



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**ANÁLISIS HERMENÉUTICO DEL SOLDADO ESTADOUNIDENSE EN *RAMBO: FIRST BLOOD* COMO ESTEREOTIPO QUE SUSTENTA AL HÉROE DE ACCIÓN ACTUAL**

**TESIS QUE PARA OPTAR POR EL GRADO  
DE MAESTRA EN COMUNICACIÓN**

**PRESENTA  
LIC. ROSA AZUCENA MECALCO LÓPEZ**

**TUTORA:  
DOCTORA VIRGINIA MEDINA ÁVILA**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN**

**CIUDAD UNIVERSITARIA  
CIUDAD DE MÉXICO AGOSTO DE 2019**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN

El análisis del film: estrategia metodológica hacia una hermenéutica cinematográfica.....	5
Cine y representación .....	7
El contexto de <i>First Blood</i> .....	8
Del arquetipo al estereotipo.....	9
Rambo en el cine de acción actual .....	12

### 1. LAS REPRESENTACIONES CINEMATOGRAFICAS Y SU RELACIÓN HERMENÉUTICA CON LA REALIDAD .....

15

1.1 Los estereotipos y su connotación negativa en la sociedad .....	27
---	----

1.2 El mito del héroe y su representación filmica .....	39
---	----

#### 1.3 Las cualidades del soldado estadounidense y su adaptación al cine

1.3.1 El soldado en la historia .....	55
---------------------------------------	----

1.3.2 El paso de la historia al cómic y el cine .....	63
---	----

### 2. LA GUERRA DE VIETNAM Y EL ARTE COMO MEDIO DE PROTESTA.....

71

2.1 David Morrell y <i>First blood</i> : de la literatura al cine.....	83
--	----

2.2 El cine de referencias.....	93
---------------------------------	----

3. RAMBO AND... US: ANÁLISIS HERMENÉUTICO DEL PERSONAJE DEL SOLDADO ESTADOUNIDENSE EN <i>RAMBO: FIRST BLOOD</i> , COMO ESTEREOTIPO QUE SUSTENTA AL HÉROE DE ACCIÓN ACTUAL .....	101
3.1 Rambo de papel: análisis del personaje del soldado en <i>Rambo: First Blood</i> de David Morrell .....	105
3.1.1 ¿Cómo debe lucir un soldado?: atributos físicos de Rambo en el libro .....	111
3.1.2 Pensamientos militares: atributos psicológicos del personaje en el libro .....	131
3.1.3 ¿Qué clase de muchacho era Rambo? El héroe y el soldado en la proyección literaria de David Morrell .....	151
3.2 Sylvester Stallone como Rambo: análisis del personaje del soldado en <i>Rambo</i> de Ted Kotcheff .....	155
3.2.1 Producción: elementos diégeticos y estradiegeticos en la configuración física y psicológica de Rambo de Ted Kotcheff .....	159
Momentos de ruptura.....	178
El orgullo del soldado.....	187
3.3 Del papel a la pantalla: similitud y diferencia entre la formación del personaje del soldado en <i>Rambo: First Blood</i> de David Morrell y <i>Rambo</i> de Ted Kotcheff.....	189
Atributos del soldado y el héroe de acción.....	194
3.3.1 ¿Héroe y soldado? El Rambo cinematográfico.....	199

3.4 Los héroes de acción actuales: atributos de los nuevos Rambo.....	211
4. LOS NUEVOS RAMBOS DE LA CINEMATOGRAFÍA .....	213
CONCLUSIONES	
La paradoja del cine como generador de estereotipos.....	239
Tipificación de los nuevos héroes del cine.....	241
Más allá de la cultura de masas ¿qué es lo analizable? La reivindicación del cine de acción.....	243
Apuntes hacia una hermenéutica cinematográfica.....	244
ANEXOS	
Anexo 1: Glosario .....	251
Anexo 2: Instrumentos	
Instrumento 1: Análisis del personaje de Rambo en la novela Primera Sangre de David Morrell .....	257
Instrumento 2: Análisis del personaje de John Rambo dentro de la <i>película First Blood</i> de Ted Kotcheff .....	260
Instrumento 3: contraste entre atributos físicos y psicológicos del personaje de Rambo y John Rambo en la novela Primera sangre de David Morrell y la película <i>First Blood</i> de Ted Kotcheff.....	262
Instrumento 4: Cuadro comparativo de Rambo con el soldado estadounidense dentro del cine.....	263
Instrumento 5: Cuadro comparativo de Rambo con el héroe mítico.....	264
Instrumento 6: Cuadro comparativo de Rambo con el héroe de acción. ...	264
Instrumento 7: Cuadro comparativo de Rambo con los héroes de acción actuales. ....	265

REFERENCIAS.....	267
REFERENCIAS DE IMÁGENES .....	274
FILMOGRAFÍA REFERIDA .....	275

### **Aclaraciones sobre citas y usos de tipo de letra**

- Este trabajo se realizó siguiendo el formato de citado de las normas APA en su edición 2017.
- El uso de cursivas marca las palabras de origen extranjero (*cómic, hagakure, o long shot*, entre otros), los términos provenientes de la teoría hermenéutica (*Dasein, tradición*, entre otros); los títulos de películas, libros u obras de arte y a las definiciones de categorías y formulaciones conceptuales propias.
- El uso de negritas a lo largo del capítulo tres atiende a la necesidad de resaltar elementos específicos de los extractos del libro o los diálogos de las películas.

## **Introducción**

### **El análisis del film: estrategia metodológica hacia una hermenéutica cinematográfica**

«¿Rambo el de las películas?, ¿es en serio?» era la respuesta más usada cuando las personas descubrían el tema de mi trabajo. Sin embargo, ninguna de ellas preguntó quién era Rambo, esa fue una de las primeras claves que me indicó que valía la pena continuar con mi tema de investigación. Quizá no habían visto la película, pero conocían al personaje.

Desde una perspectiva generalizada, Rambo no representa un tema de estudio serio al ser un personaje estereotipo perteneciente al denominado «cine comercial», además de haber surgido en la década de los ochenta. En una perspectiva menos general es un tema valioso porque habla de política, violencia y estereotipos, además de pertenecer a la caracterizada como «cultura de masas».

Desde mi perspectiva particular es un tema digno de análisis porque muestra cómo ha evolucionado el cine en las últimas tres décadas, cómo cambian sus estructuras y cómo se adapta a los nuevos contextos, además de exponer que el cine, en sí mismo, cuenta con sus formas estereotípicas, sus cadenas comunicativas y estructurales que se desarrollan y evolucionan dentro de su propio campo.

La investigación partió de un supuesto general: Rambo creó un nuevo estereotipo de héroe de acción en la cinematografía que continúa vigente hasta el día de hoy. Por lo tanto mi tema no es el cine de acción; sino el personaje como tal, cómo se configuró dentro de su propio universo cinematográfico y su evolución en años posteriores.

En aras de refutar o comprobar mi supuesto, decidí sumergir al personaje en el campo de la hermenéutica, que permite englobar no sólo los componentes simbólicos, descriptivos y explícitos en la formación del personaje y su posterior evolución; sino también los elementos contextuales e implícitos en su configuración.

Analizar a este personaje en la actualidad, a 37 años de su aparición en cines, resulta preponderante dado que su caracterización hermenéutica puede decirnos más de nosotros como sociedad actual que del mismo personaje, al mismo tiempo que ayuda a iniciar la emulación de los conceptos heideggerianos en el análisis fílmico. Pero la caracterización hermenéutica de un personaje no debe partir de opiniones subjetivas aisladas y conocimientos de sentido común.

En el mundo del cine existen muy pocos elementos que permanecen constantes a lo largo del tiempo, se transforman en modelos y son retomados una y otra vez como fórmula para nuevos trabajos. Como parte del análisis hermenéutico, deben analizarse cada uno de los elementos que le dan forma a esas constantes hasta consolidarlas como referentes en el ámbito cinematográfico, e incluso fuera de él.

La hermenéutica, ciencia de la interpretación, ofrece una vía completa encaminada al análisis de los fenómenos cotidianos en tanto los analistas se consideran a sí mismos objeto/sujeto en interacción con el fenómeno de estudio.

Dentro de esta visión es necesario incorporar los conceptos de la hermenéutica a la teoría fílmica, en pos de consolidarla como parte estratégica dentro de un vasto campo de estudio como lo es la industria cinematográfica.

En este trabajo pretendo comenzar la formulación de una *hermenéutica cinematográfica*. Una forma analítica que permita emular los conceptos enarbolados por Heidegger para extraer el sustrato del *ser* y aplicarlos a las condiciones de formación de la creación cinematográfica de un personaje específico, en este caso Rambo.

De esta manera he decidido aplicar el primer acercamiento de esa forma hermenéutica al contexto de *First Blood* (Feitshans, 1982), filme dirigido por Ted Kotcheff en 1982, cuya idea principal partió del libro del mismo nombre del escritor canadiense David Morrell.



Rambo, dentro del universo de *First Blood*, permite visualizar cada uno de los elementos constitutivos del *Dasein* de Heidegger debido a que su composición parte de una serie de conflictos socio políticos que definieron toda una identidad en la década de los 70, los cuales aún tienen repercusiones a nivel mundial, de una ficción literaria y una serie de intereses económicos en la industria cinematográfica.

Esta aproximación al uso de una *hermenéutica cinematográfica* define por principio los niveles de profundidad que es posible desarrollar metodológicamente como parte del análisis de un personaje.

Y más allá de ello, este acercamiento hermenéutico, basado en los postulados del *Dasein* y la *tradición* heideggeriana, me ha permitido concebir la necesidad de la emulación de las teorías de Heidegger llevadas al análisis fílmico, como una metodología que los conjunte a través de puntos de anclaje y coincidencia entre los elementos analizables en el filme y las teorías hermenéuticas.

### **Cine y representación**

La investigación se divide en cuatro capítulos. El primero de ellos dedicado a los aspectos teóricos. Como base para el desarrollo de este proyecto parto del concepto de realidad exponiendo los orígenes de la hermenéutica, los factores que la consolidaron como ciencia y algunas de las posturas aplicables al análisis del filme.

En la primera parte presento el surgimiento y desarrollo de la hermenéutica en relación con la formación de representaciones como vía de acceso a la realidad y cómo éstas son adaptables en el campo de la cinematografía; en este punto inicia la creación de mis categorías de análisis: estereotipo, soldado estadounidense y héroe de acción. Conceptos que desarrollo también dentro del primer capítulo.

Para crear el concepto de «estereotipo» retomo tres enfoques analíticos: comunicación, sociología y cine. Confronto los postulados de Mauro Wolf, José Ortega y

Gasset, Theodor Adorno, Max Horkheimer y Émile Durkheim en el campo de la comunicación; Serge Moscovici y Pierre Bourdieu en el ámbito de la sociología; y Laura Mulvey y Pierre Sorlin en el área cinematográfica, hasta finalmente desarrollar de forma argumentada un concepto propio de «estereotipo», que deslindo de su connotación negativa general.

En cuanto al desarrollo de la categoría «soldado estadounidense» comienzo con la historia general del soldado, la concepción del personaje alrededor del mundo en diferentes épocas, y cómo evolucionó una vez establecido el territorio estadounidense como un país independiente, hasta llegar a la caracterización actual.

La categoría «héroe de acción» parte de la concepción de «mito» en distintos campos de estudio: lingüística, literatura, antropología, literatura, y semiología. De allí brota la idea del héroe como eje conductor del mito en las distintas culturas, su concepción como arquetipo y adaptación como tipo hasta derivar en estereotipo. Este apartado se estructura principalmente con las teorías de Mircea Eliade, Joseph Campbell, Bronisław Malinowski, Umberto Eco, Carl Jung y Roland Barthes.

A partir de los autores citados, y tomando como referencia archivos históricos y filmicos, especialmente de Edmond Roch [*Películas clave del cine bélico*, 2008], creo la definición del héroe de acción y el soldado estadounidense dentro de la cinematografía.

### **El contexto de *First Blood***

En el segundo capítulo expongo el trasfondo contextual que intervino en el surgimiento del libro *First Blood* de David Morrell y la película del mismo nombre del director Ted Kotcheff. En este apartado explico qué fue la guerra de Vietnam, las repercusiones sociales que tuvo y el papel que jugó el cine durante el periodo de duración del conflicto y posterior a él. Asimismo añado quién es David Morrell cómo surgió el personaje de Rambo y cómo fue llevado a la pantalla por Ted Kotcheff.

Para presentar una caracterización de los filmes de acción, universo en el que nace Rambo, sigo a Vicenet Pinel, y esbozo la línea histórica de este género de manera ontológica, es decir, explicando su historia a través de sus propios referentes retomados una y otra vez en su proceso evolutivo, desde el surgimiento del cine hasta la aparición de películas como *Fast and Furious* (Bellinger, Claybourne, Moritz & Pogue, 2001).

Estos pasos son necesarios puesto que bien dice Eco «la relación de intencionalidad frutiva cambia la capacidad informativa del mensaje» (Eco, 2014:120). En este sentido la forma de la interacción diégetica de los elementos filmicos puede verse sometida a los círculos hermenéuticos de orden superior e inferior a los que se conectó la película.

La exposición sobre el desarrollo de la guerra de Vietnam, las formas de arte que intervinieron durante la época, la evolución de los soldados y los héroes en el cine así como la perspectiva del escritor (David Morrell), y el equipo de producción de la película son cruciales para comprender la estructura interna del filme en relación con la formación del personaje.

### **Del arquetipo al estereotipo**

El tercer capítulo consiste en analizar la formación de Rambo siguiendo la búsqueda de sus atributos físicos y psicológicos. El análisis partió de la caracterización del Rambo de Morrell siguiendo una matriz de análisis que registró sus atributos físicos (descripciones literales del personaje) y sus atributos psicológicos, comprobables a través de los momentos de ruptura en los que un atributo hace avanzar la trama. Este proceso se realizó también en cuanto al Rambo de Kotcheff.

La matriz diseñada para el análisis del libro cuenta con los registros de:

- Texto: extractos del libro en donde se describen los atributos físicos o psicológicos del personaje.
- Página: punto exacto de extracción de cada parte del texto.

- Personaje: en este caso se realizó la caracterización de Rambo y de Wilfred Teasle, contraparte de Rambo, sin el que sería imposible ver en acción los atributos psicológicos del personaje principal.
- Atributos: palabras que describen física o psicológicamente a los personajes.
- Ambiente físico: lugar en donde se desarrolla la acción.
- Ambiente psicológico: descripción de cómo se percibe la interacción entre los personajes, tanto el ambiente físico como el psicológico son necesarios pues Rambo no actúa igual en el pueblo que en la montaña, lo mismo que no tiene el mismo comportamiento cuando está bajo presión que si el ambiente es relajado.
- Tiempo de la narración: dividido exclusivamente en «pausado», que indica que no existe una amplia gama de acciones en un momento determinado; y «rápido», cuando se realizan varias acciones en un momento breve.
- Momento de ruptura: situaciones en las que la historia gira o cambia repentinamente debido a una decisión tomada por el personaje.

El material utilizado para esta sección del análisis fue la edición española del libro *Primera sangre* de David Morrell de la colección Novela y Ocio, de la Editorial Salvat de 1986, en su versión digital; además de la versión original *First Blood* de David Morrell publicada por Grand Central Publishing en E.U.A. en el año 2000.

Por otra parte, la matriz para el análisis de la película cuenta con:

- Imagen: un *screen shot* por encuadre.
- Duración: momento exacto en el que ocurre la acción.
- Tiempo: «pausado» o «rápido» siguiendo el mismo precepto de la matriz anterior.
- Tipo de cámara: objetiva o subjetiva, que funciona para saber si nos ubicamos desde la perspectiva del personaje o como un espectador omnisciente.
- Elementos técnicos visuales: tipo de encuadre, ángulo, plano.
- Diálogos: citas textuales de cada diálogo de la película.

- Elementos diegéticos: descripción del espacio visual y psicológico en el filme.
- Elementos extradiegéticos: música, créditos.
- Descripción: enumeración de los acontecimientos en orden de aparición en pantallas.
- Atributos: físicos o psicológicos y cómo se expresan en el filme.
- Momento de ruptura: atiende a la misma formulación de la matriz anterior.

Una vez caracterizados ambos Rambos, de acuerdo con las matrices de análisis<sup>1</sup>, establezco un paralelo entre ellos para estructurar un primer Rambo general. Las diferencias y coincidencias se constituyen tomando como premisa la idea de los tiempos y formatos en los que se desarrolla el personaje, así como el momento histórico en el que se creó.

Como señala Umberto Eco, la delineación de un personaje varía de acuerdo al dispositivo que se utilice, y en el caso de un filme con 97 minutos de duración ocurriría lo mismo que un folletín por entregas: «si el personaje se delinease a través de la acumulación progresiva de detalles infinitesimales, no lograría yo conservar de él un esquema mnemónico en el que hacer converger toda nueva información, y quedaría disuelto en una serie de impresiones no unificables» (Eco, 2014:167).

De esta manera, el Rambo general, obtenido a través del análisis, es comparado con los siguientes modelos:

- El arquetipo de héroe mítico de forma visual y psicológica.
- El arquetipo de soldado en la historia de forma psicológica.
- El tipo de héroe cinematográfico, física y psicológicamente.
- El tipo de soldado estadounidense en la cinematografía a partir de los soldados de las películas tomadas de *Películas clave del cine bélico* (Edmon Roch, 2008).

---

<sup>1</sup> La matrices y la explicación completa se encuentran en la página en el Anexo 2: Instrumentos (páginas 2457-265).

<sup>2</sup> Estudios publicados bajo el título de *Das Erlebnis und die Dichtung: Lessing, Goethe, Novalis, Hölderlin*

Con ello obtengo finalmente una configuración de Rambo que es posible identificar en los nuevos héroes del cine de acción sin caer en la obviedad.

### **Rambo en el cine de acción actual**

El cuarto y último capítulo consiste en realizar la búsqueda del estereotipo de Rambo en las películas del cine de acción posteriores al estreno de *First Blood* (1982). Para ello tomo una película por lustro comenzando un lustro después de la aparición del personaje de Rambo.

Las películas fueron escogidas al azar, sin embargo todas cuentan con características específicas:

- Pertenecer al género de acción.
- No ser parte del universo de súper héroes.
- No provenir de un *cómic*, libro, o material previo al guión.
- Contar con un personaje masculino protagónico.
- No desarrollarse en un contexto bélico.
- Ser producciones estadounidenses.
- No ser *remake* de otras películas.

Siguiendo estas especificaciones, las películas elegidas son:

- *Lethal Weapon* (1987)
- *Universal Soldier* (1992)
- *The Fifth Element* (1997)
- *Collateral Damage* (2002)
- *War* (2007)
- *Safe* (2012)
- *John Wick 2* (2017)

Preciso que el análisis no recaer en la película, sino en el personaje protagónico de cada una de ellas, pues el interés principal de la investigación no es analizar el cine de acción en general sino la formación del estereotipo de un personaje específico y su

evolución dentro de ese género. Debido a ello me concentro en extraer los elementos de Rambo que se encuentran presentes en cada uno de los protagonistas; y aquellos en los que difieren.

Finalmente a manera de conclusión o consideraciones finales, explico las vertientes de potencial aprovechamiento de este trabajo de investigación como parte de los estudios del campo de la comunicación y la posibilidad de la creación formal de *una hermenéutica cinematográfica*.

Como anotación final, debo añadir que pese a mi gusto no disimulado por la película *First Blood*, este trabajo cuenta con una postura analítica seria encaminada a crear una nueva forma de apreciación de los productos culturales audiovisuales independientemente del género al que pertenezcan.





## 1. Las representaciones cinematográficas y su relación hermenéutica con la realidad

*Una ilusión, una sombra, una ficción;  
y el mayor bien es pequeño;  
que toda la vida es sueño,  
y los sueños, sueños son.*

*La vida es sueño: Pedro Calderón de la Barca*

La RAE describe como «realidad»: «lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio» (RAE, 2017). Este concepto ha sido utilizado en la filosofía, lingüística o semiología como punto de partida para la creación de muy diversas teorías, incluso Tomás de Aquino lo aludía como referente propio de la verdad, al ser ésta el producto de su relación con el pensamiento (De Aquino, 2003).

De manera cotidiana nosotros abstraemos la realidad mediante un proceso de interpretación. Esta realidad pasa a formar parte nuestra en el momento en el que la representamos de forma lingüística para su comprensión. Creamos entonces signos con base en un significante emanado del mundo exterior, y les otorgamos un significado como bien expresaba Ferdinand de Saussure en el primer tomo de su *Curso de lingüística general* (De Saussure, 2007).

El mundo se transforma en un referente del cual partimos para generar representaciones. En 1819 Arthur Schopenhauer ya hablaba de las representaciones como vía única para conocer al mundo exterior: la realidad.

En *El mundo como voluntad y representación* el filósofo alemán aseguraba que «ninguna verdad es, pues, más cierta, más independiente de todas las demás y menos necesitada de demostración que esta: que todo lo que existe para el conocimiento, o sea, todo este mundo, es solamente objeto en referencia a un sujeto, intuición de alguien que intuye; en una palabra, representación» (Schopenhauer, 2005, p.23).

