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	Orden del sentir	Ético	Valiente-Cobarde	Urbano	Vía del ejemplo
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	Clásico	Amplificación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	Comparación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	Hipérbole
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Tanaka-San	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	Orden del poder	Ético	Malvado-Bueno	Urbano	Universalización
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	Pragmático	x	Moderno	Redundancia
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	Grande	Atenuación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	La inferencia inmediata

Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	Orden del saber	Hedónico	Ninguno	Urbano	La pregunta
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	Moderno	Atenuación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	Grande	Antítesis
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	O-Ren Ishii	x	x	x	x	La inferencia inmediata
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	Orden del saber	Pragmático	Valiente-Cobarde	Urbano	División
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	Moderno	Hipérbole
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	Grande	Antítesis
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Sofie Fatale	x	x	x	x	La inferencia inmediata
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	Orden del saber	Pragmático	Bueno-Malo	Urbano	La pregunta
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	Orden del poder	Hedónico	x	Moderno	Amplificación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	Grande	Atenuación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	Comparación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Gogo Yubari	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	Orden del saber	Pragmático	Ninguno	Urbano	La inferencia inmediata
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	Orden del poder	x	x	Moderno	x
Kill Bill 1	Showdown at House of Blue Leaves	Yohnny Mo	x	x	x	Grande	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	Orden del saber	Ético	Cobarde-Valiente	Rural	Redundancia

Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	Viejo	La pregunta
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	Pequeño	Atenuación
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	División
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	La inferencia inmediata
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	Orden del saber	Hedónico	Bueno-Malo	Rural	Vía del ejemplo
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	Orden del poder	Pragmático	x	Viejo	Redundancia
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	Pequeño	La pregunta
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	Atenuación
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Bill	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	Orden del saber	Hedónico	Ninguno	Rural	La inferencia inmediata
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	Orden del poder	x	x	Viejo	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	Pequeño	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	O-Ren Ishii	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	Orden del saber	Hedónico	Ninguno	Rural	La inferencia inmediata
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	Orden del poder	x	x	Viejo	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	Pequeño	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Vernita Green	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	Orden del saber	Hedónico	Ninguno	Rural	La inferencia inmediata
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	Orden del poder	x	x	Viejo	x

Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	Pequeño	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	Orden del saber	Hedónico	Ninguno	Rural	La inferencia inmediata
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	Orden del poder	x	x	Viejo	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	Pequeño	x
Kill Bill 2	Massacre at two Pines	Elle	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	Orden del saber	Pragmático	Malvado-Bueno	Rural	Universalización
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	Orden del poder	Ético	x	Viejo	Redundancia
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	Pequeño	Amplificación
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Atenuación
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Hipérbole
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 2	Elle and I	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	Otro	Pragmático	Ninguno	Rural	La inferencia inmediata
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	Viejo	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	Pequeño	x
Kill Bill 2	Elle and I	Budd	x	x	x	x	x
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	Orden del saber	Hedónico	Bueno-Malo	Rural	Redundancia
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	Orden del poder	Pragmático	x	Viejo	Amplificación
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	Pequeño	División
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	Comparación
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	Metáfora
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	Hipérbole
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 2	Elle and I	Elle	x	x	x	x	El sentido de la oportunidad

Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	Orden del saber	Ético	Malvado-Bueno	Urbano	Vía del ejemplo
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	Orden del poder	Pragmático	x	Moderno	Amplificación
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	Orden de la madurez	x	x	Grande	División
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Comparación
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Hipérbole
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 2	Face to face	Beatrix Kiddo	x	x	x	x	La inferencia inmediata
Kill Bill 2	Face to face	Bill	Orden del saber	Pragmático	Bueno-Malo	Urbano	Redundancia
Kill Bill 2	Face to face	Bill	Orden del poder	x	x	Moderno	Amplificación
Kill Bill 2	Face to face	Bill	Orden de la madurez	x	x	Grande	Atenuación
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	Metáfora
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	Hipérbole
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	Antítesis
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 2	Face to face	Bill	x	x	x	x	La inferencia inmediata
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	Orden del saber	Hedónico	Otro	Rural	Gradación
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	Viejo	Redundancia
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	Grande	La pregunta
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	Amplificación
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	Atenuación
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	División
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	Gradación
Kill Bill 2	Face to face	Esteban	x	x	x	x	La inferencia inmediata