En palabras de Ludwig Wittgenstein las imágenes del mundo en nuestro pensamiento «representan un estado de cosas posible en el espacio lógico, y contienen la posibilidad del estado de las cosas que representan» (Wittgenstein, 2001, p.9).

De esta manera las primeras interpretaciones de los fenómenos naturales realizadas por el hombre originaban representaciones fantásticas, mas contaban con un carácter lógico, pues representaban una posibilidad dentro la realidad que nuestros antepasados percibían desde su experiencia.

Cuando el hombre comenzó a buscar explicaciones para los fenómenos naturales que lo rodeaban surgieron los dioses, figuras míticas cuya función primordial era establecer el orden del mundo y determinar su destino.

«Entonces dijo Dios: Hagamos al hombre a nuestra imagen, conforme a nuestra semejanza; y señoree en los peces del mar, en las aves de los cielos, en las bestias, en toda la tierra, y en todo animal que se arrastra sobre la tierra» (Génesis, 1:26), establece el *Génesis* de la *Biblia* en la tradición judeocristiana, el libro más traducido de todos los tiempos (Caballero, 2009).

Si bien en *El ocaso de los ídolos* Nietzsche se preguntaba si «¿Es el hombre tan sólo un error de Dios? ¿O es Dios tan sólo un error del hombre?» (Nietzsche, 2002, p.3), lo cierto es que los dioses han figurado como parte indispensable de la cultura humana, pues señala Óscar Jairo González «los ídolos, en la lucidez frenética y furiosa, son esenciales» (González, 2014, p.16).

Todas las civilizaciones existentes cuentan con distintos tipos de deidades; pero al ser producto de las necesidades humanas, sus características generales se encuentran emparentadas. Es así que podemos encontrar al Dios del sol, representado con la figura de Apolo en la cultura griega, Ra para los egipcios, Tonatiuh para los aztecas o Amaterasu para los japoneses.

Casi de manera general existe un dios para cada necesidad humana, y al ser el hombre un ser social por naturaleza, como señalaba Aristóteles, la comunicación cuenta también con sus propias deidades.

En la cultura egipcia, el *Kibalion* o libro de Thoth, se consideraba como «la llave de oro para poder entender los libros sagrados» (Gaytán, 1999, p.25), había sido redactado por Thoth, el escribano de los dioses, creador de las ciencias, los números y la escritura, encargado del libro de la vida y de conducir las almas de los muertos en su paso hacia el otro mundo.

Por otra parte, los aztecas creían en la existencia de Paynatl, mensajero de Huichilopoztli, comisionado para transmitir las misivas del dios al ejército y movilizarlo en las guerras (De Sahagún, 1829, p.16). En tanto, los griegos designaron a Hermes como el mensajero de los dioses (López, 1991, p.8).

Al igual que Thoth, Hermes tenía la función de encaminar a los muertos hasta el río Estigio, en donde quedaban a disposición de Caronte, para llevarlos al otro lado por un par de monedas. Para los romanos, la figura de Hermes se materializaba a través del dios Mercurio.

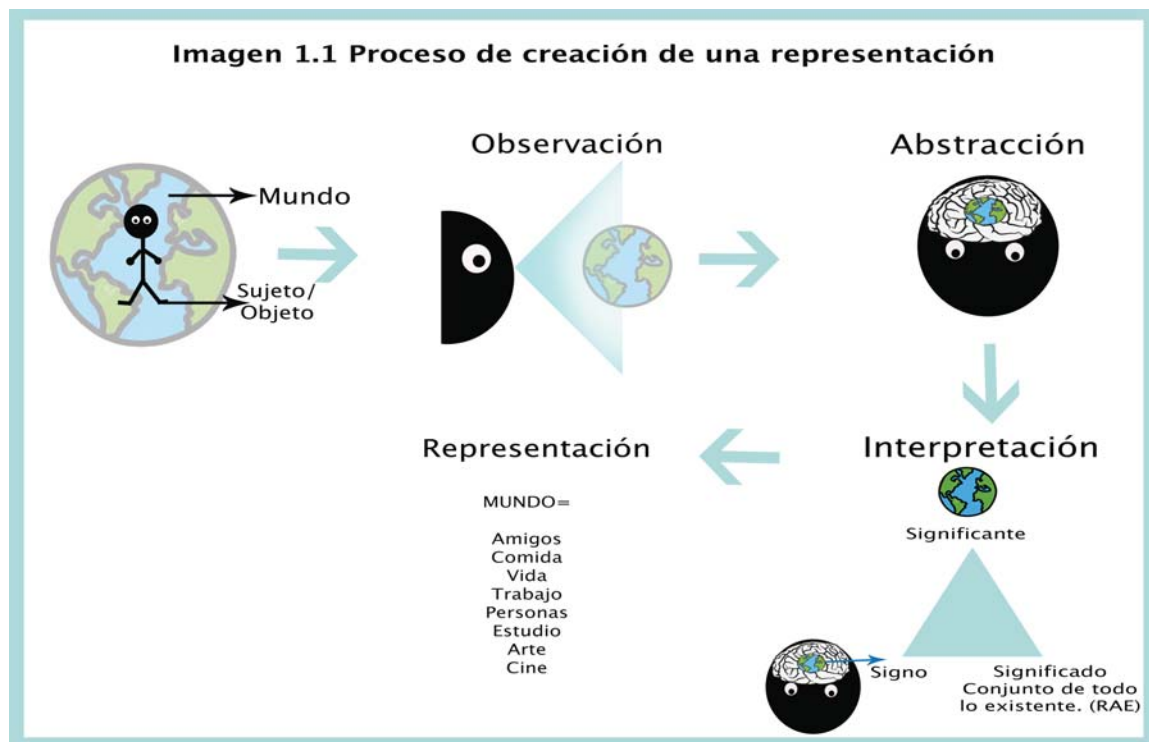
Del mismo modo que Hermes, Mercurio debía hacer de mensajero no sólo entre los dioses; sino también comunicar los mandatos de éstos a los humanos, pues ellos no podían entender el lenguaje de las deidades sino era a través de él. Hermes, Mercurio, Thoth, o Paynatl cumplían con la importante función de interpretar el lenguaje de los dioses y transmitirlo a la humanidad.

La interpretación es una de las bases del proceso comunicativo. Entendemos al mundo por medio de interpretaciones. En nuestro afán por comprender los fenómenos que nos rodean, los abstraemos y los dotamos de significado de acuerdo a nuestro capital cultural.

A lo largo de la historia hemos creado múltiples interpretaciones, ajustadas a distintos momentos históricos, para facilitar nuestro entendimiento de los acontecimientos que observamos, y poder interactuar con ellos.

Para Aristóteles, por ejemplo, el comienzo de la exégesis, se encontraba en la observación; pero la interpretación real, sólo ocurría cuando se lograba explicar una serie de observaciones. Dentro de sus teorías buscaba la asociación entre las características inmanentes a las sustancias y su explicación teleológica, haciendo uso del método inductivo y los silogismos científicos, para lo cual necesitaba señalar la relación causal entre las premisas y las conclusiones (Aristóteles, 1988).

Con ello como punto de partida sabemos que la interpretación nace de la observación parcial o rigurosa de un hecho y la forma en la que nosotros, como individuos, le brindamos una significación para finalmente representarla.



Fuente: Elaboración propia

La ciencia que estudia la interpretación de la realidad es la hermenéutica, del griego ἐρμηνευτικός hermēneutikós (RAE, 2017). Uno de sus orígenes se encuentra en el estudio y esclarecimiento de los textos bíblicos y los intentos de los estudiosos por rescatar la versión «auténtica», que se perdía en la transcripción manual del texto original (Rodríguez, 2015).

En el siglo XIX, el teólogo Friedrich Schleiermacher, influenciado por Federico Schlegel, comenzó el desarrollo de una teoría cuyo propósito era introducir las bases de los estudios bíblicos fuera del ámbito religioso.

Las nuevas técnicas partían de la teoría filológica y los postulados de Kant para establecer una exégesis de los escritos, con relación a su creación dentro de un contexto dinámico, pues de acuerdo con Paul Ricoeur, la filosofía crítica era la base primordial para la concreción de una hermenéutica contemporánea (Ricoeur, 1986).

De esta manera la unificación de la filosofía, historia y filología dieron pie al arte de la interpretación, fuera del ámbito religioso, desglosada por Schleiermacher; y aunque él mismo insistía en que la hermenéutica no existía aún como una materia general sino como una «pluralidad de hermenéuticas especiales» (Schleiermacher, 1974, p.75), sus estudios sirvieron como punto de partida para Wilhelm Dilthey y la creación de su hermenéutica filosófica.

La postura de Dilthey se inclinaba hacia el pensamiento de que todas las vivencias se encuentran conectadas, expresaba la idea de la vida como «la relación interna de las actividades psíquicas en la conexión de la persona» (Dilthey, 1945, p.209).

Así mismo, Dilthey pretendía buscar el fundamento científico en las denominadas «ciencias del espíritu», al considerar que Kant las había dejado de lado en sus trabajos.

Dilthey hacía hincapié en la exploración de una forma de análisis que estudiase la acción humana tal como se interpretaban los textos, y desarrolló dos métodos con los que buscaba indagar en la relación entre la obra y su creador, y posteriormente investigar la

misma acción humana individual con otras de índole superior que la dotan de sentido dentro de un contexto específico.

Dentro de sus escritos prestó especial atención al *ekklären*, o explicación que surge de la capacidad del sujeto para extraer la información de su entorno, y con ello alcanzar el conocimiento de los objetos naturales. Con el *verstehen*, por otra parte, se refería al conocimiento del hombre en cuanto al hombre, pues resulta de la extracción y deducción de la cultura humana. En tanto, el *erlebnisse* trata las experiencias propias del sujeto. Y todos estos componentes, dentro de la teoría de Dilthey, hacen parte integral del proceso de *austegung* o interpretación.

Más tarde Martín Heidegger presentaría en *Ser y tiempo* (Heidegger, 1927), «una teoría más concreta de los alcances filosóficos de la hermenéutica» (Gadamer, 1998, p.37), En esta obra, Heidegger pretendía deslindar a la ontología de las antiguas concepciones filosóficas y partir de la fenomenología, propuesta por su maestro Edmund Husserl, para su entendimiento.

Además, el filósofo desplegó su concepto de *Dasein*, o experiencia de vida, el momento en el que el hombre se abre al mundo dinámico, permeado por la *temporeidad* y la *historicidad* dentro de su *tradición*, un concepto que para Heidegger es mucho más abarcador que «ideología».

Los trabajos de Heidegger se concentraron en el fenómeno de la comprensión como medio de apertura comunicativa entre el hombre y el *ser*. Y a su vez se integraron a las bases de la teoría de Gadamer, expresada en *Verdad y Método* (Gadamer, 1960) como la tarea de comprender e interpretar no sólo desde el objeto de análisis y el método científico, sino también como parte de la experiencia humana.

Para establecer su trabajo, Gadamer realizó un exhaustivo análisis de las teorías precedentes a la hermenéutica contemporánea. Retomó el concepto de *erleben*, cuya dualidad significativa alude a un conocimiento previo a la experiencia, y del cual se

desprende el *erlebnis*, precedente de la interpretación y componente de su base. Trabajó también sobre los estudios de Dilthey acerca de Goethe<sup>2</sup>, y realizó una crítica al modo en el que se motivaban estos conceptos y sus posibles acercamientos panteístas.

Explicó así el concepto de la vivencia estética como «la forma esencial de la vivencia en general. Del mismo modo que la obra de arte en general es un mundo para sí, también lo vivido estéticamente se separa como vivencia de todos los nexos de la realidad» (Gadamer, 1993, p.48).

La obra de arte, entendida por Gadamer como «la realización plena de la representación simbólica de la vida hacia la cual toda vivencia se encuentra siempre en camino» (Gadamer, 1993, p.49) se vuelve susceptible de interpretación al ser parte de la vivencia estética del ser humano. En tanto el cine abstrae la realidad y es propenso de interpretarla al mismo tiempo que es interpretado adquiere la cualidad de «obra de arte» al mismo tiempo que de representación.

Siguiendo la conceptualización expuesta se establecerá que una «representación cinematográfica» es *la puesta en escena de un trozo de la realidad interpretado por un equipo de producción, a través de signos insertos en un universo filmico simbólico, que adquiere un carácter artístico (obra de arte audiovisual) mediante la concatenación de diversos elementos pertenecientes a otras artes.*

---

<sup>2</sup> Estudios publicados bajo el título de *Das Erlebnis und die Dichtung: Lessing, Goethe, Novalis, Hölderlin* (Dilthey, 1906)

## Imagen 1.2 Creación de la representación cinematográfica



Fuente: elaboración propia

Estas *representaciones cinematográficas*, que pueden ser un filme completo, una secuencia o un fotograma ya sea de un paisaje o personaje, se componen de signos. Mas



dichos signos no se encuentran aislados, parten de un contexto y se sumergen en un universo simbólico, y es en tanto se encuentran insertos en él que adquieren significados específicos. Al respecto Marc Ferro aseguraba que «el film se observa como una imagen objeto, cuya significación va más allá de lo puramente cinematográfico; no cuenta sólo por aquello que atestigua, sino por el acercamiento socio histórico que permite» (Ferro, 1995, p.39).

Y tal como Wittgenstein lo expresaba: «la figura representa lo que representa, independientemente de su verdad o falsedad, por medio de la forma de figuración. Lo que la figura representa es su sentido» (Wittgenstein, 2001, p.13). Con esta definición como premisa inicial el cine, por su carácter de obra de arte audiovisual y representación de la realidad, es susceptible de ser analizado desde un punto de vista hermenéutico.

Es cierto que existe un debate entre la visión formativa y la realista para esclarecer si el cine imita o no a la realidad. Como señala Siegfried Kracauer en *Teoría del cine: la redención de la realidad física*, este debate entre la realidad y el arte comenzó en la época de la fotografía, mucho antes del desarrollo de la teoría filmica (Kracauer, 1996, p.23). Sin embargo, aunque cada filme en sí mismo contiene su propia realidad, formada por todos componente dentro de la pantalla, que significan únicamente mientras se encuentran en el universo fílmico al que corresponden, la representación del exterior se encuentra presente.

Sin importar de qué género se hable, desde la ciencia ficción hasta el documental sientan sus bases en la realidad misma, como bien explicaba Pier Paolo Pasolini el significado más puro del cine se encuentra en el mundo exterior, aunque no sea éste una reproducción de la realidad más que en términos semióticos y como tal es posible interpretarlo (Pasolini, 2006).

Una representación para Durkheim «no es, en efecto, una simple imagen de la realidad, una sombra inerte proyectada en nosotros por las cosas; es una fuerza que suscita en su alrededor [dentro del organismo] un torbellino de fenómenos orgánicos y físicos» (Durkheim, 1994, p.124). Así el valor de una *representación cinematográfica* se desprende

de la exégesis que se le brinde de acuerdo a la perspectiva desde la que se analice, pues como todos los fenómenos estará adscrito dentro de un círculo interpretativo de diferentes niveles, dependiendo del contexto con el que se le vincule.

Por lo tanto, una película, en su papel de *representación cinematográfica*, puede ser valorada por sus componentes artísticos, técnicos, u otros elementos, si se analiza como producción audiovisual. Por los aspectos retomados de la sociedad, si lo vemos como artefacto cultural<sup>3</sup>, en el sentido de la antropología visual o antropología de los media, «línea de investigación emergente y cada día más organizada dirigida hacia la valoración de los aspectos visuales presentes en las prácticas cotidianas» (L. Isava, 2004, p.17-18). Puede ser observada también como un producto comercial, en términos de la industria. O simplemente como grata o no grata para el público, sin contar con otras acepciones.

Por ejemplo, en el caso de *Gone with the wind* (O. Selznick, 1939), dirigida por Víctor Fleming y considerada película icónica de la cinematografía mundial (Müller, 2015, p.159), podemos hacer un análisis socio histórico, a partir de los hechos concretos desarrollados en la película, situada en la Guerra de secesión estadounidense (1861-1865).

Desvelar una perspectiva sociológica al analizar las condiciones de vida de las clases sociales de la época. Desglosar los aspectos técnicos del filme, al ser éste el primero realizado por completo a color. Focalizarnos en la psicología de los personajes e incluso introducirnos en las teorías de género y presentar la idea del machismo dentro del argumento.

---

<sup>3</sup> Pese a que aún no existe una definición universal de «artefacto cultural» es entendido aquí como el artefacto que «pone en funcionamiento» las redes de significación que lo hacen posible y lo justifican, pero al mismo tiempo las patentiza al escenificarlas en una suerte de inscripción significante susceptible de ser leída, analizada, interpretada,(re)pensada [...] Los artefactos culturales son sin duda piezas básicas del engranaje del ser humano con el mundo físico y de las personas entre sí.» definición tomada de L. Isava. (2009) *Breve Introducción a los artefactos culturales*. México, D.F.: UNAM.

Pero desde una postura puramente hermenéutica, es necesario condensar todos estos elementos para dilucidar al filme mismo en su carácter de *representación cinematográfica*.

El cine es el reflejo de la visión y la experiencia del ser humano con sus aciertos y errores. Así, las representaciones que vemos en pantalla tienen una relación directa con el mundo que circundamos, se componen de signos y símbolos que resignificados pasan a formar parte de un universo paralelo al nuestro, al que sin embargo nos adscribimos al reconocerlo como real, por lo menos dentro del espacio diegético de la película.

En este espacio diegético no sólo existen componentes lingüísticos que dan forma a la *representación cinematográfica*, sino también elementos audiovisuales y gestuales que abstraemos y de alguna forma compartimos. Y son todas estas abstracciones, convertidas en representaciones las que deben analizarse pues como bien plantea Geertz «el análisis consiste pues en desentrañar las estructuras de significación» (Geertz, 2003, p.24).

Al mismo tiempo señala: «pensar no consiste en “cosas que pasan en la cabeza” [...], sino en el trasiego de lo que G.H. Mead<sup>4</sup> y otros denominaron símbolos significativos –en gran parte palabras, pero también gestos, poses, dibujos, sonidos musicales, artificios mecánicos como por ejemplo los relojes, u objetos naturales como las joyas» (Geertz, 2003, p.52).

Desde su existencia el cine nos ha presentado todo tipo de historias, dramas, romances, comedias, y otro sin número de temas. Cada uno de estos géneros cuenta con características específicas (signos), personajes prototipo que se vuelven reconocibles para nosotros (íconos), canciones, paisajes, escenarios (símbolos), a los que identificamos y se adhieren a nuestro capital cultural.

A través del cine podemos ver representada la riqueza, la pobreza, la guerra, u otros fenómenos sociales; e incluso las circunstancias inmateriales como el amor, el odio, la violencia u otras situaciones, cada película cuenta con un gran número de representaciones

---

<sup>4</sup> George Herbert Mead fue un filósofo, sociólogo y psicólogo social nacido en 1863 y fallecido en 1931, quien realizó trabajos acerca del interaccionismo simbólico en la comunicación.

que configuran su contenido dependiendo del género al que pertenece. Los personajes son indispensables en este punto, puesto que de su caracterización física, psicológica y cultural dependerá la identificación del público con ellos.

Darth Vader, por ejemplo, representaba al lado oscuro de la fuerza en *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (Kurtz & Lucas, 1977). Y en la actualidad es una de las figuras antagónicas más reconocidas en el mundo de la cinematografía. Sin embargo, como ya se mencionó, en cada género existen caracterizaciones casi generales de los personajes que nos hacen reconocerlos, tal es el caso del vaquero, la porrista, el mago, el asesino y claro del héroe y el soldado.

## 1.1 Los estereotipos y su connotación negativa en la sociedad

*Sus perfectos contornos se delineaban debajo del vestido de satén que ajustaba ligeramente su cintura moldeando su bien torneado cuerpo. Puso entre sus delgados labios, teñidos de carmín, un largo cigarrillo que encendió con manos hábiles, mientras le dirigía una mirada de soslayo. Una abundante cabellera enmarcaba su delicado rostro de facciones finas y mirada gatuna.*

*Su belleza era innegable, como lo era también su carácter frío y calculador. Sus ojos, acentuados por el maquillaje y los movimientos felinos en cada uno de sus ademanes traslucían una seguridad abrumadora. Él la miró fascinado por la mezcla entre delicadeza y ferocidad, que lo seducían en medio de la atmósfera oscura del lúgubre espacio en el que ambos se encontraban...*

De forma general, la descripción que elaboro arriba hace referencia a un personaje icónico de la cinematografía: *la femme fatale*. Dentro de la historia del cine, la mujer fatal desempeña un importante papel como símbolo de sensualidad y osadía, «la mujer fatal es uno de los personajes más perdurables del cine de Hollywood [...] es entendida, en general, a través de una combinación de manipulación sexual y peligro» (Farrimond, 2018, p.6). Como se muestra a continuación, los elementos que distinguen a la *femme fatale* prevalecen aún con el paso del tiempo.