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- ▶ HERNÁNDEZ, Halyve. El rostro Internacional de la Violencia. Hasher Editores. México.
- ▶ JACQUES, A. y MICHEL, M. “Análisis del film”. Paidós Comunicación. 3º Ed. Barcelona, 1990.
- ▶ LIPOVETSKY, Gilles. La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Anagrama. Barcelona, 1986.
- ▶ MORÍN, Edgar. “El cine o el hombre imaginario”. Ed. Seix Barral. Barcelona, 1972.
- ▶ PRIETO, Daniel. “La fiesta del lenguaje”. Coyoacán. México. 1994.
- ▶ SÁNCHEZ, José Luis. “Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión.” Ed. Alianza. Madrid, 2002.
- ▶ THOMPSON, John B. “Ideología y cultura moderna.” Teoría crítica en la era de la comunicación de masas. Segunda edición. Universidad Autónoma Metropolitana. México. 1998.
- ▶ **ZAVALA, Lauro. “Elementos del discurso cinematográfico”. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco. Colección Libros de Texto. México, 2003.**
- ▶ **ZAVALA, Lauro. “La ficción posmoderna como espacio fronterizo”. “Elementos del discurso cinematográfico”. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco. Colección Libros de Texto. México, 2003.**
- ▶ ZERAOUI, Zidane. Modernidad y posmodernidad. Noriega Editores. México. 2000.

Tesis

- ▶ CAMPOS, Edna. (2006). “*La posmodernidad según Baz Luhrmann. Elementos predominantes en tres películas.*” Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Internet

- ▶ BENASSINI, Claudia (2007) El imaginario social del comunicador: Una propuesta de acercamiento teórico. *Razón y Palabra* [Revista electrónica], (25). Disponible en:
<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n25/cbenassini.html>
- ▶ Carlos Escudero Salinas, Rafael Buforn Pastor, Marco Antonio Castelló Gramaje, Federico Torró Sanz. (2007) Gore. Disponible en:
<http://www.ieslacostera.org/NouHtm/alumnes/gore/gore.htm>
- ▶ DE MORAES, Dênis (2007) Imaginario social y hegemonía cultural en la era de la información. Disponible en: <http://www.comminit.com/redirect.cgi?>
- ▶ EPELDE, Unai. (2007). Quentin Tarantino. Disponible en:
<http://web.jet.es/unepelde/tarantin.htm>
- ▶ FADOL, Martín (Junio 20 2006) Aproximación al cine posmoderno de ciencia ficción (primera parte). Cinefagia [Revista electrónica] Disponible en:
www.revistacinefagia.com
- ▶ Kill Bill 1. La butaca [Revista electrónica] Disponible en:
<http://www.labutaca.net/films/21/killbillvol1.htm>

- ▶ Kill Bill 2. La butaca [Revista electrónica] Disponible en:
<http://www.labutaca.net/films/25/killbillvol2.htm>
- ▶ RODRÍGUEZ, Juan. (2003) Entrevista a Quentin Tarantino. La opinión. Disponible en:
http://www.avizora.com/publicaciones/reportajes_y_entrevistas/textos/quentin_tarantino_0071.htm
- ▶ ZAVALA, Lauro (2007) Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. *Razón y Palabra* [Revista electrónica], (46). Disponible en:
<http://www.razónypalabra.org.mx/anteriores/n46/zavala.html>
- ▶ (2006). A modo de introducción (DJ Tarantino) Disponible en:
http://www.miradas.net/0204/criticas/2004/0403_killbill1ok.html
- ▶ (2007). Cine negro. Disponible en:
<http://www.mailxmail.com/curso/excelencia/generoscine/capitulo16.htm>RIP
OLL, Xavier.
- ▶ (2007). Historia del cine. La postguerra. Disponible en:
<http://www.xtec.es/~xripoll/ecine5.htm>
- ▶ (2004) Kill Bill 2. Disponible en:
<http://www.labutaca.net/films/25/killbillvol2.htm>
- ▶ (2006). Paradigma posmoderno. Disponible en:
http://www.miradas.net/0204/articulos/2004/0403_killbillvol11.html