**Imagen 1.3 *Femmes fatales* de la historia del cine**

1920



Gloria Swanson  
Foto tomada de <http://archivo.miradasdecine.es/>

1930



Marlene Dietrich  
(Destry rides again,  
George Marshall, 1939) Foto tomada de <http://www.alamy.com/>

1940



Lauren Bacall  
(To have or not have, Howard  
Hawks, 1944)  
Foto tomada de <http://deadline.com/>

1950



Marilyn Monroe  
Foto tomada de <https://www.pinterest.es/>

1960



Anita Ekberg  
Foto tomada de <https://ar.pinterest.com/>

1970



Olivia Newton John  
(Grease, Randal Kleiser, 1978)  
Foto tomada de <https://www.pinterest.com.mx/>

1980



Glenn Close  
(Fatal attraction, Adrian Lyne 1987)  
Foto tomada de <http://www.sensacine.com>

1990



Sharon Stone  
(Basic Instinct, Paul Verhoeven, 1992)  
Foto tomada de <https://www.starstills.com/>

2000



Monica Bellucci  
(Malena, Giuseppe Tornatore 2000)  
Foto tomada de <http://www.alamy.com/>

Fuente: elaboración propia

Las características atribuidas al personaje se desprenden por completo de un estereotipo criticado sobre todo por la teoría feminista del cine, que de acuerdo con Laura Mulvey, en *Placer visual y cine narrativo*, surge de una mirada puramente masculina que proyecta sus fantasías sobre la figura femenina pues «a través de su tradicional papel exhibicionista, las mujeres son a la vez miradas y exhibidas, con su apariencia fuertemente codificada para causar un fuerte impacto visual y erótico» (Mulvey, 2007, p.7).

Pero los estereotipos no solamente simplifican el concepto de la mujer, otros conceptos e ideas principales: lo sintetizan todo. Ese es su papel primordial, como mecanismos de reconocimiento inicial, dentro del espectro social en el que se crean. Sin embargo, la generalizaciones en las que caen y sobre todo el uso indiscriminado que se hace de ellos ha terminado por encapsularlos dentro de una concepción despectiva.

En comunicación, el concepto de estereotipo ha sido utilizado principalmente como parte del análisis de la cultura de masas, modo de vida surgido en el siglo XX, cuyas principales características residen en la unificación de comportamientos, ideas y pautas de referencia dentro e una sociedad capitalista (Rodríguez, 2015).

La cultura de masas parte del concepto «sociedad de masas», cuya definición cuenta con acepciones distintas de acuerdo a la postura desde la que se delimite. La actitud del conservadurismo político la entendía como una consecuencia del progreso de la industrialización, así como la reconfiguración del cambio de valores como la igualdad.

En tanto personajes como José Ortega y Gasset, citado por Mauro Wolf, definen más que a la sociedad a los componentes de la masa como aquellos individuos preocupados únicamente por el bienestar propio.

Pese a la confrontación que nace en cuanto a los distintos términos, Wolf destaca que existen elementos constantes en todas las definiciones que concuerdan con que «las masas están constituidas por una agregación de individuos que -en cuanto miembros- son sustancialmente iguales, no diferenciables, aunque procedan de ambientes distintos,

heterogéneos, y de todos los grupos sociales» (Wolf, 2013, p.25), y de estas particularidades se desprende la cultura que generan, basada en estereotipos, entendidos como generalizaciones peyorativas que refuerzan usualmente una característica negativa acerca de un sujeto.

Entre las principales acusaciones que se hacen a la cultura de masas y su uso de los estereotipos Umberto Eco destaca: «los *mass media* tienden a imponer símbolos reconocibles de inmediato, y con ello reducen al mínimo la individualidad y la concreción de nuestras prácticas y de nuestras imágenes, a través de las cuales deberíamos realizar experiencias» (Eco, 2014, p.58).

Desde esta perspectiva el estereotipo se concibe como «creencias y expectativas sostenidas acerca de una categoría de gente, de modo que se asuma que todos los miembros de esa categoría poseen las mismas características» (Rodríguez, 2015:176).

Asimismo el estereotipo, dentro de las teorías de la comunicación se ha reforzado mediante el concepto del *habitus*, creado por Pierre Bourdieu para designar a la «fórmula generadora que permite justificar simultáneamente las prácticas y los productos enclasables, y los juicios, a su vez enclasados<sup>5</sup>, que constituyen a estas prácticas y a estas obras en un sistema de signos distintivos» (Bourdieu, 1998, p.170).

Aunque ya la teoría funcionalista se encargaba del análisis de la cultura y sociedad de masas, se enfocaba en un examen global del estereotipo como parte de ésta. En cambio, una de las principales corrientes de las teorías comunicacionales que se ha encargado de estudiar los estereotipos como parte de sus líneas de investigación es la teoría crítica, asociada con la escuela de Frankfurt en el siglo XX.

La teoría crítica, encabezada por Theodor Adorno y Max Horkheimer, consideraba que el análisis de los hechos debía de partir de la consideración de que éstos se formaban de

---

<sup>5</sup> Bourdieu se refiere aquí a las prácticas que se producen con una relativa autonomía de acuerdo a parámetros específicos de comportamiento semejante dentro de una clase de la sociedad (enclasables) y a las prácticas que se adhieren a éstos por imitación o reproducción (enclasado).



contradicciones, además de considerar la creación y reforzamiento de estereotipos como una consecuencia directa del apogeo de los *mass media*, las generalizaciones y la pérdida de identidad de las sociedades en pos de la relativa estabilidad capitalista.

En el ensayo *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas* (1944-1947) Adorno y Horkheimer explicaban su preocupación y oposición al sistema de la unificación masiva que, de acuerdo con ellos, permeaba a la sociedad.

Además de introducir el concepto de «industria cultural» ambos críticos referenciaban a los estereotipos de forma negativa al enunciar que: «la traducción estereotipada de todo, incluso de aquello que aún no ha sido pensado, dentro del esquema de la reproductibilidad mecánica, supera en rigor y validez a todo verdadero estilo, concepto este con el que los amigos de la cultura idealizan —como “orgánico”— al pasado precapitalista» (Adorno y Horkheimer, 1988, p.5).

Para Adorno y Horkheimer (1988) los estereotipos aludían a la decadencia social y cultural. Y el cine contaba con un papel trascendental en su función dual de industria cultural y «replica de la realidad». En contra de la industria cultural afirmaban:

De cada film sonoro, de cada transmisión radial se puede deducir aquello que no se podría traducir como efecto a ninguno de ellos aisladamente, pero sí al conjunto de todos en la sociedad. Inevitablemente, cada manifestación aislada de la industria cultural reproduce a los hombres tal como aquello en que ya los ha convertido la entera industria cultural. Y todos los agentes de la industria cultural, desde el productor hasta las asociaciones femeninas, velan para que el proceso de la reproducción simple del espíritu no conduzca en modo alguno a una reproducción enriquecida (p.4).

Todavía en la actualidad, los estereotipos son estudiados en el ámbito de la comunicación como un concepto negativo del que se desprenden conductas violentas o consideraciones peyorativas, en contra de quien se considere diferente dentro de un grupo social relativamente homogéneo.

El escritor José Luis Atienza señala que el estereotipo: «se refuerza basándose en información incompleta o desviada» (Atienza, 2005, p. 347), y de ello se desprenden una serie de acciones sociales adversas en contra de quien entre o no dentro del concepto mental que como sociedad formamos.

Sin embargo, para la sociología, ciencia social interdisciplinaria encargada del análisis e interpretación de los aspectos socioculturales, los significados e influencias en las conductas del ser humano y para la psicología social, rama de la psicología que se enfoca en estudiar los procesos mentales del individuo condicionados por la sociedad, los estereotipos cuentan con un cariz completamente diferente, si bien sus raíces se encuentran en el mismo concepto de simplificación utilizado dentro de la comunicación.

En el campo de la psicología social, los estereotipos se entienden como «categorías de atributos específicos a un grupo que se caracterizan por su rigidez. [...] son el primer paso en el origen de una representación; cuando se obtiene información de algo o de alguien se adscribe en el grupo o situación a las cuales pertenece, o sea los estereotipos cumplen una función de “economía psíquica” en el proceso de categorización social». (Valencia, 2002, p.45).

Los elementos principales adscritos al estereotipo en estos campos de investigación son la unificación de características, rasgos y caricaturización de personajes; así como el aislamiento de un elemento particular por encima de otros, ignorando completamente los posibles matices con los que un personaje o situación pueda contar.

El estereotipo se asocia el prejuicio definido por la RAE como la «opinión previa y tenaz, por lo general desfavorable, acerca de algo que se conoce mal» (RAE, 2017). Como parte de la terminología utilizada por Pavlov, a partir del estereotipo surge el *estereotipo dinámico* «complejo de estímulos condicionados cuyas características espacio-temporales son determinadas en la manifestación de las respuestas condicionadas, y cuya modificación acarrea una perturbación de estas últimas» (Richelle, 2008, p.227).

Sin embargo, la concepción del estereotipo no se difumina solamente en el espectro de la investigación social; forma parte inherente de la cultura humana y su desarrollo general. Los estereotipos, en tanto parte primigenia de la creación de representaciones complejas que desatan una conducta, ayudan al individuo a codificar su entorno englobándolo en conceptos simplificados que lo asistan al interactuar con él.

De esta manera, la negatividad atribuida al estereotipo es exacerbada, puesto que sin importar que los estereotipos cuenten con una profunda influencia social, ésta dependerá por completo de la aceptación que el individuo le otorgue en su contexto particular.

Émile Durkheim argumentaba: «puedo perfectamente invitar al otro a que se ponga frente al mismo objeto y a que se someta a su influencia, pero la percepción que de él tenga será obra de él y será algo suyo, lo mismo que la mía me pertenece solamente a mí. Por el contrario, los conceptos son siempre comunes a una pluralidad de hombres» (Durkheim, 1976, p.40).

Parte del proceso de creación de un estereotipo es la conceptualización, en el momento en el que la realizamos, se crea la conexión del hombre con su entorno, pues al nombrar y definir las cosas les otorga un nivel de existencia en su campo psicosocial.

Como afirmaba Wilhelm Dilthey «la vivencia y la comprensión de toda clase de expresiones fundamentan todos los juicios, conceptos, conocimientos que son propios de las ciencias del espíritu. Así surge una trama del saber en la que lo vivido, lo comprendido y su representación en el pensar conceptual se hallan enlazados entre sí» (Dilthey, 1944, p.103).

Al mismo tiempo, Dilthey brindó especial atención a la forma de abstracción del mundo físico en el que nos movemos, a través de la abstracción de uniformidades que nos permitiesen construirlo y abarcarlo.

Los estereotipos forman parte de esa configuración que realizamos, y de las leyes que el mundo físico nos impone, y a las cuales nos sometemos de manera voluntaria con la finalidad interactuar con los demás individuos que lo forman.

Pero esta finalidad se deja de lado en el momento en que se construyen teorías en las que el estereotipo figura como elemento fundamental para la consolidación y legitimación de la conducta discriminatoria. Sin embargo, esta postura excluye la función social del estereotipo, y olvida que por principio nuestra identidad se construye a partir de la pertenencia a un grupo social específico, y para poder incorporarnos a éste contamos con determinadas características que nos vuelven parte suya al identificarnos con él.

Los estereotipos funcionan como simplificadores de estímulos, interpretes de la realidad, creadores de memoria selectiva, formadores de identidad social, sostén de la ideología grupal, mediadores en la relación causa-efecto frente a situaciones nuevas, además de permitirnos comprender a los grupos ajenos al nuestro (Diaz-Aguado, 2003)

La teoría de las *Representaciones Sociales*, elaborada por Serge Moscovici basado en el concepto de *Representaciones Colectivas* de Émile Durkheim, se ha encargado de estudiar el estereotipo desde una postura más abierta, en la que es posible analizar su dualidad sin omitir por ello las funciones con las que cuenta.

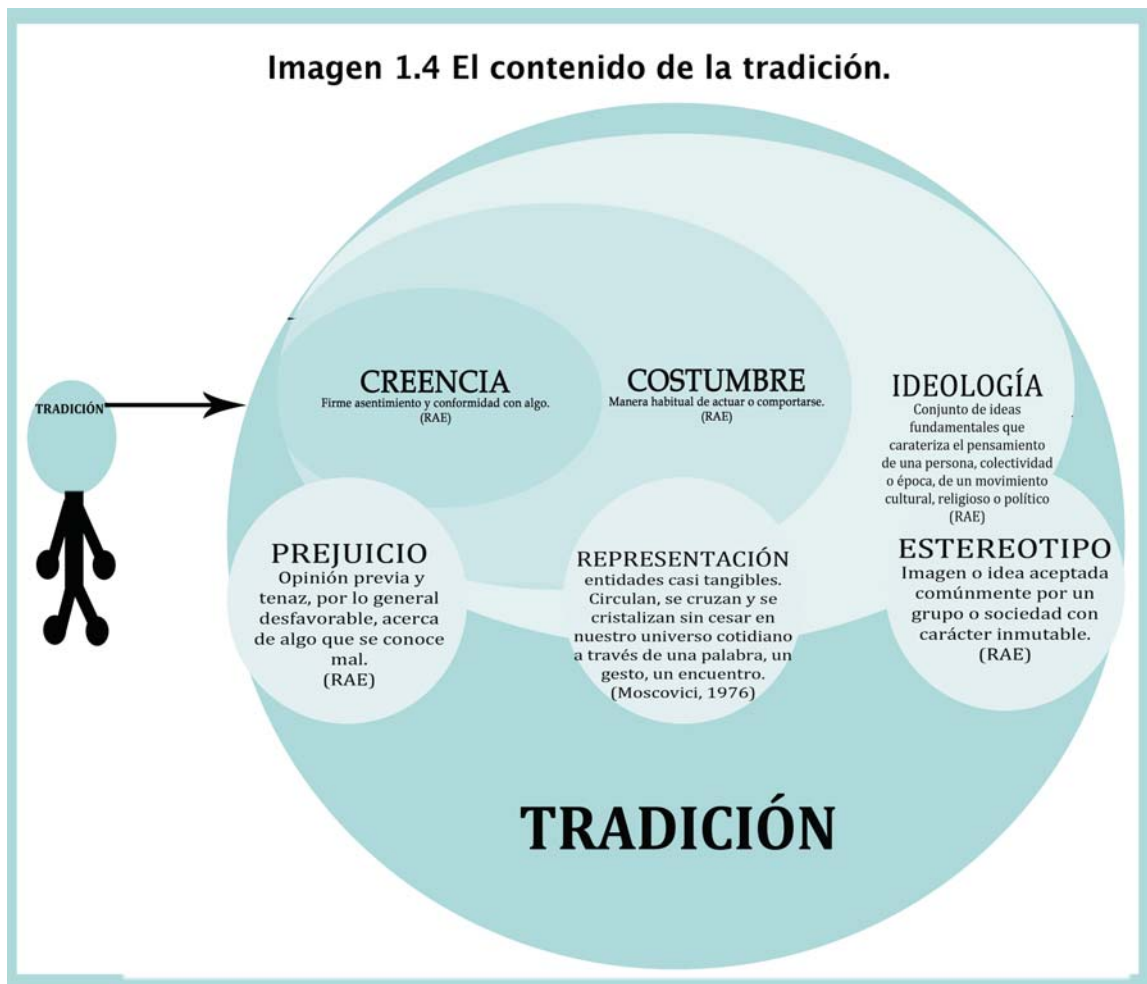
Sin embargo en ocasiones ambos conceptos «estereotipos» y «representaciones sociales», se confunden o utilizan como sinónimos generando un vacío de significación al tratar distintos fenómenos bajo un mismo concepto que no alcanza a definirlos en su totalidad.

Moscovici (1979) define a las Representaciones sociales como:

entidades casi tangibles. Circulan, se cruzan y se cristalizan sin cesar en nuestro universo cotidiano a través de una palabra, un gesto, un encuentro. La mayor parte de las relaciones sociales estrechas, de los objetos producidos o consumidos, de las comunicaciones intercambiadas están impregnadas de ellas. Sabemos que corresponden, por una parte, a la sustancia simbólica que entra en su elaboración

y, por otra, a la práctica que produce dicha sustancia, así como la ciencia o los mitos corresponden a una práctica científica y mítica (p.27).

La principal diferencia entre «estereotipos» y «representaciones sociales» radica en su estabilidad. Aunque los dos parten de la *tradicición*<sup>6</sup> en la que se sumergen un sujeto o grupo; mientras que las representaciones sociales son dinámicas y cambian de acuerdo al contexto y el grupo social en el que se desarrollan, los estereotipos tienen un carácter inmutable, que sólo varía de acuerdo a la percepción individual como se ilustra a continuación en la imagen 1.4 *El contenido de la tradición*.

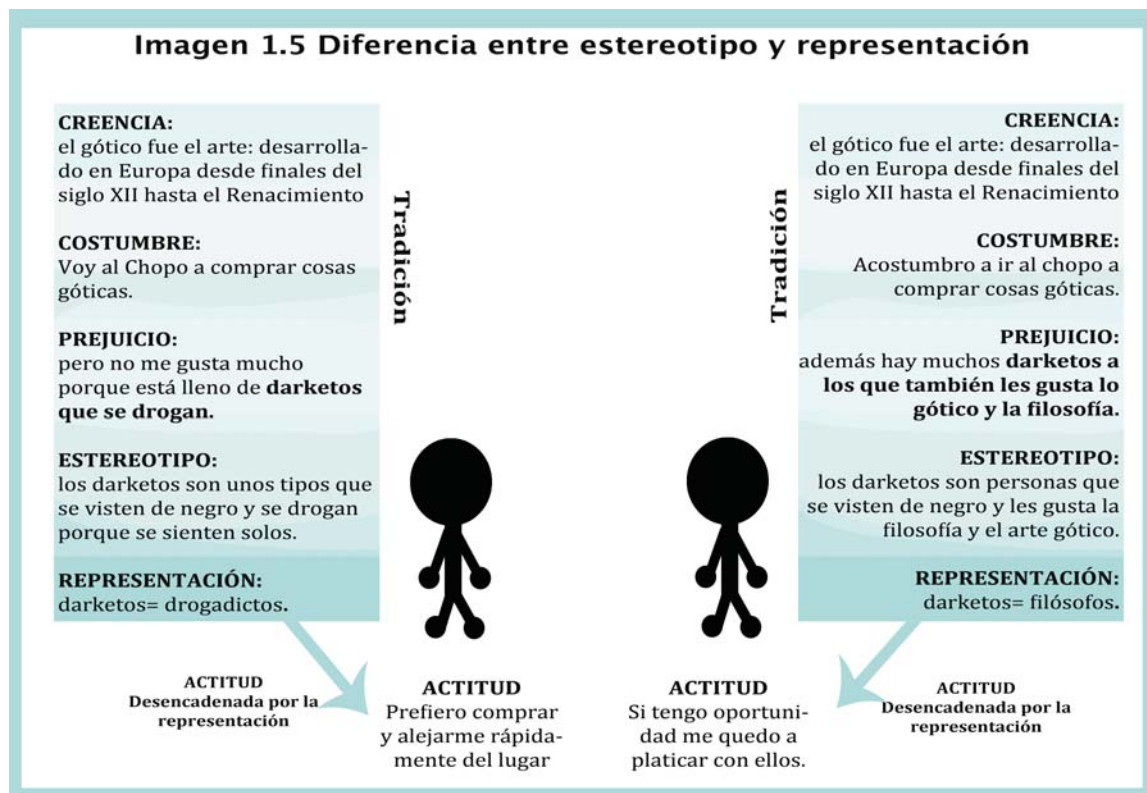


Fuente: Elaboración propia

<sup>6</sup> Se retoma el concepto de tradición de Heidegger entendida como el *dasein* de cada persona, el momento en el que el hombre se abre al ser dentro de una existencia dinámica que contiene todas las experiencias que lo forman como es.

Por otra parte, la representación social atraviesa por tres procesos: creación, objetivación y anclaje, que al concluirse dan pie a la generación de una actitud por parte del sujeto o el grupo de sujetos que la crean. En el primer proceso existe una coyuntura que obliga a un colectivo a nombrar un fenómeno nuevo o re significar uno existente.

Una vez que el fenómeno es evidente, tiene que ser objetivado, en este punto se le otorga una conceptualización, «este proceso de objetivación permite a una colectividad o conjunto social edificar un saber común sobre la base de los intercambios y de las opiniones compartidas. Y se desarrolla en tres fases: la construcción selectiva, la esquematización estructurante y la naturalización» (Valencia, 2002:60).



Fuente: Elaboración propia.

La naturalización, de acuerdo con Serge Moscovici, le otorga realidad a un aspecto simbólico además «separa a los seres de sus atributos para poder conservarlos en un cuadro general de acuerdo con el sistema de referencia que la sociedad instituye» (Moscovici,

1979, p.77). La naturalización permite a los individuos mediar en la comunicación al reconocer como propia la representación.

Finalmente, en el proceso de anclaje la nueva representación se encuentra totalmente incorporada a la sociedad de la que parte y se transforma incluso en un referente, que desencadena una actitud y una reacción frente al fenómeno. Los estereotipos, en cambio, parten de una concepción cultural ya establecida y generalizada. Son tipos ideales que nos ayudan a crear asociaciones necesarias incluso desde una perspectiva fisiológica.

Como apuntó el Dr. Ranulfo Romo en la conferencia *La construcción de la realidad en el cerebro* (2017), cátedra por el grado de Doctor honoris causa por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), el cerebro comprime al mundo y crea imágenes que posteriormente serán contrastadas con las de el exterior. Es imposible reconocer lo externo si no existe una imagen previa en el cerebro, pues éste trabaja por contrastes.

Ya sea por representaciones o estereotipos, el cerebro se vale entonces de imágenes que funcionan tanto en un aspecto fisiológico como en un espectro social, independientemente del carácter negativo que se le brinde a la imagen y a su concepción como instigadora de valores erróneos.

Las imágenes son una especie de "sensaciones mentales", impresiones que los objetos y las personas dejan en nuestro cerebro. Al mismo tiempo, mantienen vivas las huellas del pasado, ocupan espacios de nuestra memoria para protegerlos contra el zarandeo del cambio y refuerzan. [...] Las imágenes desempeñan el papel de una pantalla selectiva que sirve para recibir nuevos mensajes, y a menudo dirigen la percepción y la interpretación de estos entre los mensajes que no son completamente ignorados, rechazados o reprimidos (Moscovici, 1979, p.31).

Es así que dentro de este trabajo se entenderá a los estereotipos como *una conceptualización mental que surge de una serie de abstracciones, basadas en la repetición de representaciones que sirven para sintetizar personas, situaciones o paisajes, de acuerdo a una característica preponderante que ya forma parte de una conceptualización mental enraizada dentro de un grupo.*

Y dentro de la cinematografía el uso de estereotipos se ha vuelto necesario dada la necesidad de que el público comprenda de manera rápida y eficaz la diégesis del filme, y con ello se adentre en la historia. De esta manera, no podríamos caracterizar a los estereotipos cinematográficos como componentes negativos dentro de la cinematografía, pues ellos parten de toda una conceptualización social.

Según Pierre Sorlin la realidad se encuentra, sin duda, al fondo de las cosas, pero el filme no transmite sino la realidad “vista por”, “transformada por” quienes lo hacen (Sorlin, 1985).



## 1.2 El mito del héroe y su representación filmica

Cuentan las leyendas de la antigua Grecia, que al principio de los tiempos existió Prometeo, hijo de titanes, quien siempre pensaba en el futuro y se aburría al ver que en el olimpo los dioses desperdiciaban el tiempo bebiendo néctar. Prometeo decidió dejar el Olimpo y mezclarse con los hombres. Entonces descubrió su infelicidad, pues éstos vivían congelándose, ocultos en la tierra, perseguidos por bestias salvajes. «Si sólo tuvieran fuego- pensó Prometeo- podrían calentarse y cocinar, hacer herramientas y construir casas».

Decidió entonces suplicarle al dios Zeus que les ofreciera el fuego para que no padecieran más. Pero Zeus se negó temeroso de que los hombres aprendieran demasiado y se volvieran contra los dioses. Prometeo guardó silencio pero en su corazón deseaba todavía ayudar a la humanidad. Mientras caminaba cerca del río encontró un tallo de hinojo, cuyo centro hueco contenía una sustancia que se quemaba y ardía lentamente. Tomó el tallo y emprendió su viaje, contrariando las órdenes de Zeus. Se escabulló en sus aposentos y robó una chispa del rayo del dios. Descendió entonces a la tierra, llamó a los hombres y encendió una fogata para ellos, les mostró cómo usar el fuego para calentarse y cocinar.

Todo marchaba bien, hasta que una mañana Zeus miro hacia abajo y pudo distinguir el brillo de las fogatas. Supo que Prometeo había desobedecido su ordenanza. Mandó entonces a encadenar a Prometeo en una montaña en donde eternamente sus entrañas serían devoradas por cuervos como castigo por su falta de lealtad...

Mito griego

Dioses, titanes, monstruos, hadas, vampiros entre otros personajes, las representaciones sociales están plagadas de mitos e ideas fantásticas que construyen las tradiciones de los grupos. Todas ellas parten de la realidad transfigurada para explicar algún fenómeno o acontecimiento cuyo surgimiento o motivación parece caprichoso o abstracto.

En un inicio, los mitos cumplían con la importante función de brindar orden social, daban explicación a los fenómenos naturales e incluso organizaban a la comunidad en torno a ritos y manifestaciones que de ellos se desprendían. Las definiciones de «mito» son extensas. Como se muestra en la *Tabla 1.1 Definición del mito* cada rama de las ciencias sociales cuenta con su propio concepto, pero todos ellos coinciden de alguna manera.

<i>Tabla 1.1</i>		
<i>Definición del mito</i>		
Definición	Autor	Disciplina
Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico.	RAE (2017)	Lingüística
Es una realidad cultural extremadamente compleja que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias. [...] cuenta con una historia sagrada, relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo fabuloso de los “comienzos” [...] cuenta cómo, gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia.	Eliade, Mircea (1991, p.13-14)	Filosofía
Aunque se pueden formular consideraciones filosóficas, incluso religiosas acerca de este objeto (el mito) [...] pertenece por completo a la poesía	Goethe en Hübner (1996, p. 45)	Literatura
[Los mitos] constituyen más bien respuestas temporales y locales a los problemas que plantean los ajustes realizables y las contradicciones imposibles de superar, y que se dedican entonces a legitimar o a velar. El contenido que se da el mito no es anterior sino posterior a este impulso...	Levi-Strauss (1997, p. 568)	Antropología estructural
Es una forma de pensamiento perfectamente coherente y [...] supone leyes operantes a un nivel más profundo. Su carácter distintivo lo constituye el énfasis de la multiplicación de un nivel por uno o varios más para lograr una significación.	Bermejo (1994, p. 41)	Sociología
Mito es sobre todo una fuerza cultural; pero no es solo eso. Es obviamente también una narración, y por lo tanto tiene su aspecto literario, un aspecto que ha sido excesivamente enfatizado por la mayoría de los eruditos, pero que no debe ser completamente descuidado [...] contiene gérmenes de la épica, el romance y la tragedia futuros; y ha sido utilizado en ellos por el genio creativo de los pueblos y por el arte consciente de la civilización.	Bronislaw Malinowski (1948, p. 119)	Antropología social
El mito es un habla [...] un sistema ideográfico puro en el que las formas están todavía motivadas por el concepto que representan.	Roland Barthes (2015, p. 199-220)	Semiología

Fuente: elaboración propia

En las definiciones anteriores queda claro que los mitos parten de una realidad universal, se sitúan en un tiempo anterior, responden a verdades generales y se alimentan de

leyes coherentes. Por su procedencia y unidades cosmogónicas, el mito es perfectamente identificable de otro tipo de narraciones. Asimismo reflejan gran parte de la identidad de un grupo social.

Desde la perspectiva de Eliade «los mitos relatan no sólo el origen del Mundo, de los animales, de las plantas y del hombre, sino también todos los acontecimientos primordiales a consecuencia de los cuales el hombre ha llegado a ser lo que es hoy, es decir, un ser mortal, sexuado, organizado en sociedad, obligado a trabajar para vivir, y que trabaja según ciertas reglas» (Eliade, 1991, p. 9).

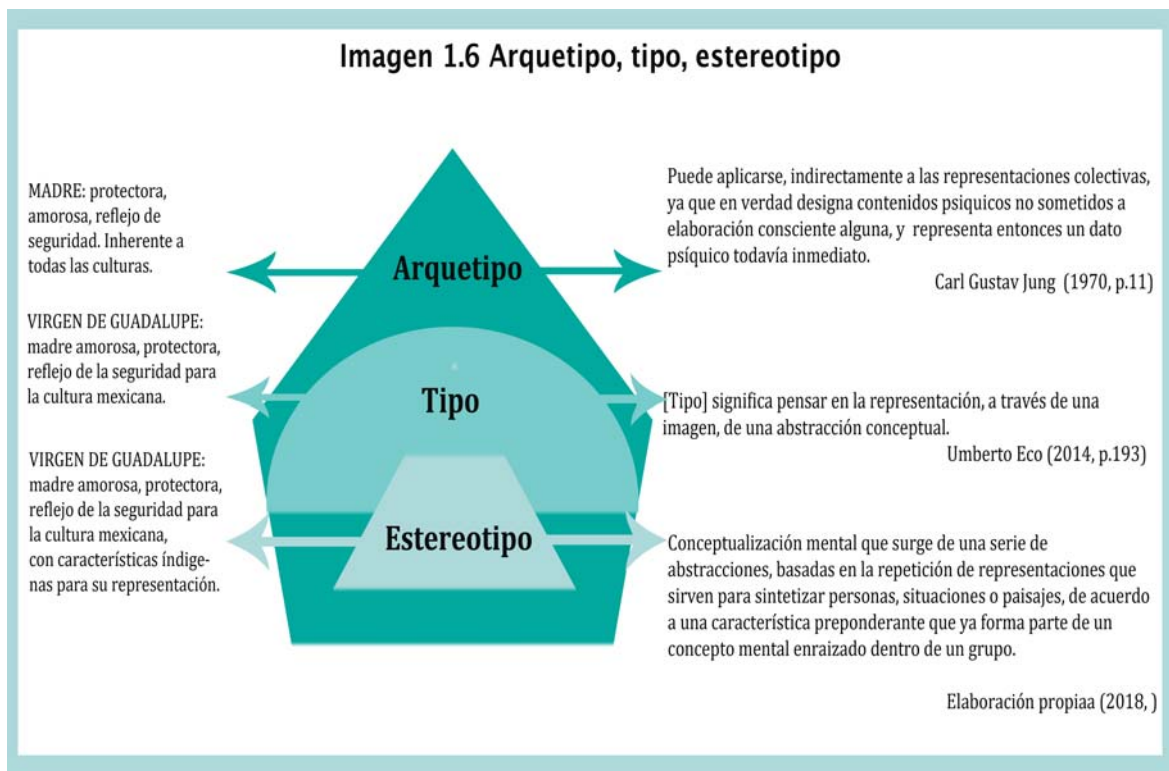
Los mitos se encargan también de reconfigurar la naturaleza otorgándole un nivel de comprensión diferente a través de su mixtura con distintos aspectos culturales. José Bermejo hace referencia a esta composición a través de lo que Lévi-Strauss denominó *bricolage*, «una estructura construida a partir de piezas sueltas de otras» (Bermejo, 1994, p. 40).

Eliade destaca, además, que todas grandes religiones mediterráneas y asiáticas cuentan con mitologías que se han modificado y enriquecido a lo largo del tiempo bajo la influencia de culturas superiores (Eliade, 1991, p. 4-5). Es normal entonces encontrar figuras míticas con características similares, pues además de partir de necesidades humanas generales, existió un constante intercambio cultural acarreado por las conquistas.

Dentro de estas generalidades se encuentra la formación mítica por dicotomías. Siempre existirá el uno y su contraparte pues para saber que hace frío es necesario tener un referente del calor. Los mitos desentrañan los miedos y manifiestan al mismo tiempo las esperanzas. «Los símbolos de la mitología no son fabricados, no pueden encargarse, inventarse o suprimirse permanentemente. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente» (Campbell, 1972, p. 10) señala Joseph Campbell.

Debido a ello encontramos siempre dentro de los mitos monstruos y redentores, dioses del día y de la noche, de la muerte y de la vida, del amor y la desolación, en palabras de Malinowski el mito: «puede considerarse constitutivo del trasfondo más profundo de una perspectiva continua que abarca desde las preocupaciones personales, miedos y pesares de un individuo en un extremo, a través del escenario habitual de creencias, por medio de los muchos casos concretos contados a partir de la experiencia personal y la memoria de generaciones pasadas» (Malinowski, 1948, p. 112)

Asimismo el mito se compone de signos y símbolos reconocibles, que derivan en tres grados de configuración: arquetipos, tipos y estereotipos.



Fuente: Elaboración propia con base en los conceptos de Umberto Eco y Carl Gustav Jung.

Los arquetipos son construcciones de un universo simbólico cuasi universal, en tanto los tipos, especialmente en la literatura, filosofía y son lugares comunes dentro de una atmósfera. Cuentan con elementos inherentes a su identidad y se basan en estándares identificables.

Para Umberto Eco, «hablar del “personaje típico” significa pensar en la representación, a través de una imagen, de una abstracción conceptual» (Eco, 2014, p. 193), asimismo el tipo que se forma por medio de la acción que se narra o se representa es capaz de convertirse en un ser orgánico «adquiere una fisonomía completa, no sólo exterior sino también intelectual y moral» (Eco, 2014, p. 200).

Cada uno de estos «tipos» como elemento del mito cumple con la función de unificar el universo en el que se crea. De esta manera, ninguno de los personajes que aparecen dentro de los contextos míticos es producto de la casualidad.



El mito cumple en la cultura primitiva un indispensable función: expresa, mejora y codifica la creencia; eso salvaguarda e impone la moralidad; garantiza la eficiencia de ritual y contiene reglas prácticas para la guía del hombre. El mito es, por lo tanto, un ingrediente vital de la civilización humana; no lo es una historia ociosa, sino una fuerza activa; no es una explicación intelectual o una imaginaria artística, sino un carácter pragmático de fe primitiva y sabiduría moral. (Malinowski, 1948, p. 79)

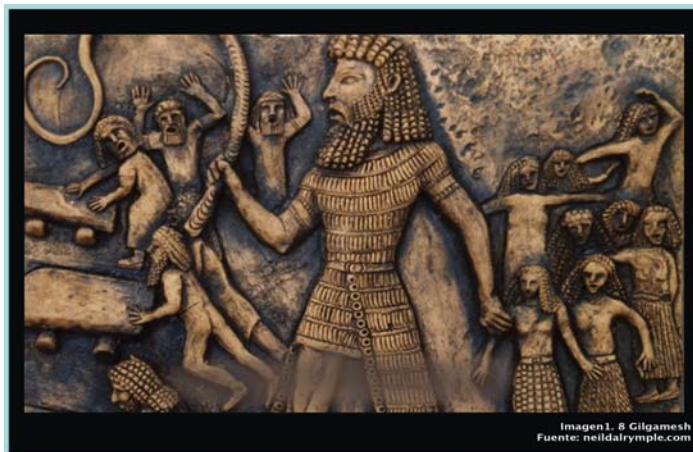
Los mitos han cumplido también con la importante función de enriquecer la cultura humana. En ocasiones la arquitectura, pintura, literatura, u otras artes han tomado

como punto de partida el mito para su creación y desarrollo artístico.

Y dentro de este universo de representaciones que desarrolla el mito, ya sea como parte del orden social, moral, religioso o artístico es en donde se pueden localizar los orígenes del héroe.

El primer héroe del que la historia tiene registro es Gilgamesh, «quinto soberano de la I Dinastía postdiluviana en la ciudad de Uruk - en las proximidades del Golfo Pérsico - alrededor del 2650 a. C.» (Aguirre, 2010).

El texto fue encontrado en 1853 por Hormuzd Rassam junto con más de 25.000 tablillas cuneiformes de literatura mesopotámica.



Este poema no constituyó en sus orígenes una unidad argumental, sino que se compuso mediante la yuxtaposición de diversos textos sumerios en torno a dos ciclos épicos diferentes: uno de ellos de naturaleza fantástica y con Enkidu como héroe de la narración; el otro, creado a partir de hechos de carácter

realista [...] Los ciclos poéticos tanto de Enkidu como de Gilgamesh, en un principio pertenecientes a la tradición oral popular, fueron recogidos por los paleobabilónicos, quienes pudieron traducirlos del sumerio al acadio ya en el segundo milenio - 2100 a. C. - 1800 a. C. Aprox. (Aguirre, 2010)

El héroe, ya desde entonces era una figura mítica que simbolizaba los valores universales del contexto que lo formaba. Por lo tanto persistía más allá de la pura creación narrativa que de él se hacía, debido a que el símbolo «se diferencia del “tipo” en que puede perfectamente preexistir a la obra como elemento de un repertorio mitológico, antropológico, heráldico, mágico [...] puede existir como “idea arquetípica”, manifestación del inconsciente colectivo» (Eco, 2014, p. 208).

Tal como se muestra en el texto inicial, Prometeo, como héroe, era símbolo de fraternidad, preocupación, valentía y osadía. Pero estas características, asociadas al héroe, existían dentro de la cultura griega *per se*, no nacieron con Prometeo; simplemente se transfiguraron en él, dándole una forma humana, comprensible.

El héroe es creado como figura portentosa y mística, capaz de concebir los milagros que no todos los hombres consiguen. Independientemente de si su origen es humilde o extraordinario, contará con rasgos elementales que lo distingan del resto de las personas. En la *Imagen 1.9 Caracterización del mito de “Prometeo entrega el fuego a los hombres”*, se aprecian tres distintas perspectivas de la caracterización que compone al héroe en tres momentos diferentes de la historia.



Fuente: Elaboración propia

Aunque la finalidad de las tres imágenes es la misma: ilustrar el mito de Prometeo entregándole el fuego a los hombres, interviene en esta caracterización del héroe el *interaccionismo simbólico*, término acuñado por Herbert Blumber (1900–1987), a partir de las teorías de George H. Mead, que explica cómo los significados surgen de la interacción y la socialización particular, parten de signos cuyo significado es intrínseco, y de símbolos que comunican algo propio de las personas y su forma de relacionarse con el mundo social (Alsina, 2001).

No será la misma representación la que encarne la obra de Pedro Pablo Rubens (1577-1640), perteneciente a la escuela Flamenca<sup>7</sup> y de estilo barroco<sup>8</sup>, que el estilo clásico histórico<sup>9</sup> de Heinrich Friedrich Füger (1751-1818); y menos aún la forma fresca de Leanne Guenther<sup>10</sup> (1970-), ilustradora contemporánea dedicada al trabajo para niños. Pero todas estas versiones muestran al héroe con la antorcha en su mano; símbolo de victoria y parten del mito griego que da nombre a las tres ilustraciones.

Pese a ello, como se observa, el héroe nace del reconocimiento de la comunidad. No es posible que el héroe exista fuera del orden social, si bien es posible que lo transfigure.

Incluso el Zaratustra de Nietzsche permanecía en contacto con el hombre, con la naturaleza y el ser, pues es necesario contar con una referencia de «no héroe» para poder establecer lo que resulta heroico. Es así que no todos los protagonistas de una historia son héroes. Para ello deben regirse por el «tipo» y provenir del «arquetipo», ajustado, desde luego, al «estereotipo» social que genere identificación dentro de una comunidad.

El héroe, dentro y fuera de la mitología, es un ser de cualidades extraordinarias, aquel que ha pasado por retos de los que ha salido bien librado gracias a esas cualidades y a su esfuerzo físico y psicológico, pues comprende, a diferencia de los demás, que cada nueva caída, cada obstáculo lo acerca a una meta que quizá ni él mismo conoce, pero que está ahí para él, llamándolo. Puede ser que las caídas sean físicas o psicológicas pero al final, como se muestra en la imagen siguiente se levantará y aprenderá de ellas.

---

<sup>7</sup> Escuelas asentadas en la región flamenca (sig. XV, XVI y XVII), que desarrollaron principalmente el arte gótico, manierista y barroco.

<sup>8</sup> «Dicho de un estilo arquitectónico o de las artes plásticas: Que se desarrolló en Europa e Iberoamérica durante los siglos XVII y XVIII, opuesto al clasicismo y caracterizado por la complejidad y el dinamismo de las formas, la riqueza de la ornamentación y el efectismo» (RAE, 2018).

<sup>9</sup> Estilo pictórico desarrollado con base en historias épicas y míticas.

<sup>10</sup> Ilustradora para niños nacida en Canadá en 1970, creadora de DLTK's Educational Activities for Kids.





Asimismo el héroe actúa de forma estoica al verse sometido a sacrificios en pos del orden y la justicia. En ocasiones se ve atormentado por su propia comunidad, incomprendido hasta el punto de tener que ocultarse, mas no deja de luchar por ella sin esperar su agradecimiento.

Es un «tipo», un modelo de conducta, que finalmente obtendrá el respeto incluso del enemigo. Acepta además las responsabilidades que se le confieren sin oponerse a ellas; y de hacerlo sufre una terrible desgracia que lo obliga a replantearse la aceptación de esa nueva carga, tal como se ve en la imagen siguiente.



Desde la perspectiva de Campbell las caracterizaciones que se construyen en cuanto al héroe «han de ser descubiertos y asimilados, son precisamente aquellos que han inspirado, a través de los anales de la cultura humana, las imágenes básicas del ritual, de la mitología y de la visión» (Campbell, 1972, p. 19), pues gracias a ellos se reflejan las condiciones sociales de una época.

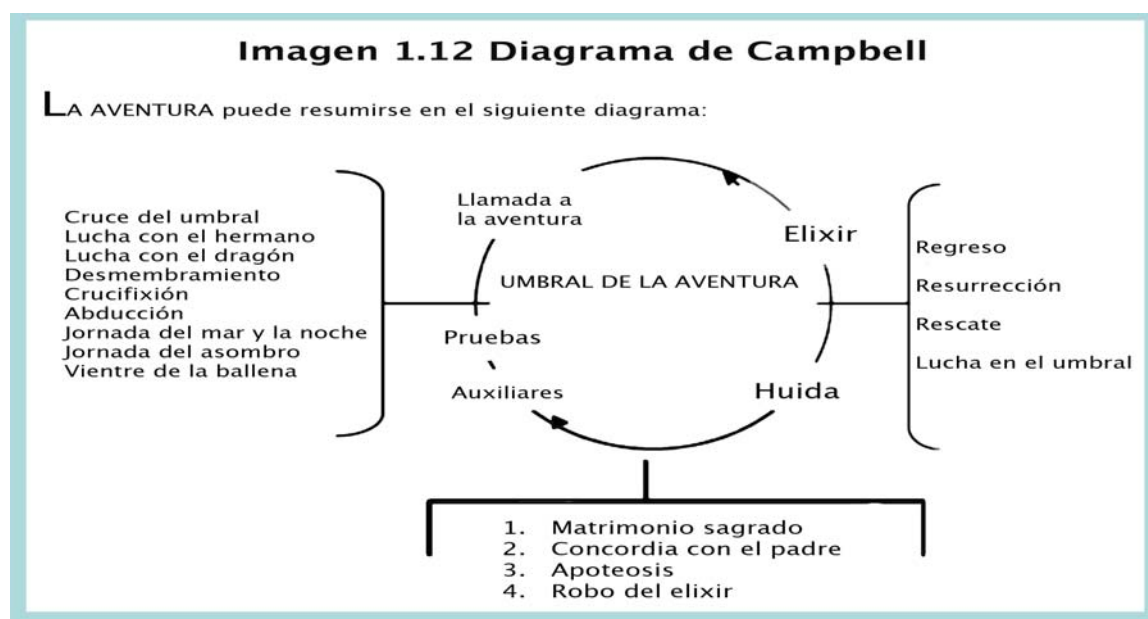
El héroe dentro de la mitología se encargó de poner en movimiento el mundo. De crear oportunidades en donde otros no las veían y de materializar las hazañas que a ojos del resto parecían imposibles.

Basta recordar a Siegfried, en la literatura nórdica, protagonista de *El cantar de los nibelungos*, encargado de enfrentarse al dragón Fafnir y obtener la sangre sagrada que lo haría inmortal. Mito que recuerda al Aquiles griego.

Siegfried logró lo que muchos otros caballeros habían intentado sin éxito. Dejó el mundo como lo conocía, partió a la aventura y se transformó, para su bien y el de otros. Porque el héroe siempre tendrá la fortuna o desgracia de ayudar a los demás con las armas, materiales, psicológicas o sobrenaturales, que de su sacrificio ha conseguido.

El héroe para Campbell, por ejemplo, es el «hombre de la sumisión alcanzada por sí mismo» (Campbell, 1972, p. 17), libremente de cómo se traduzca esta sumisión.

En su libro, *El héroe de las mil caras*, Campbell ilustra un diagrama del camino que un personaje específico ha de tomar en aras de transformarse en un héroe de verdad.



Fuente: Campbell, 1972, p. 140

- La partida: en esta etapa el héroe es llamado, su respuesta puede ser afirmativa o negativa, pero sin importar su decisión se ve obligado a cruzar el umbral y sumergirse en oscuros terrenos.
- La iniciación: durante la iniciación deberá someterse a un sin número de pruebas, éstas lo conducirán a encuentros, tentaciones y reencuentros, surgirá también es este punto la apoteosis, el momento en que «la envoltura de la conciencia ha sido aniquilada, se libera de todo temor, queda fuera del alcance de todo cambio [...] es la liberación potencial que está dentro de cada uno» (Campbell, 1972, p. 89). Asimismo obtendrá la «gracia última», el instante en que demuestra que él y sólo él podría haber obtenido un resultado.
- El regreso: aunque esta es la etapa final, Campbell explica que el héroe no siempre estará listo para volver al mundo, entonces cruzará por su mente la negativa y la huida. En algunos casos incluso será necesaria la intervención del mundo externo para hacerlo regresar. Nuevamente deberá pasar por el umbral, esta vez para volver, y adquirirá así la posesión de los dos mundos transitados. Como resultado será premiado con la libertad para vivir que nace de la victoria en contra de un universo simbólico, dentro o fuera de él (Campbell, 1972).

Cada una de las etapas del camino que recorre se traduce en la psicología como un estadio de la creación y aceptación del propio yo. Mas dentro del espectro social, lejos de los análisis psicológicos que se puedan elaborar, el héroe continúa fungiendo como salvaguarda de la esperanza, delegado del orden, representante de la justicia, y sobre todo broquel del buen juicio y la verdad.

Si bien la mitología cosmogónica permanece como parte de la cultura contemporánea, asociada a la historia y las tradiciones de los pueblos, en la actualidad los mitos, sus componentes contextuales y sobre todo sus héroes se han modificado para adaptarse a las nuevas necesidades.

Al respecto Roland Barthes escribió su libro *Mitologías* (1954-1956), en el que desentraña las formas que tomaron los mitos a partir de la segunda mitad del siglo XX,

dotando a los fenómenos más comunes de características que sólo aludían, antaño, a la creación del universo y el desarrollo de los fenómenos naturales como parte del orden social de los pueblos.

Sin embargo, como el mismo Barthes describe en su libro, estas mitologías parten aún de la vieja concepción creada para definir las, puesto que siguen siendo el «conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura» (RAE, 2017). El mito actual es todavía un compuesto de signos y símbolos provenientes de la codificación del mundo y la interacción social del individuo con ellos: es un sistema semiológico (Barthes, 2015, p. 201). Dentro de este nuevo sistema se desarrolla el héroe moderno, ya no el que entrega el fuego a los hombres; sino aquel que lucha contra la injusticia, las amenazas externas, y la decadencia.

Bajo esta misma tesis Umberto Eco (1932-2016) creó una serie de ensayos que recopiló con el título de *Apocalípticos e integrados* (1964) y más tarde complementó con *El súper hombre de masas* (1978). Eco (2014) aborda el problema de la mitificación partiendo de sus orígenes sacros y arcaicos asociados a la hermenéutica bíblica, para posteriormente definirla como:

simbolización inconsciente, como identificación del objeto con una suma de finalidades no siempre racionalizables, como proyección en la imagen de tendencias, aspiraciones y temores, emergidos particularmente en un individuo, en una comunidad, en todo un periodo histórico (p.219).

Por otra parte, en entrevista para la Agencia de noticias EFE, Guillermo del Toro, cineasta mexicano, destacó la importancia de el surgimiento de nuevas mitologías en tiempos en que la sociedad vive momentos brutales: «hay una demanda de mitología fresca y aceptable para los jóvenes. El superhéroe representa al Aquiles, al Héctor de nuestros días» (Agencia EFE, 2008)

Aunque existe una distinción entre héroe y superhéroe, que se puede traducir en que el segundo cuenta con súper poderes que le ayudan a desafiar los retos que el destino le impone. El súper hombre de masas, al que Eco hace referencia en sus trabajos, concentra ambas caracterizaciones y se refiere a esa nueva visión del héroe, catapultada a la era de los *mass media*.

Eco presenta un recorrido que va desde las viejas publicaciones de folletín en obras como *Les Mystères de Paris* (Eugène Sue, 1842), *Les trois mousquetaires* (Alexandre Dumas, 1844), o *Le comte de Monte-Cristo* (Alexandre Dumas, 1845); hasta *Súperman* (Jerry Siegel y Joe Shuster, 1938), *Steve Canyon*, tira de prensa creada por Milton Caniff en 1947), y *James Bond* (Ian Fleming, 1953).

En estos ensayos Eco presenta no sólo la motivación y necesidad de creación de un nuevo tipo de héroe acorde a la época (según sea ésta); sino también la caracterización de ese nuevo «tipo» de hombre cuyas particularidades continúan manteniéndolo por encima del resto de los mortales. Sujetos de vocación única, regidos por un alto grado moral, con una gran cantidad de virtudes, pero también con defectos de los cuales aprenden y se renuevan para dar una mejor versión de sí a la sociedad.

Desde su perspectiva este nuevo héroe nació en las novelas populares que tratan de explicar y subsanar las contradicciones del medio en el que se desenvuelven sus lectores:

los encargados de subsanar tales contradicciones deben pertenecer pues a la clase dominante [...] habrán de pertenecer a una estirpe de justicieros que vislumbran en lontananza una justicia más amplia y más armónica. Y como la sociedad no reconoce esa necesidad de justicia y nunca comprenderían sus propósitos, habrán de perseguirlos e intentar realizarlos en contra de la sociedad y las leyes. Para poder hacerlo deberán estar dotados de cualidades excepcionales y poseer la fuerza carismática que legitime su decisión aparentemente subversiva (Eco, 2005, p. 90).

Las características del héroe del mito cosmogónico y el héroe literario, sin embargo, siguen siendo las mismas. Ambos atraviesan por el círculo de la aventura descrito ya por Campbell. Los dos se encuentran dotados de cualidades superiores, sensibilidad y dotes para enfrentarse a un mundo reacio al cambio pero necesitado de él.

Si bien durante la época de popularidad de los folletines literarios por entregas, los héroes se formaban en los terrenos de la literatura; con la popularización de los cómics en la primera mitad del siglo XX, encontrarían un nuevo espacio para desplegar sus aventuras. Las dos grandes guerras mundiales propiciaron el surgimiento de los superhéroes. «El

hombre, a partir de entonces, se dio cuenta de que estaba sometido al drama del mal moral producido por él mismo. Por eso, frente al ejemplo del ideal griego, el nuevo héroe moderno se muestra vulnerable, humano» (G<sup>a</sup>outón, 2013).

Los grandes superhéroes comenzarían con *Mandrake the Magician* (1934), cómic hecho por Lee Falk, quien más tarde crearía *The Phantom* «en sus historias, debajo del nombre del superhéroe podía leerse que éste defendía “la verdad, la justicia y el modo de vida americano”, a partir de este prototipo se fijó un modelo: portarían uniformes vistosos, tendrían uno o varios dones sobrenaturales y serían defensores de la estabilidad social» (Pulido, 2010).

La importancia de los superhéroes llegó a ser tal que en los años de guerra alcanzaban a vender un tiraje de hasta cincuenta millones de ejemplares, que se redujeron a la mitad una vez finalizada la guerra de acuerdo con el documental *Comic book superheroes unmasked*, (History Channel, 2004).

Pero existen otros soportes además del cómic para permitirle a las nuevas versiones del héroe presentarse al público. Uno de ellos, y quizá el más importante hasta el momento, es el cine. Los alcances del invento creado por los hermanos Lumière permitieron que las historias de los folletines, de los cómics y de la vida común llegaran a un mayor número de personas. En las pantallas los héroes de la literatura en todas sus versiones tenían movimiento y más tarde también sonido.

El héroe del cine, siguiendo la tipificación del héroe literario, surgió con formas varias dependiendo del género al que se suscribía. Como señala Rick Altman en *Los géneros cinematográficos*, aunque las películas tiendan a formarse con distintos matices, siempre tendrán una característica que destaca por encima de las otras y que la hace pertenecer a un género específico. El género es un esquema, estructura, etiqueta y contrato (Altman, 2000, p. 35).

Tomando en cuenta lo anterior, el héroe cinematográfico contará con dos concepciones para su formación: la diégetica y extradiégetica. Como parte de la conformación diégetica se encuentran la *tradición* del contexto dentro del que se desenvuelve el héroe. En tanto su formación extradiégetica hace parte de la *tradición* de quienes crean el contexto que forma al héroe, y por otra parte la interpretación que de esa visión haga el público.



Fuente: Elaboración propia

Desde esta perspectiva el héroe cinematográfico *es el personaje que se enfrenta a un proceso de transformación y reencuentro consigo mismo y su sociedad, al tiempo que afronta un sin número de pruebas, externas e internas; pero cuyas cualidades se encuentran por encima del resto de los personajes y le ayudan a alcanzar su finalidad última. Su caracterización física varía de acuerdo al género en que se le inserte, pero su configuración psicológica obedece al mismo tipo.*

El efecto de la aventura del héroe cuando ha triunfado es desencadenar y liberar de nuevo el fluir de la vida en el cuerpo del mundo. El milagro de esta fluencia puede representarse en términos físicos

como la circulación de la sustancia alimenticia, en términos dinámicos como una corriente de energía, y espiritualmente como una manifestación de la gracia (Campbell, 1972, p. 30)

Ya sea que la finalidad se trate de arrojar un anillo místico al fuego de un monte alejado (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2000), rescatar a la galaxia del lado oscuro (*Star Wars*, George Lucas, 1977), cazar a un grupo de androides que amenazan la relativa estabilidad de la tierra (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982), o conducir a un ejército en busca de un solo hombre para regresarlo a salvo a casa (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998), el héroe cinematográfico *es reconocido y admirado por su valor, su osadía, su resignación e incluso por su negativa a completar la tarea al sentirse incapaz de hacerlo.*

El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen prístinas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano. (Campbell, 1972, p.19)

Sin importar el género, el héroe cinematográfico continúa cumpliendo con las características básicas asociadas al héroe mitológico pero llevado muchos nuevos y diversos contextos que resulten creíbles y sobre todo válidos para el espectador que comparte con él su aventura.



### 1.3 Las cualidades del soldado estadounidense y su adaptación al cine

#### 1.3.1 El soldado en la historia

Para la RAE el significado de la palabra «soldado», se resume como «persona que sirve a la milicia» (RAE, 2017). Sin embargo, a lo largo de la historia, para la sociedad el concepto de «soldado» cuenta con una acepción mucho más profunda. Unida a todo un sistema de valores, ideología, creencias, deberes y responsabilidades. El soldado es la base y materia prima de un conjunto militar.

Dentro de los ejércitos más importantes de la historia se encuentra el romano. Al ser un pueblo conquistador, Roma se servía de un vasto ejército para mantener su hegemonía sobre otros pueblos.

La historia registra que las primeras formas de milicia en Roma, se componían por un grupo de ciudadanos sin paga que proveían al Estado con sus propias herramientas militares, y se dividían de acuerdo a los bienes que podían suministrar, desde herramienta básica hasta caballería. Con la evolución de las formas de gobierno, el incremento de las batallas y la necesidad de un cuerpo que prestara servicio de forma permanente a la nación se creó el ejército remunerado (Speak, 1999).

El término *milites* empezó a aplicarse a quienes se encargaban de desempeñar papeles de bajo rango dentro del ejército. A partir del siglo IV comenzó el uso de la moneda *solidus*, constituida por oro, con ello el denario, moneda de plata, perdió su valor, debido a ello los funcionarios y miembros del ejército comenzaron a exigir que sus pagos se realizaran en *solidus*. Se conoció entonces como *solidatus* a quienes recibían sus pagos en oro.

Esta condición les brindaba estatus frente al resto de los pobladores pues veían en ello un seguro claro para su manutención. Debido a que los miembros del ejército eran quienes con mayor frecuencia recibían este tipo de salario, el término *solidatus* se asoció

directamente con quienes trabajaban en la milicia. Posteriormente evolucionó a «soldado» como lo conocemos hoy en día (Etimologías chilenas, 2017).

Aunque la paga de un soldado no era especialmente alta, al menos garantizaba seguridad económica. De esta manera, pese a que los oficiales seguían perteneciendo a las altas esferas, el soldado raso provenía de las zonas pobres de la población. Mas, sin importar la condición económica las características generales de los miembros del ejército eran siempre las mismas, dado que el entrenamiento básico era igual en todos los casos. La condición física, formación específica, atención a las ordenes, disposición para la batalla, eran algunas de las características necesarias dentro del ejército romano, todas ellas asociadas a la disciplina y el estoicismo (Goldsworthy, 2005).

Al igual que el ejército romano, la milicia griega se constituyó en primera instancia por personas de orígenes aristocráticos que podían costear armas y uniformes para sus batallas. Con la aparición de la armadura *Hoplita*, sin embargo, el ejército se vio obligado a evolucionar, pues aunque la armadura facilitaba el combate necesitaba de adiestramiento especial para su uso. Asimismo era un requisito contar con la disciplina necesaria para soportar los estragos de la guerra (Speak, 1999, p.134).

En el año 2007, el director cinematográfico Zack Snyder, realizó *300* (Nunnani, Cantón, Goldman, Silver & Miller, 2007), una película que ilustraba, con tintes hiperbólicos, las condiciones de uno de los ejércitos más temidos de la Grecia antigua: los espartanos. Como parte de los elementos especiales de la película se creó el documental *300 Spartans, Fact or fiction?* (Matthies & Todd, 2007), en donde el Dr. Davis Hanson y otro grupo de historiadores realizan un recuento de los elementos ficticios y reales del filme.

Entre estos últimos destacan el concepto de la *agogé*, el sistema de educación espartana destinado a crear guerreros perfectos cuya finalidad fuese «morir y vivir por Esparta» así como la «idea de crear una iniciación masculina hiper-militarizada» (Davis, 2007).

En el documental, Frank Miller, dibujante del cómic en el que se basa la película y productor ejecutivo de ésta, declaró: «[los espartanos] tenían una cultura guerrera. Se dedicaban totalmente a la guerra, pero a la vez tenían un código de honor absoluto sobre qué significaba ser espartano» (Miller, 2007).

El cómic creado por Miller parte de los textos que Heródoto (484-425 a. C.), considerado el padre de la historia occidental (De Lama, 1989, p.27), creó acerca de la batalla de las Termópilas. Ya dentro de los textos del historiador se hacía alusión al código de honor de los soldados antiguos, la disciplina y la convicción de la muerte voluntaria a favor de un bien mayor (Heródoto, 1989).

En el año 146 a.C., los griegos fueron conquistados por los romanos y sometidos a su control político, mas los romanos les permitieron, en cierta medida, continuar con sus tradiciones. Sin darse cuenta, el pueblo conquistado terminó sometido ideológicamente a sus súbditos, creando una mezcla de culturas que se expandió a lo largo de los territorios conquistados.

En este proceso las características primarias que los griegos transmitían a sus soldados fueron replicadas en el mundo occidental por todos los pueblos conquistados por los romanos. La creencia de que el soldado debía de ser, por encima de todo, un guerrero, dispuesto al combate, estoico, valiente y feroz se expandió entre todas las culturas (Rostovtzeff, 1977).

En oriente, el ejército persa fue considerado uno de los más fuertes. La educación en Persia era básicamente militar. Desde los cinco años de edad los niños tenían que aprender equitación, tiro con arco y sobre todo a decir la verdad. Asimismo el servicio militar era obligatorio. Se estima que su duración era de cuatro años, durante los cuales los reclutas, además de entrenar, debían ayudar a mantener el orden del imperio. Terminado el servicio existían dos opciones: licenciarse o continuar como parte del ejército.

El ejército se organizaba con una base decimal: un regimiento de 10 mil hombres (*baivarabäm*), que se repartía en regimientos de mil hombres (*hazäräban*), divididos en 10 batallones de 100 hombres (*sataba*), a su vez segmentados en 10 batallones de 10 hombres (*dasaba*). El más famoso *baivarabäm* era denominado «los inmortales», pues su número permanecía fijo. Si un soldado fallecía otro se incorporaba al instante. Los valores que los soldados ostentaban eran la lealtad, el honor, el valor y la verdad (De Souza, 2008).

En China los soldados contaban con una educación completamente distinta, sobre todo al ser éstos parte del gremio campesino. Después de la unificación del país (221 a. C.), el ejército se creó con la finalidad de que el poder no se concentrara en un grupo determinado. Sin embargo, el resultado no fue fortuito debido a que se componían en su mayoría por campesinos obligados a servir en la milicia, que además de intentar liberarse, no contaban con la formación para afrontar grandes campañas.

A partir de 722 las pequeñas milicias fueron reemplazadas por un ejército profesional (*ch'ang-ts'ung su-wei*). Sin embargo, éste se componía por hombres «no chinos» y pronto su falta de lealtad se vio reflejada en el campo de batalla. Con el paso del tiempo el ejército se adaptó a las nuevas condiciones de cada dinastía, incorporando los valores de lealtad y valentía (Franke & Trauzettel, 1993).

Por otra parte, en Japón el ejército, desde sus inicios, contaba con la idea de la lealtad absoluta a su gobernante, la defensa de la pureza, la valentía, el honor y el coraje. Los soldados japoneses se asociaban directamente con el samurái, y como tal cuidaban de seguir el Código *Bushido*<sup>11</sup> y los estatutos del *Hagakure*<sup>12</sup> (Mishima, 2015). Preceptos que Yukio Mishima utilizó como contexto para la creación de sus personajes y más tarde de su ejército privado.

El 25 de noviembre de 1970, Kimitake Hiraoka, mejor conocido en el mundo literario como Yukio Mishima, uno de los máximos literatos japoneses del siglo pasado,

---

<sup>11</sup> Sistema de honor de los guerreros japoneses.

<sup>12</sup> Clásico de la literatura ensayística sobre samuráis.

decidió enclaustrarse en Ichigaya, dentro del cuartel general de Tokio en el Comando Oriental de las Fuerzas de Autodefensa de Japón.

Desde el balcón del edificio lanzó un discurso vehemente para tratar de persuadir a su pueblo de cesar con el deterioro moral e ideológico que hacía presa al Japón moderno. Ante la indiferencia de la gente que oía su discurso, Mishima entró en la sala del cuartel y se quitó la vida mediante el ritual conocido como *seppuku*<sup>13</sup>, que consiste en abrirse el vientre.

Las ideas de Mishima acerca de utilizar como guía el viejo orden japonés regido por el Código *Bushido*, mantener la pureza de Japón y permitirle al ejército retomar el control del país, lucían descontextualizadas para el Japón moderno.

Sin embargo, para el escritor de *El mar de la fertilidad*<sup>14</sup> (1966-1970), transformado en general de su propio ejército privado, el *Tatenokai*, las virtudes asociadas al soldado-samurái eran las únicas capaces de rescatar al mundo de la decadencia.

Este ejemplo nos permite visualizar el impacto que el concepto de «soldado», y las representaciones enraizadas en torno a él pueden generar a pequeña escala. Mas la participación del soldado en la sociedad no se lleva a cabo en pequeña escala, sobre todo en los países que ostentan un poder militar superior a resto. Tal es el caso de E.U.A. cuya fuerza armada sólo se puede comparar con la de otras grandes potencias como Rusia o China (Fazi, Parenti & Minetti, 2010).

El Informe sobre la estructura de bases del Pentágono citado en el documental *Standing Army* (Fazi, Parenti & Minetti, 2010), señala que existen 716 bases militares estadounidenses repartidas en 38 países, más de 250 mil soldados, y una presencia militar estadounidense en 110 países, «siempre hay una guerra perpetua para conseguir la paz

---

<sup>13</sup> Ritual conocido en occidente con el nombre de *harakiri*, en el cual un samurái deshonrado atenta contra su propia vida al abrirse el vientre con su propia espada.

<sup>14</sup> Nombre de la tetralogía final del escritor. Compuesta por cuatro libros: *Nieve de primavera*, *Caballos desbocados*, *El templo del alba*, *La corrupción de un ángel*. Considerados su testamento ideológico.

perpetua. Ese es el sueño americano» aseguró Gore Vidal al ser entrevistado para el documental (Fazi, Parenti & Minetti, 2010).

El título oficial como Ejército de los Estados Unidos apareció en 1784; mas, el soldado estadounidense, que forma parte del conjunto militar actual, tiene sus orígenes en el contexto de la batalla por la independencia de las Trece Colonias, con la fundación del Ejército Continental, creado en 1775 para librar la batalla por la independencia.

En aquel momento era imposible mantener una tropa debido a los costos que implicaba, «los miembros de las milicias coloniales “eran soldados cuando querían serlo, y cuando no, dejaban sus armas. Su servicio militar era voluntario y por supuesto no recibían paga alguna”» (Doddrige, citado en Grant, 2014, p.380).

Con el estallido de las grandes guerras, resultó imperioso para la nación estadounidense crear un conjunto militar estable que representara a la nación en el frente de batalla. Como se presenta en *EE.UU. Standing Army* (Fazi, Parenti & Minetti, 2010), el soldado se transformó en una de las piezas más importantes de ese nuevo tipo de «imperialismo» que de acuerdo con Chalmers Johnson, escritor y ex analista de la Central Intelligence Agency (CIA), «no es la defensa nacional o una obligación ciudadana de prestarse para defender el país en tiempos de emergencia nacional. Es un estilo de vida, la posición de una ideología» (op.cit. 2010).

De esta manera, todos los miembros del ejército eran instruidos bajo un código de honor, que el Coronel retirado O. Lee Milize<sup>15</sup> describe como la cualidad de «tener que dedicarse en cuerpo y alma a sus tareas. Ser decidido y responsable. Estar consciente de lo que quiere ser, porque al formar parte del cuerpo se tienen que hacer muchos sacrificios» (Brutsman & McDuff, 2001).

---

<sup>15</sup> Ex Coronel de las fuerzas especiales conocidas como Green Beret.

Algunos de los valores enraizados en la cultura estadounidense con relación al soldado se pueden apreciar en *Balad of The Green Beret*, canción escrita por el Sargento Barry Sadler en 1966:

Fighting soldiers from the sky, Fearless men who jump and die  
Men who mean just what they say,  
The brave men of the Green Beret Silver wings upon their chest,  
These are men, America's best One hundred men will test today,  
But only three win the Green Beret Trained to live off nature's land,  
Trained in combat, hand-to-hand Men who fight by night and day,  
Courage peak from the Green Berets [...]  
Back at home a young wife waits, Her Green Beret has met his fate  
He has died for those oppressed, Leaving her his last request  
Put silver wings on my son's chest,  
Make him one of America's best He'll be a man they'll test one day,  
Have him win the Green Beret (Sadler, RCA, 1966).

Aunque la milicia ha evolucionado tecnológica y estratégicamente en la actualidad las virtudes asociadas a los soldados, y con mayor fuerza a los Boinas Verdes, no se diferencian drásticamente de los estereotipos conferidos a los guerreros de antaño. Todos estos valores que aluden al orgullo, dedicación, sacrificio, disciplina y valor han sido presentados cinematográficamente tanto de forma documental como en películas de ficción.






### 1.3.2 El paso de la historia al cómic y el cine

Desde la creación del cinematógrafo la aparición de soldados en pantallas era aceptada por el público, debido al carácter nacionalista que imperaba en las primeras décadas del siglo XX alrededor del mundo.





Marchas de soldados y enfrentamientos resultaban atractivos en pantallas pues representaban los valores arraigados a la protección de la identidad nacional. Edmon Roch (2008) señala que fue a partir de la presentación de vistas<sup>16</sup> del ejército que el cine bélico, y el soldado, hicieron su aparición como parte de la cinematografía mundial.




Desde ese momento el soldado estadounidense ha sido representado en la cinematografía, como parte del cine documental propagandístico y por otra parte como protagonista o personaje del cine de ficción.




De forma general, el cine de ficción lo presenta como un hombre valiente, sagaz, un hombre que sin importar las pruebas que afronte, sea en el frente de batalla o en el campo del amor, lucha sin descanso en beneficio de un bien superior. La siguiente tabla, creada a partir de *Películas clave del cine bélico* (2008) de Edmon Roch, muestra una lista de películas entre 1918 y 1979, cuyo personaje principal es el soldado. Con base en los datos desplegados por Roch se presenta en la *Tabla 1.2 El soldado en el cine* una lista de películas en las que se señala el personaje, actor y sus características dentro del filme, todos ellos parte de la construcción hollywoodense.





Tabla 1.2				
El soldado en el cine				
Año	Película	Personaje	Características	Imagen
1918	<i>Shoulder arms</i> Dir. Charles Chaplin	Charlot (Charles Chaplin)	Primero temeroso e inseguro, en la segunda parte valiente y osado.	

<sup>16</sup> Primeras imágenes en movimiento registradas con cámaras fijas en los inicios del cine.

				Charles Chaplin como Charlot en <i>Shoulder arms</i> (Chaplin, 1918). Qué grande es el cine (2012) Imagen recuperada de <a href="http://bit.ly/2Dekb52">http://bit.ly/2Dekb52</a>
<b>1925</b>	<i>The Big Parade</i> Dir. King Vidor	Jim (John Gilbert)	Nostálgico, depresivo, valiente, honorable.	 John Gilbert como Jim en <i>The Big Parade</i> (Thalberg, 1925) Matineé Moustache (Sin fecha de publicación). Imagen recuperada de <a href="http://bit.ly/2HhhUl5">http://bit.ly/2HhhUl5</a>
<b>1926</b>	<i>What Price Glory</i> Dir. Raoul Walsh	Flagg y Quirt (Victor McLaglen, Edmund Lowe)	Hombres dispuestos a la batalla, honorables, competitivos y valientes.	 A la izquierda Edmund Lowe, a la derecha Victor McLaglen como Quirt y Flagg en <i>What Price Glory</i> (Fox, 1926) Great big canvas (Sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="http://bit.ly/2oZiv14">http://bit.ly/2oZiv14</a>
<b>1927</b>	<i>Wings</i> Dir. William A. Wellman	Jack Powell y David Armstrong (Charles «Buddy» Rogers y Richard Arlen)	Honrados, valientes, fraternales, osados.	 Richard Arlen a la izquierda, a la derecha Charles "Buddy" Rogers como David Armstrong y Jack Powell en <i>Wings</i> (Hubbard, Zukor, Lasky & Kahn, 1927). DvDizzy (Mayo 2010) imagen recuperada de <a href="http://bit.ly/2p33g01">http://bit.ly/2p33g01</a>
<b>1932</b>	<i>A Farewell to arms</i> Dir. Frank Borzage	Frederick Henry (Gary Cooper)	Idealista, romántico, valiente y honorable.	 Gary Cooper como Frederick Henry en <i>A Farewell to arms</i> (Blatt, 1932) Artlum (sin fecha de publicación)

				<p>Imagen recuperada de <a href="http://catalogo.artium.org">http://catalogo.artium.org</a></p>
1941	<p><i>Sergeant York</i> Howard Hawks</p>	<p>Alvin York (Gary Cooper)</p>	<p>Despreocupado, ebrio y vago antes de entrar al ejército. Una vez dentro, valiente, arriesgado y comprometido.</p>	 <p>Gary Cooper como Alvin York en <i>Sergeant York</i> (Hawks, Lasky &amp; Wallis, 1941). The best Picture Project (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="http://bit.ly/2HncSKv">http://bit.ly/2HncSKv</a></p>
1943	<p><i>Bataan</i> Dir. Tay Grantt</p>	<p>Sgt. Bill Dane (Robert Taylor)</p>	<p>Serio, exigente, valiente, comprensivo, fraterno.</p>	 <p>Robert Taylor como Sgt. Bill Dane en <i>Bataan</i> (Starr &amp; Schary) Film Reference (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="http://www.filmreference.com">http://www.filmreference.com</a></p>
1943	<p><i>Destination Tokyo</i> Dir. Delmer Daves</p>	<p>Captain Cassidy (Cary Grant)</p>	<p>Confiable, valiente, osado, meticuloso.</p>	 <p>Cary Grant como Captain Cassidy en <i>Destination Tokyo</i> (Wald &amp; Warner, 1943). TV Guide (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="http://bit.ly/2le9m6I">http://bit.ly/2le9m6I</a></p>

<p><b>1944</b> <i>Thirty Seconds over Tokyo</i> Dir. Marvyn LeRoy</p>	<p>Lt. Col. James Doolittle (Spencer Tracy)</p>	<p>Líder de escuadrón, piloto, valiente, temerario, nacionalista.</p>		
<p>Spencer Tracy como Lt. Col. James Doolittle en <i>Thirty Seconds over Tokyo</i> (Zimbalist, 1944). Pinterest (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="https://www.pinterest.com.mx">https://www.pinterest.com.mx</a></p>	<p><b>1945</b> <i>Objective Burma!</i> Dir. Raoul Walsh</p>	<p>Mayor Nelson (Errol Flynn)</p>	<p>Quisquilloso, valiente, calmado, fuerte.</p>	
<p>Errol Flynn como Mayor Nelson en <i>Objective Burma!</i> (Wald &amp; Earner, 1945). Greenbiar (Sin fecha de publicación). Imagen recuperada de <a href="http://bit.ly/2FBwIVp">http://bit.ly/2FBwIVp</a></p>	<p><b>1945</b> <i>A walk in the Sun</i> Dir. Lewis Milestone</p>	<p>Sargento Bill Tyne (Dana Andrews)</p>	<p>Temerario, valiente, confiable, noble.</p>	
<p>Dana Andrews como sargento Bill Tyne delante Sterling Holloway como McWilliams en <i>A walk in the Sun</i> (Milestone &amp; Bronston, 1945). Eugenio Em Films (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="http://bit.ly/2HIU9iq">http://bit.ly/2HIU9iq</a></p>				





<p><b>1945</b> <i>They were expendable</i> Dir. John Ford</p>	<p>John "Brick" Brickley (Robert Montgomery)</p>	<p>Constante, paciente, humilde, valiente, decidido, fuerte.</p>	
<p><b>1949</b> <i>Battleground</i> Dir. William A. Wellman.</p>	<p>Holley (Van Johnson)</p>	<p>Confiado, sagaz, valiente, amistoso.</p>	
<p><b>1951</b> <i>The Steel Helmet.</i> Dir. Samuel Fuller</p>	<p>Sargento Zack (Gene Evans)</p>	<p>Valiente, compasivo, amable, fuerte, tenaz.</p>	
<p><b>1954</b> <i>The Bridges at Toko-Ri</i> Dir. Mark Robson</p>	<p>Harry Brubaker (William Holden)</p>	<p>Honorable, valiente, fraternal, fuerte, experimentado.</p>	

Robert Montgomery y John Wayne en *They were expendable* (Ford & Reid, 1945) Alamy (sin fecha de publicación) imagen recuperada de <http://www.alamy.com>

Van Johnson como Holley en *Battleground* (Pirosh & Schary, 1949). Moj TV (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <http://bit.ly/2IdRCIJ>

Gene Evans como Sargento Zack en *The Steel Helmet* (Berke, Fullerm Lippert & Lerner, 1951). Qubit TV (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <http://bit.ly/2DhXTiU>

William Holden como Harry Brubaker en *The Bridges at Toko-Ri* (Perlberg & Seaton, 1954). Pinterest (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <https://www.pinterest.com.mx>

<p><b>1959</b> <i>Pork Chop Hill</i> Dir. Lewis Milestone</p>	<p>Teniente Joe Clemons (Gregory Peck)</p>	<p>Valiente, antepone el honor y el deber antes que la vida misma.</p>		
<p>A la derecha Gregory Peck tomando una lección del Capitán Joseph Clemons para la película <i>Pork Chop Hill</i> (Bartlett &amp; Peck, 1959).</p> <p>Alamay (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="https://www.alamy.es">https://www.alamy.es</a></p>	<p><b>1962</b> <i>Hell is For Heroes</i> Dir. Don Siegel</p>	<p>John Reese (Steve McQueen)</p>	<p>Indisciplinado, pero valiente, emprendedor, y honorable.</p>	
<p>Steve McQueen como John Reese en <i>Hell is for Heroes</i> (Blanke, 1962) Pinterest (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="https://www.pinterest.com.mx">https://www.pinterest.com.mx</a></p>	<p><b>1968</b> <i>The Green Beret</i> Dir. John Wayne, Ray Kellogg</p>	<p>Col. Mike Kirby (John Wayne)</p>	<p>Maduro, responsable, agresivo, seguro de sí mismo y confiable.</p>	
<p>John Wayne como Col. Mike Kirby en <i>The Green Beret</i> (Wayne, 1968) Pinterest (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="https://www.pinterest.com.mx/">https://www.pinterest.com.mx/</a></p>	<p><b>1979</b> <i>Apocalypse Now</i> Dir. Francis Ford Coppola</p>	<p>Capitán Willard (Martin Sheen)</p>	<p>Desconfiado, valiente, arriesgado, tenaz.</p>	
<p>Martin Sheen como Capitán Willard en <i>Apocalypse Now</i> (Ford &amp; Aubrey, 1979) Pinterest (sin fecha de publicación) Imagen recuperada de <a href="https://www.pinterest.com.mx/">https://www.pinterest.com.mx/</a></p>				

Fuente: Elaboración propia

Como se puede apreciar en las descripciones y fotografías de la *Tabla 1.2*, no importa si la película pertenece al género de la comedia, el romance o el drama, en tanto se desenvuelve en un ambiente bélico los personajes son valientes, tenaces, arriesgados, honorables y confiables. Ninguno se opone a las órdenes superiores a no ser que busquen un bien mayor para la colectividad y su país.

En todas las películas referidas por Roch (2008), *el soldado atraviesa por una serie de pruebas, que nunca le permiten salir sin haber luchado, de forma física, moral o psicológica*. A diferencia de las cintas de *James Bond*, en las que podemos ver al protagonista afrontar todo tipo de pruebas sin obtener siquiera un rasguño, *el personaje del soldado nunca sale ileso. Las marcas del combate aparecen en su cuerpo: cicatrices, polvo, sangre, amputaciones, o vendajes son sólo algunas de las marcas que forman la caracterización del soldado después de la batalla*.

El soldado acarrea con él las cicatrices del campo de batalla. En *Shoulder arms* (Chaplin, 1918), por ejemplo, Charlot termina convirtiéndose en un héroe involuntario pese a su resistencia inicial a participar en el conflicto. Otros personajes como Jim en *The Big Parade*, (Thalberg, 1925), o Alvin York en *Sergeant York* (Hawks, Lasky & Wallis, 1941) descubren una nueva forma de vida a través del dolor de la guerra y con ello el cumplimiento del deber. Y algunos añoran el papel que desempeñaban dentro del campo de batalla, aunque éste implique incertidumbre, dolor y desesperación, como el Capitán Cassidy en *Destination Tokyo* (Wald & Warner, 1943) o el Capitán Willard en *Apocalypse Now* (Ford & Aubrey, 1979).

Asimismo, en todas las películas se puede ver el mismo estereotipo de hombre. Sujetos de facciones duras, mirada penetrante, erguidos, decididos y de convicciones firmes. Siempre dispuestos a luchar aun arriesgando su propia vida porque como bien señala el Sargento de artillería Hartman en *Full Metal Jacket* (Kubrick, 1987) los soldados saben perfectamente que al ir a la guerra «algunos no regresarán. Recuérdelo siempre. Los marines mueren. Para eso estamos aquí. Pero el cuerpo de marines permanece vivo y eso quiere decir que ustedes vivirán por siempre».





## 2. La Guerra de Vietnam y el arte como medio de protesta

La guerra es un tema frecuente en la cinematografía mundial. Cada año vemos por lo menos una producción con temática bélica en las pantallas de cine. Algunas de éstas presentan acontecimientos ficticios; otras, sin pertenecer al universo documental, se remiten a hechos reales.

La continua producción de cine bélico podría ser una evidencia del gusto del público por observar, las peripecias vividas por quienes se ven obligados a participar en los campos de batalla, pues como bien señalan Thomas Elsaesser y Malte Hagener en *Introducción a la teoría del cine* (2015) «el cine como ventana y marco facilita un “acceso especial”, “ocular” a un acontecimiento (sea o no ficción), normalmente una visión rectangular que satisface la curiosidad del espectador» (p. 29).

Sin embargo, en muchas ocasiones, este tipo de películas terminan por transformarse en documentos audiovisuales e históricos considerados certeros, pues como público olvidamos que se trata de producciones subjetivas en las que intervienen directores, guionistas y actores, además de otros elementos.

De esta manera el cine desempeña un papel preponderante como base de nuestro capital cultural histórico. Como expresó Comolli en *Cine e ideología* (1971), debate acerca de la historia de la reflexión del cine, lo interesante «es la historia de la técnica cinematográfica como reveladora de relaciones de fuerza, y lo que está en juego en las búsquedas de sentido y sus relaciones con el mundo» (p.70). En el sentido de esa búsqueda y representación de la realidad, dentro de la extensa gama de producciones hollywoodenses con temática bélica, las más recurrentes se refieren a dos acontecimientos específicos: la Segunda Guerra Mundial y la Guerra de Vietnam.

Ambos acontecimientos, ocurridos durante una muy cercana línea temporal, fueron momentos coyunturales en la historia de la humanidad, debido a los cambios económicos, sociales y culturales que se produjeron durante y después de su desarrollo; además de ser

considerados por algunos expertos las más costosas y destructivas conflagraciones a nivel mundial.

No es raro entonces que continúen siendo materia prima de los argumentos bélicos cinematográficos. Christian G. Appy (2008) destaca en relación con la Guerra de Vietnam, que un número creciente de los ciudadanos «basan la mayoría de sus reflexiones en las películas de Hollywood, que no nos dicen casi nada de cómo empezó, porqué generó tanta oposición o porqué duró tanto» (p.9).

La historia de Vietnam, explica Agustín Prima (Prima, 2008, p. 15), estuvo regida por una serie de luchas contra los invasores que pretendían apoderarse de los sistemas de producción de la región.

En el siglo XIX, la región de Indochina, integrada por Laos, Vietnam y Camboya formaba parte del grupo de colonias pertenecientes a Francia. Con la crisis de 1929 en Wall Street, muchos países, entre ellos Francia, se vieron afectados. Debido a ello la población de Indochina sufrió una crisis de empleo que sería una de las principales razones para que surgiera el Partido Comunista a mediados de la década de los treinta, justo antes de que iniciara la Segunda Guerra Mundial, durante la cual la región fue invadida por los japoneses.

En el año 1940 Francia y Japón firmaron acuerdos en los que éste último tenía derecho a intervenir en la zona norte de la región, en tanto Francia conservaba la soberanía política. La nueva presión social y económica ejercida sobre el pueblo vietnamita lo condujo a crear un frente de lucha conocido como el Viet Minh (Liga por la Independencia de Vietnam). Con el lanzamiento de la bomba atómica sobre Hiroshima y Nagasaki, las fuerzas militares japonesas se debilitaron en Vietnam haciendo posible la Revolución de agosto de 1945 (Mesa, 1973).

En septiembre de ese mismo año se consolidó la República Democrática de Vietnam Independiente. Apenas un año después, Charles de Gaulle, el presidente de Francia, envió

nuevas tropas para tratar de recuperar el territorio, en una guerra que se extendería por ocho años y se conocería como la Guerra de Indochina. Mientras Francia instalaba sus bases militares operativas en el sur de Indochina, específicamente en Saigón; El Viet Minh lo hizo en el norte, tomando como capital Hanoi.

En 1954 se celebró la Conferencia de Ginebra en donde se establecieron puntos específicos a cumplir por las partes en conflicto. Se promulgó la división de Indochina y a su vez la división provisional de Vietnam en dos territorios delimitados por el paralelo 17: en el norte la República Democrática de Vietnam mientras que las fuerzas dependientes de Francia continuarían en el sur.

Vietnam contaba entonces con dos años para unificarse como nación independiente. Sin embargo el objetivo no se logró debido a la intervención militar de E.U.A., que ya desde 1940 enviaba apoyo militar a Francia para recuperar el territorio de Indochina.

A partir de ese momento, la guerra se agudizó dividida en dos bandos ideológicos: los comunistas, que buscaban la independencia del país de las potencias extranjeras; y quienes se oponían al comunismo.

Entre el 2 y 4 de octubre de 1964, Estados Unidos declaró de forma abierta que un conjunto de bandas torpedo procedentes de Vietnam del norte habían atacado dos de sus destructores: el USS Maddox y el USS C. Turner Joy en el Golfo de Tonkin. Con este incidente como justificación, las fuerzas estadounidenses en Vietnam aumentaron, e iniciaron una intervención abierta justo en el año electoral de Estados Unidos.

En ese momento, señala Castrillo en *Las grandes batallas de la historia*: «Johnson necesitaba mostrar una imagen de fuerza ante el comunismo que le permitiese ganar votos [...] decidió actuar con todo el poder de que disponía y aumentó la presencia militar en el país» (Castrillo, 2010, 356).

Sin embargo, la crueldad inusitada del movimiento denunciada por los medios de comunicación, unida al deseo de estabilidad posterior a la Segunda Guerra Mundial, hizo surgir un movimiento de oposición contra el sistema norteamericano dentro de su propio país, ligado al movimiento hippie.

En 1963, la revista *Life* había presentado un artículo con el título *We Wade Deeper to Jungle War*<sup>17</sup>, ilustrado con una serie de fotografías de Larry Burrows, cuyo trabajo es considerado como:

la fotografía más abrasadora y más consistente de la guerra, y varias de sus imágenes (*Reaching Out*<sup>18</sup>, con un marine herido tratando desesperadamente de consolar a un compañero herido después de un feroz tiroteo de 1966) y ensayos fotográficos (como el de 1965 *One Ride With Yankee Papa 13*<sup>19</sup>) abarcaron y definieron la larga, y dicotómica catástrofe en Vietnam<sup>20</sup>.

De esta manera, la fotografía servía como testimonio, medio de expresión, denuncia y protesta, pero más que eso, como un medio para hacer visible lo oculto. Las publicaciones de la revista *Life*, ilustradas con algunos de los mejores fotógrafos de la época, mostraban una realidad adversa y contradictoria pero presente.

Pronto las explicaciones de Johnson dejaron de satisfacer a la opinión pública y en 1968, luego del desastroso incidente de la ofensiva del Tet, ataque sorpresa realizado por las tropas del norte, E.U.A., se vio obligado a desvincularse del movimiento. Finalmente en agosto de 1973, el Congreso norteamericano prohibió que la intervención se reanudara (Parker, 2005).

Las cifras oficiales apuntan 58 148 muertos, 300 000 heridos y miles de soldados con problemas de adicción y readaptación a la vida civil (Neale, 2003,). Surgiría de esta manera lo que se conoce como el *Síndrome de Vietnam*, que conlleva no sólo el sentimiento de derrota y la falta de adaptación; sino también el descontento y la crítica social en contra de

---

<sup>17</sup> Hundirse más profundo en la guerra de la jungla.

<sup>18</sup> Llegar.

<sup>19</sup> Un viaje con un papá yankee 13.

<sup>20</sup> Traducción propia.

las acciones emprendidas hasta ese momento por el gobierno estadounidense; y una serie de temores y secuelas que provocaron enfermedades psiquiátricas severas en los soldados.

En su libro autobiográfico, Ted Kotcheff, director cinematográfico de *First Blood* (Feitshans, 1982), señaló:

La guerra tuvo efectos desastrosos en la psique del pueblo estadounidense y afectó física, mental y emocionalmente a quienes sirvieron en ella. La estadísticas que involucran a los veteranos fue horrible. En 1980, se informó que, 1,000 veteranos por mes estaban tratando de suicidarse y un tercio tuvieron éxito. Para decir lo obvio, la guerra implica asesinar gente. Toma mucho tiempo y mucho apoyo comunal para que una mente se reajuste a la sociedad ordinaria. Esto, nunca lo recibieron los veteranos de Vietnam. Cuando los veteranos de Vietnam regresaron a casa, fueron vilipendiados: el ala derecha del país los trató como una bola de perdedores; y el ala izquierda como “asesinos de mujeres” y “asesinos de bebés”<sup>21</sup> (Kotcheff, 2017).

Pese al retiro de las tropas norteamericanas, una gran parte de la población, especialmente los jóvenes, se unieron para formar parte de un movimiento contracultural que criticaba las acciones y valores norteamericanos, y del cual se originaría el movimiento hippie que, de acuerdo con Cristián Guerrero Yoacham y Cristián Guerrero Lira, «pretendía crear un nuevo orden social» (Guerrero y Guerrero, 1998, p.288).

El movimiento hippie se caracterizó por emplear el arte como medio de protesta. Surgieron canciones como *Coming home soldier* (Bobby Vinton, 1966), *The 'A' Team* (Barry Sandler, 1966), *Bad Moon Ricing* (Creedence, 1969), *Bring the boys home* (Freda Payne, 1971), o *The end*, interpretada por The doors (1967) y más tarde utilizada como parte del *soundtrack* de *Apocalypse Now* (Ford y Aubrey, 1979).

---

<sup>21</sup> En el original en inglés: «The war had disastrous effects on the psyche of the American people and was physically, mentally, and emotionally crippling to those who served. The statistics involving veterans were horrifying. In 1980, it was reported that, 1,000 veterans a month were trying to commit suicide and one-third were successful. To state the obvious, war involves murdering people. It takes a long time with a lot of comunal support for a mind to become reclimatezied to ordinary society. This, the Vietnam veterans never received. When Vietnam veterans came home, they were vilified: the right wing of this country treating them as a bunch losers; the left wing as “women killers” and “baby killers”» (Kotcheff, 2017)

Todas estas canciones eran percibidas por el movimiento hippie como la materialización de sus ideas en contra del sistema, debido a que sus principales vías de expresión eran la música y las artes plásticas. Por su parte la literatura y el cine mantenían una postura neutral y en ocasiones nacionalista, principalmente para evitar la censura.

Durante los primeros años del conflicto en Vietnam, en el cine, por ejemplo, era imposible producir sin pasar por la Asociación Cinematográfica de Estados Unidos, la cual determinaba qué contenidos no atentaban contra los valores estadounidenses. Asimismo era necesario acudir al Comité de Actividades Antiestadounidenses, auspiciado por la Asociación Cinematográfica, para verificar las tendencias políticas de los involucrados en la creación filmica.

De negarse a declarar, los directores, guionistas, productores, actores o cualquier otro participante en la industria, era inmediatamente imposibilitado para trabajar y se incluía en un expediente conocido como «La lista negra de Hollywood», cuya existencia se negaba de manera oficial pero seguía controlando la industria (Ceplair, 2015).

De esta manera el control que se practicaba sobre el cine impedía la libre exposición de contenidos en las pantallas, sobre todo aquellos relacionados con la reciente Guerra de Vietnam o los que mostraban de forma directa una postura anti sistema. La lista negra dejaría de ejercer su dominio hasta 1960, gracias al actor Kirk Douglas y su influencia al incluir el nombre de Dalton Trumbo, uno de los señalados más importantes de la lista, en los créditos de la película *Espartaco* del director estadounidense Stanley.

Aunque desde el año 1957 existían películas como *China Gate* (Dir. Samuel Fuller), en las que la Guerra de Vietnam aparecía sólo como escenario para desarrollar historias románticas, señala Alejandro Pizarroso Quintero en *Nuevas Guerras, vieja propaganda: de Vietnam a Irak* (2005) que en Estados Unidos:

Durante la guerra de Vietnam hubo solamente una película sobre ella *Green Berets* (John Wayne, Ray Kellogg, 1968), clásica película que exaltaba el valor de los soldados americanos [...] pero una

vez que Estados Unidos se retiró de Vietnam, Hollywood contribuyó a la catarsis colectiva. Vietnam daría lugar a centenares de películas... (p. 80)

De acuerdo con IMDB (2017), catálogo en línea con los registros más actualizados en cine, entre 1968 y 2017 se cuentan 23, 314 producciones con temática bélica a nivel mundial, de las cuales 632 son títulos que hablan sobre la Guerra de Vietnam; 167 de los veteranos de ésta; 2 títulos le rinden homenaje; 18 registros hacen referencia a la misma guerra; 8 son críticas directas; y 114 más se relacionan de alguna manera distinta, ya sea como reportajes, alegorías, discusiones o historias previas que simplemente la toman como referente temporal.

Pese a que en 1971, Oliver Stone, quien estuvo en Vietnam, filmó el primer cortometraje sobre su experiencia en la guerra (Silet, 2001), éste no alcanzaría trascendencia. Desde el estreno de *Green Berets* pasarían diez años hasta que finalmente Vietnam regresara a las pantallas vista desde una postura tal vez no crítica pero al menos no nacionalista y condescendiente.

*The deer hunter* (Cimino, Deeley, Peverall & Spikings, 1978) de Michael Cimino, que narra el cambio sufrido por tres amigos luego de su incorporación a la guerra, así como las trágicas experiencias a las que se ven sometidos con sus batallones, abrió nuevamente las puertas para que otros cineastas comenzaran a plasmar sus visiones del acontecimiento, muchas de ellas basadas en su propia experiencia.

Al año siguiente Francis Ford Coppola presentaría al mundo una obra maestra de narrativa visual y argumental, basada en la novela de *Hearts of darkness* de Joseph Conrad, pero adaptada al conflicto de Vietnam: *Apocalypse Now* (Ford & Aubrey, 1979). Esta nueva cinta, retrataba sin pudor y de manera exacerbada, las acciones del ejército estadounidense en el contexto bélico vietnamita, mostrando la miseria, la crueldad y el absurdo que rodea el comportamiento de quienes ostentaban el poder militar.

La película fue multi galardonada, obteniendo incluso la Palma de oro del Festival de Cannes de 1979 (Müller, 2015, p.634), y demostrando que finalmente la gran industria

hollywoodense permitía hacer una crítica real al fenómeno que hasta ese momento parecía velado por el concepto del nacionalismo heroico fallido, el mismo Coppola afirmaría: «mi película no trata sobre Vietnam. Mi película es Vietnam» (*Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*, Zaloom & Mayfield, 1991).

La crítica favoreció la obra de Coppola, mas existía un dejo de incongruencia para los consumidores de las películas que trataban el tema, especialmente para quienes habían estado allí. Las adaptaciones y guiones estaban basados en supuestos e hipótesis de quienes no habían pasado por Vietnam. Debido a ello, la llegada de *Platoon* (Kopelson, 1986) a las salas de cine le otorgó una nueva dimensión a los filmes que intentaban proyectar las adversidades del conflicto en pantallas.

Edmon Roch describe este fenómeno en su libro *Películas clave del cine bélico* (2008):

Oliver Stone estuvo en Vietnam durante quince meses, y a su regreso escribió el guión como reacción a las falsedades de *Green Berets* (1968). *Platoon* se publicitaba como la primer película que contaba *cómo fue el Vietnam* por alguien autorizado que lo vivió desde dentro [...] Vietnam no se puede entender al menos que se haya estado allí [...] ni Hollywood, ni John Wayne, ni tan sólo Coppola ni Milius en *Apocalypse Now* habían estado allí, Stone sí. (p. 191).

Asimismo el Roch recalca la importancia de la extinción del «héroe» dentro de la película. Jamás vemos una figura real de heroísmo en acción; sino del hombre que se vio forzado a estar allí, y que se posicionaba frente al conflicto de acuerdo a sus propias ideas del «deber ser». Bajo una premisa semejante pero con un trabajo mejor realizado, Stanley Kubrick dirigiría *Full metal Jacket* (Kubrick, 1987) en 1987, tomando como argumento principal la adaptación del libro semi autobiográfico de Gustav Hasford: *The short-timers*.

Kubrick buscaba presentar una película de guerra independientemente de si ésta plasmaba o no una crítica social. «(Kubrick) Pensaba en rodar un filme de guerra. Dije: “hiciste *Paths of glory*”. Dijo: “lo consideran un film antibélico. Quiero un film para considerar la cuestión sin una posición política o moral, sólo el fenómeno”, declaró



Michael Herr, en entrevista para el documental *Stanley Kubrick, una vida en imágenes* (Frewin & Harlan, 2001).

Como se lo proponía, Kubrick realizó una cinta sin posturas: un paradigma de la cinematografía y la estética. A través de cada una de las escenas podemos apreciar la frustración y angustia de los jóvenes soldados; así como el orgullo desmedido frente a sus acciones bélicas y las ideas inoculadas del sistema nacionalista estadounidense.

Este sistema en el que los cuestionamientos morales y éticos son una falacia de justificaciones irracionales para conducir al hombre como máquina. Los soldados no carecen de convicción o emociones; pero sí de remordimientos, al ver sus actos como parte de una causa de índole superior: el bienestar, el país, o la gloria, por mencionar algunos.

Tal como lo plantea Kubrick, en ese lugar no se existe como persona sino como parte de un todo mucho más extenso y esa idea se encuentra por encima de cualquier necesidad.

La idea quedó plasmada en una escena memorable mientras el sargento Hartman, interpretado por Ronald Lee Ermey (marzo de 1944-abril 2018) sargento instructor real del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos; adiestra a un grupo de futuros marines recién ingresados en la infantería para su entrenamiento, y recita para ellos, con voz potente, el siguiente fragmento:

*Hoy son marines, forman parte de una hermandad. Recuérdelo siempre. A partir de hoy, y hasta el día de su muerte, estén donde estén, cada marine será hermano suyo. La mayor parte irán a Vietnam. Algunos no regresarán. Recuérdelo siempre. Los marines mueren. Para eso estamos aquí. Pero el cuerpo de marines permanece vivo y eso quiere decir que ustedes vivirán por siempre. (Full Metal Jacket, Kubrick, 1987, perf. R.L. Ermey, min. 00:38:28-00:39:05).*

*Full metal Jacket* (Kubrick, 1987) marcó el punto cumbre de la creación de cine bélico con temática de Vietnam. Es la única cinta en la que el protagonista no es otro que la guerra misma, lo cual se puede comprobar al analizar la película, puesto que Joker, el personaje que seguimos a lo largo del metraje, funciona únicamente como hilo conductor

de la trama, pero el director nunca se adentra en su historia sino en el contexto en el que se mueve: la guerra.

A partir del estreno de *Full metal Jacket* (Kubrick, 1987) comenzaron a surgir más películas relacionadas con la Guerra de Vietnam. Mas que la aceptación y comprensión del tema, parecía que la nueva postura de la industria estadounidense era desgastarlo hasta lograr que éste pasara a formar parte del imaginario colectivo, para lograr verlo como argumento de película y no como hecho violento que conmocionó a la sociedad.

Los argumentos empezaron a volverse repetitivos y las historias cada vez velaban más la realidad de los acontecimientos, ahora mitificados por el cine, puesto que las películas se transformaron en la fuente de información primigenia sobre los hechos.

Aparecieron entonces *Gardens of stone* (Levy & Ford, 1987), basada en la novela del mismo título de Nicholas Proffitt, una historia que retrata la actitud bélica a la que se someten quienes pretenden formar a los nuevos reclutas; *Born on the Fourth of July* (Stone & Kitman, 1989), filme que relata las posturas de los participantes en la guerra antes y después de su incorporación a ésta, protagonizada por Tom Cruise; *Casualties of war* (Linson, 1989), con Michael J. Fox y Sean Penn en la cabeza del elenco; *Good Morning Vietnam* (Brezner & Johnson, 1989), en la que hacía su aparición un muy joven Robin Williams; y otra extensa lista en la que los personajes sufrían peripecias similares y la guerra no pasaba de ser el pretexto para contarnos historias lacrimógenas de heroísmo y acción con las caras de los actores más taquilleros del momento.

Ya para los años 90 el recuerdo de la guerra se difuminaba a través de películas como *Heaven and earth* (Stone, Milchan & Kassir, 1993), *The war* (Baker, Eisner & Simpson, 1994), o *Forrest Gump* (Tisch, Finerman & Newirth, 1994). Vietnam se volvía únicamente parte del contexto filmico, las causas y consecuencias sólo se exhibían como mero discurso dentro de una pantalla de cine, cuáles eran no resultaba trascendente mientras brindaran el material suficiente para que las producciones siguieran llamando al público a las salas.

Y aunque Pierre Sorlin, en *Sociología del cine* (1985), insiste en la importancia de analizar al cine como parte del conjunto de manifestaciones que definen a los grupos sociales y afirman sus relaciones, capaz de reforzar estereotipos o mecanismos ideológicos y al mismo tiempo vincularse con procesos sociales de índole superior, las nuevas historias dejaban de lado los mecanismos ideológicos para retratar dramas contextualizados en medio de la Guerra de Vietnam pero sin plasmar en pantalla su naturaleza.

En la actualidad las películas que recurren a este tópico como materia prima contextual no ha disminuido, mas ya no logran atraer al espectador como lo hacían hace más de 20 años. Desde los años noventa el héroe de la guerra necesitaba un nuevo contexto, un nuevo enemigo para continuar con su reinado cinematográfico.



## 2.1 David Morrell y *First blood*: de la literatura al cine

*en todas las épocas las sociedades se formaron,  
impuestas a sus sujetos y transmitidas por representaciones,  
pero en sus comienzos  
las representaciones cinematográficas  
adquieren a la vez el grado de realidad y el poder imaginario  
capaces de hacer bascular hacia el espectáculo  
a la sociedad que representan.  
Jean-Louis Comolli*

A lo largo de la participación de E.U.A. en el conflicto de Indochina, surgieron una serie de textos que trataban el tema desde diversas perspectivas. Entre las obras de no ficción que se escribieron sobre la guerra de Vietnam se encuentran reportajes, biografías, relatos, etc., los cuales empezarían a publicarse años después de que el conflicto hubiese finalizado.

Por su parte las obras de ficción ya se hacían presentes mucho antes que Michael Cimino dirigiera la película *The deer hunter* (Cimino, Deeley, Peverall & Spikings, 1978), llegara a las pantallas cinematográficas. Aunque algunos de estos textos no dejaban de ser novelas rosas en busca de un escenario trágico que las alimentase, nunca explicaban los orígenes del conflicto o describían la psicología detrás del personaje del soldado. Se limitaban a usar el conflicto como escenario para un romance.

En el año 1955, Graham Greene publicó *The quite American*, novela romántica en el que Phuong, una joven asiática, debía elegir entre Thomas Fowler, reportero británico y Alden Pyle, un joven funcionario estadounidense, todo en medio del clima belicoso que se cernía sobre la región de Indochina.

El relato se situaba temporalmente en la línea divisoria en la que E.U.A. se incorporaba abiertamente a la Guerra de Vietnam. Posteriormente esta obra sería adaptada al cine y dirigida por Joseph L. Mankiewicz y en 2002 se crearía un *remake*, esta vez bajo

la dirección de Phillip Noyce, sin dejar de ser la historia de amor que Greene planteaba, y sin el mínimo interés de hacer una crítica social.

En el extremo contrario, en el que se intentaba ver de forma crítica la guerra se colocaban autores como William Eastlake con *The bamboo bed* (1969), escrita por el autor luego de su estancia en Vietnam como reportero del *Nation magazine* y que como reza la sinopsis del libro «fue una de las primeras novelas en retratar la locura de la Guerra de Vietnam» (Eastlake, 2001, p.350).

También aparecieron Tobias Wolff con *The Barracks Thief*, historia de un grupo de paracaidistas que comienzan a descubrir cómo la violencia forma parte de ellos; Nicholas Proffitt con *Gardens of Stone* (1987), Ward Just y su *American Blues*. Más otro grupo extenso de personajes que posteriormente fueron incluidos en de *The Vietnam Experience: A Concise Encyclopedia of American Literature, Songs and Films*, de los escritores Kevin Hillstrom y Laurie Collier (Hillstrom & Collier, 1998), quienes se encargaron de realizar una compilación con todas las obras que tomaron la Guerra de Vietnam como punto de partida para la creación artística, ya fuese como medio de protesta o simplemente como vía contextual.

Dentro de los libros enlistados por Hillstrom y Collier (1998) se encuentran: *After Our War Poem* (1974) de John Balaban, *Fields of fire* (1978) de James Webb, *The real war* (1987) de Jonathan Schell o *First Blood* (1972), del escritor canadiense David Morrell, novela que sobresale del resto debido al tratamiento meticuloso que el autor decidió brindarle al soldado raso como protagonista de la historia.

Morrell creó un perfil psicológico complejo de la transformación que sufre el hombre al verse inmerso en la guerra, todo desde una perspectiva externa al conflicto, muy alejada de los textos que idolatraban a los héroes de la guerra o denostaban las políticas que los llevaron a ella. Mientras que otros autores como Greene presentaban una visión idealista del soldado como parte del conflicto, y James Webb hacía una crítica a las razones del

conflicto a través de sus personajes, Morrell se centraba en el perfil psicológico del soldado y las consecuencias de su participación en el conflicto.

David Morrell nació en 1943 en Ontario Canadá. Se especializó en Literatura Americana en la Universidad de Pennsylvania. En 1968, con apenas 25 años de edad, decidió que quería ser escritor. Sin embargo, el problema no era cómo lograrlo sino qué escribir.

Fue así que se topó con un noticiario televisivo que, de acuerdo con sus declaraciones, le cambió la vida. El noticiario presentaba dos escenarios sumamente alejados pero al mismo tiempo similares: Vietnam y un pueblo cercano. Ambos lugares se mostraban asolados por la violencia, se podía ver el uso de fusiles M-16, y grupos de soldados o policías en medio de una catástrofe. Los dos acontecimientos, aunque bajo condiciones muy distintas, reflejaban las magnitudes del fenómeno de la violencia y la guerra.

En su ensayo *On First Blood* (2000), Steve Berry escribió:

Para Morrell, valía la pena esa obviedad de cómo racionalizamos todo, entonces decidió escribir una novela que pudiera alegorizar la Guerra de Vietnam. No para demostrar un punto o para tomar partido. Eso podría haber sido un problema debido a que los términos de su visa marcaban específicamente, bajo amenaza de deportación, que debía abstenerse de expresar opiniones políticas. En lugar de ello, Morrell decidió objetivar con bastante tacto, las discrepancias filosóficas y divisiones culturales, trasponiendo la brutalidad de Vietnam –y los conflictos radicales que la guerra generaba en casa- en un Kentucky rural, creando una versión en miniatura de la Guerra de Vietnam en el suelo estadounidense<sup>22</sup>.

Con esta visión como punto de partida Morrell comenzaría la creación de su personaje más memorable: Rambo, nombre surgido de la pronunciación del apellido del poeta francés Arthur Rimbaud.

---

<sup>22</sup> Traducción propia.

Este personaje encarnaría al hombre segregado no sólo por sus ideas sino también por su apariencia física, alejada de los convencionalismos sociales de la pulcritud y correcta etiqueta de la época. Rambo era pues un disidente, física y emocionalmente, llevado al extremo de la racionalidad, después de servir como soldado en una guerra ajena disfrazada con motes de nacionalismo post Segunda Guerra Mundial, segregado por aquellos a quienes en teoría había ido a defender, puesto que en plena Guerra fría, el ejército norteamericano defendía los ideales de libertad y democracia contra el comunismo.

Por otra parte, el personaje antagónico Wilfred Teasley, encarnaba el orden social en su postura de veterano de Corea, jefe de la policía local, conservador y observador de todos los usos y costumbres del «buen estadounidense».

Con estos personajes como base de su novela, pero sin tomar partido por ninguno de los dos, Morrell desencadenaría toda una tesis en la que ponía al descubierto no sólo la irracionalidad de la guerra; sino también las consecuencias psicológicas y de readaptación a un sistema de orden muy poco convincente para quienes habían experimentado el conflicto en carne propia, pero al mismo tiempo la visión de quienes habían participado en Vietnam únicamente como observadores, que fue precisamente el caso del Morrell.

¿Cómo volver a la normalidad cuando la misma sociedad te impide reincorporarte? ¿Cómo aceptar de vuelta a quienes se vieron involucrados en matanzas sin sentido? Rambo era un exiliado dentro de su país, su propio contexto circundante, un tema recurrente de «el síndrome de Vietnam», que aludía al sentimiento de desasosiego posterior a la guerra, el ahogo que desencadenaba la sensación de haber perdido moralmente una batalla, y la reinscripción de los participantes con severas secuelas psicológicas posteriores a su participación.

Lejos de ser recibidos como héroes, los soldados eran vistos como parte de la máquina militar asesina, cruel y despiadada que representaba para los estadounidenses su propio ejército, y que se puede apreciar tanto en la literatura de ficción como de no ficción asociada al conflicto.



Asimismo, todavía en 2015, *BBC Mundo* publicaría una nota llamada *Los soldados de EE.UU. que "detestan" que los llamen héroes* en la que rescataba testimonios de veteranos de distintas guerras de E.U.A., y en donde personajes como Karl Marlantes aseguraba: «si habías ido a Vietnam mantenías la boca cerrada»; en tanto Terry Long declaró: «cuando volvimos a casa nos despreciaron» (*BBC Mundo*, 2015).

*First Blood* fue considerado como «el padre de la novela de ficción moderna» (Morrell, 2000, p.10), se tradujo a 26 idiomas distintos y vendió millones de copias. Después de su publicación, durante la década de los setenta y todavía mediados de los ochenta, el libro se convirtió en materia de análisis dentro de las universidades. Ello logró que la industria hollywoodense fijara su atención en la novela como posible argumento para la creación de una película.

En 1972, Morrell decidió vender los derechos del libro a Columbia Pictures, que un año más tarde revendería los derechos a Warner Bros. Mas pasarían diez años antes de que el proyecto lograra estabilizarse, en parte debido a que se consideraba que la Guerra de Vietnam era todavía un tema muy reciente.

Finalmente, en 1982, en cierta medida gracias al interés del actor Sylvester Stallone (Umland, 2016), y bajo la tutela de Orion Pictures Corporation y Carolco Pictures, se realizó la producción de *Rambo: First Blood* con un presupuesto de 15 millones de dólares. La película se estrenó el 22 de octubre de 1982. Para 1983 su recaudación en taquilla ascendía a \$125,212,904 millones de dólares a nivel mundial (IMDB, 2017).

El impacto que generó la película ayudó a consolidar la carrera de Stallone, creó un nuevo ícono popular y al mismo tiempo desvirtuó el contenido del libro. Con la intención de transformar al personaje en un tipo menos sombrío para generar mayor empatía con el público, la adaptación cambió drásticamente el discurso de Morrell; le otorgó un nombre al protagonista (John); polarizó a los personajes; marcó la línea entre el bien y el mal, este

último encarnado por Teasle; y dejó de lado el impacto resultante de las consecuencias psicológicas negativas acarreadas por la guerra, que eran retratadas en la novela.

Incluso el final alternativo, en el que John Rambo le pide al coronel Sam Trautman que lo mate porque no conoce otra forma de resarcir el daño hecho, y que se apega más a la idea original de la novela, fue desechado por considerarse demasiado agresivo.

Durante la escena final Ted Kotcheff rescata ligeramente la esencia del libro. Después de una lucha sin tregua en las montañas, Rambo, a quien se creía muerto, regresa al pueblo y se enclaustra dentro de la comisaría con la intención de terminar con la vida de Teasle, quien lo empujó al borde de la demencia. Mas, cuando se encuentra a punto de dispararle, el coronel Trautman entra en escena y le pide que se detenga. Para intentar convencerlo le explica que está rodeado y de continuar con su cometido sólo conseguirá que lo maten.

Trautman luce cansado, mientras la desesperación de Rambo se manifiesta a través de sus frenéticos movimientos de ir y venir por la habitación. Es así que inicia la siguiente conversación:

- Trautman (con voz apacible): Escúchame Rambo [...] No hay salida [...] Hiciste todo para empezar esta guerra. Has hecho suficiente daño. La misión se terminó, Rambo, ¿me entiendes? (gritando) Esta misión terminó. ¡Míralos allá afuera! (gritando le señala a Rambo la ventana para que observe el comando que lo espera fuera) ¡Míralos! Si no terminas esto te matarán. ¿Eso quieres? Se terminó Johnny, se terminó.
- Rambo (vocífera desesperado): ¡Nada ha terminado! ¡Nada! No puedes solamente apagar esto. No era mi guerra. Ustedes me lo pidieron. Hice lo que podía para ganar, pero no nos dejaron ganar. Al regresar encuentro a esos gusanos en el aeropuerto protestando contra mí, llamándome asesino de bebés y otra basura por el estilo. ¿Quiénes son ellos para protestar? Ellos me arrojaron y no estuvieron allí. Y no saben qué demonios gritan.
- Trautman (con voz tranquila trata de convencerlo): Fue un mal momento para todos Rambo. Pero ahora ya está todo en el pasado.
- Rambo (eleva más la voz, mientras lo señala inquisitivamente): ¡Para ti! Para mí la vida civil no es nada. En el campo [de batalla] había un código “tú cuidas mi espalda y yo cuido la tuya”. Aquí no hay nada de eso.
- Trautman (triste): Tú eres el último del grupo élite, no termines así.

- Rambo (vocifera histérico ante la mirada triste de Trautman) : Allá manejaba helicópteros y tanques. Estaba a cargo de equipo de millones de dólares. De vuelta aquí no puedo conseguir trabajo ni estacionando autos( arroja el fusil que sostenía hasta ese momento entre sus manos, un grupo de latas cae al piso generando un ruido seco). (Se deja caer en el piso, baja el volumen de la voz, y comienza a sollozar) ¡Jesús! ¡Oh Dios! ¿Dónde está todo el mundo? allá todos eran mis amigos. De regreso no hay nada...(First Blood, Feitshans, 1982, performance: S. Stallone & R. Crenna, min. 01:24:53-01:26:49)

Y aunque este discurso al final de la película presenta de forma impactante una parte del núcleo de la disertación de Morrell en *First Blood*, la extrema acción en pantalla, los disparos y las secuencias vertiginosas acompañadas por lo que Weber denominaba carisma, encarnado en el personaje de Stallone, quien acababa de protagonizar *Rocky* (Chartoff & Winkler, 1976), nublaron el mensaje de sus palabras.

En *Rambo and me*, ensayo utilizado como prólogo para la reedición de su libro en el año 2000, Morrell señala: «por años recibí numerosas cartas de los maestros expresándome la fuerza con la que los estudiantes reaccionaban a la novela y los temas que presentaba. Pero después de mediados de los 80, la controversia generada por las películas provocaba pena a los profesores y las cartas pararon» (Morrell, 2000, p.13)<sup>23</sup>.

De alguna manera los profesores no consideraban que el personaje encarnado por Stallone acercara a los alumnos a la reflexión, puesto que la película se enfocaba en mostrar las habilidades de Rambo en lugar de explorar las razones que lo conducían a actuar y transformar un pueblo tranquilo en un campo de batalla para librar su guerra personal. Este tema se presentaba claramente en la novela a través de momentos clave en los que Rambo era conducido por las circunstancias a probar sus límites de racionalidad y tolerancia, confrontados con su instinto e impulsividad.

El libro fue retirado de las universidades y su éxito se vertió en nuevas plataformas de consumo como series animadas, cómics, revistas y tres películas más: *Rambo II* (Feitshans,

---

<sup>23</sup> Traducción propia

1985), *Rambo III* (Feitshans,1988) y finalmente *John Rambo* (Stallone, 2008), cada una de ellas más alejada del concepto de Morrell. Al respecto Steve Berry (2000) afirmó:

El hecho de que la segunda y tercera películas (y la serie animada) sean falsas para el concepto inicial de Morrell es irrelevante. Las películas existen en mundos propios y colectivamente fabricaron un ícono cultural pop: Rambo, quien ayudó a una América castrada en la década de 1980, a sentirse bien consigo misma. [...] El propio Reagan [presidente de E.U.A. del 20 de enero de 1981 al 20 de enero de 1989] elevó a Rambo como su portaestandarte en numerosas conferencias de prensa, y una vez comentó que después de haber visto una película de Rambo sabía qué hacer la próxima vez que se produjera una crisis terrorista (*On First Blood*, 2000).

De forma contraria a lo que el autor pretendía ilustrar a través de su novela, el personaje de Rambo comenzó a asociarse de forma directa con la política militar de los Estados Unidos.

De acuerdo con sus declaraciones, Morrell decidió novelizar una de las siguientes películas de *Rambo* para tratar de recuperar la caracterización del personaje que *First Blood* (Feitshans, 1982) y sus secuelas omitían, sin lograr que su esfuerzo se viera recompensado en pantalla. Como él mismo ha descrito: «es irónico que una novela acerca de la polarización política en Estados Unidos (por y contra la Guerra de Vietnam) fuera la base para filmar un resultado similar de polarización, (por y contra Ronald Reagan) una década después de que la novela fuera escrita» (Morrell, 2000, p.15).

En la actualidad las películas de la saga siguen siendo consumidas por algún sector de la población, prueba de ello son las reediciones especiales que se han sacado a la venta en los últimos años.

Existen versiones de *Rambo* en formato beta, VHS, DVD y Blue ray; tres ediciones distintas de la trilogía que incluyen documentales detrás de cámaras, entrevistas con los actores y con el propio Morrell. Asimismo han sacado a la venta tres versiones en sus diferentes formatos de la colección completa que incluye las cuatro películas. Además es

posible conseguir el *soundtrack*, la versión animada e incluso descargar la película directamente de internet.

Mas lo verdaderamente importante es que Rambo se transformó en una figura mítica dentro de la cinematografía, además de pasar a formar parte de la conciencia colectiva como referente del soldado y héroe de acción.



## 2.2 El cine de referencias

*El cine tiene el poder de reflejar, ordenar y explicar la guerra  
hasta el punto de provocarla, justificarla o condenarla,  
y de esta forma no cambiar y destruir el mundo,  
sino nuestra percepción del mundo...*  
Edmon Roch

Actualmente vemos en pantallas *spin off*<sup>24</sup>, *remakes*<sup>25</sup>, películas basadas en cómics, libros, e incluso leyendas. Los guionistas se nutren de todo aquello que les pueda brindar universos que resulten atractivos para un público amplio.

Sin embargo, y pese a que páginas como *The numbers*, sitio estadístico de cine a nivel mundial, registra en la industria estadounidense la producción de 6, 554 películas con guión original de 1995 hasta 2017, los guiones originales son superados en número por las adaptaciones de trabajos previos (*The numbers*, 2017). Existen una gran cantidad de películas que parten de cánones establecidos, y fórmulas comprobada que garantiza ganancias en taquillas.

Uno de los géneros con estructura más estática es sin duda alguna el de acción, en donde el escenario y el enemigo pueden variar pero la trama se mantiene prácticamente intacta.

El género de acción, de acuerdo con Vincent Pinel (2009), es catalogado así por su estilo caracterizado por persecuciones, peleas, armas, robos o secuencias cargadas de adrenalina diégetica. Este género, señala Pinel, comenzó su trayectoria en *The Great Train Robbery* (S. Porter, 1903), una película adscrita al género *western* por su escenificación, y al género de acción por su estilo, y se reforzaría en los años ochenta con la llegada de los héroes clásicos como Sylvester Stallone o Arnold Schwarzenegger (Pinel, 2009).

---

<sup>24</sup> Dentro del cine se entiende como un argumento nuevo creado a partir de una película ya existente.

<sup>25</sup> Se refiere a la readaptación de una película en una nueva versión.

Como parte de las características enlistadas por Pinel (2009) se encuentran además los colores saturados, música estrepitosa, y el constante bombardeo de planos cortos y fragmentados. Y en sus propias palabras:

el mundo de la película de acción es muy asequible [...] Está fuera de lugar que el espectador se interrogue sobre la necesidad de la lucha (es obvia), ni sobre la legitimidad de los métodos empleados, el final justifica siempre los medios, [...] no existe el más mínimo espacio para el sueño o la reflexión [...] la película de acción se inspira en las producciones de bajo presupuesto de las muchas película de serie B de los treinta a los cincuenta: rapidez, acción, nerviosismo [...] pero se trata de películas elaboradas con sumo cuidado, de *blockbusters*, de un producto costoso, calculado y después promocionado por un *major company*, con el fin de alcanzar de pleno a un público previamente seleccionado. (p.17)

A esta definición se puede incorporar además, que las películas pertenecientes a este género por su estilo y no por su ambientación, no se desarrollan en contextos necesariamente bélicos, aunado a ello los elementos que lo componen permanecen prácticamente invariables. Mas, sin importar qué tan repetitivos resulten las tramas de estas películas, continúan siendo consumidas por los espectadores, y se posiciona como el quinto género más utilizado por los productores con una manufactura de 852 películas desde 1995, pese a los costos que de ello derivan, y el tercero más consumido, sólo detrás de la aventura y la comedia con un 18. 83% de público consumidor (*The Numbers*, 2017).

La película *First Blood* (Feitshans, 1982) pertenece al género de acción por su estilo, y en ella se aprecia al personaje de soldado estadounidense como héroe, pero ¿cómo llegó el soldado estadounidense a adueñarse del protagónico de este género?, ¿en qué momento se dio la transición de soldado, dentro de un contexto bélico, a héroe ciudadano?

En sus inicios, el cine se basaba en crear retratos de la realidad. La cámara se posicionaba en un lugar y filmaba los acontecimientos cotidianos para mostrarlos en pantalla. Al ser un entretenimiento nuevo, que apelaba a la curiosidad del espectador, los guiones resultaban innecesarios, aunado a ello no se contaban aún con argumentos para crear una ficción. Bastaba con mostrar el movimiento en pantallas para llenar salas completas con presentaciones de imágenes, a través de las llamadas vistas.



De acuerdo con Edmon Roch (2008), escritor, guionista, director y productor de cine, ganador de tres Goyas, el cine bélico se remonta precisamente a la época de las vistas, cuando se presentaban las marchas de los soldados al frente. Una gran parte de las guerras acontecidas a principios del siglo XX se encuentran registradas en cintas realizadas por los pioneros del cine, quienes sin un guión se daban a la tarea de capturar las andanzas de sus respectivos ejércitos, y si bien estas cintas pertenecen al género documental, el ejército ya figuraba como personaje dentro de ellas y la gente se sentía atraída hacia ellas.

Pero una vez que el público se acostumbró al nuevo invento comenzó a aburrirse de ver una y otra vez escenas de plazas, parques y figuras públicas, lo cual se vería reflejado en la disminución de la asistencia a las salas de cine fijas y ambulantes. Para ese momento, los cineastas empezaban a darse cuenta que era posible llevar a las pantallas historias de ficción.

Y aunque ha existido una extensa controversia acerca de quién fue la primer persona en producir una película con un guión narrativo previo, los registros de historia del cine de Francia consideran que la primer película con narrativa de ficción, *La fée aux choux –El hada de las coles*, (1896) fue realizada por Alice Guy, que se adelantó por algunos meses a las obras de George Méliès, a quien se le atribuye la creación de las primeras escenas de ficción en una película (Acker, 1991, p.374).

A partir de este punto, el cine evolucionó hacia nuevas formas de creación, buscando contextos distintos para insertar a sus personajes de forma atractiva para el público.

Si bien para el año 1900 las industrias cinematográficas más importantes a nivel mundial se encontraban en Francia y E.U.A., que se encargaban de crear cientos de películas de forma anual; al finalizar la primera década del siglo XX, con la Primera Guerra mundial en puerta, la industria europea del cine se vería severamente afectada.

Aunado a ello, después de 1917, con la creación de la Comisión de cine por parte del Comité de Información Pública en E.U.A., este país se transformó en el más importante productor de cine bélico propagandístico. La función de este tipo de cine era incentivar al público a enlistarse para combatir a los alemanes, además de donar las recaudaciones de taquilla como fondos de guerra.

La Primera Guerra Mundial le otorgó al cine un nuevo escenario con el que podía llenar salas enteras. Desde 1914 existen registros de cintas como *Ihr Unteroffizier* de Alfred Halm o *On the Russian Frontier* de Charles Weston, en donde la Primera Guerra mundial desempeñaba un papel primordial para el desarrollo de las historias que se presentaban.

En el año 1925, *The big Parade* (Thalberg, 1925) de King Vidor, lograría demostrar que además de excelente material propagandístico, la guerra podía ser un componente para el cine de ficción. En esta película muda se narraba la epopeya de un joven burgués tras enlistarse para participar en la Primera Guerra Mundial.

A la par de la producción cinematográfica de ficción, el cine con matices bélicos se usaría también como medio de propaganda, especialmente en el periodo de entreguerras (1919-1939).

En Rusia esta propuesta prosperaría gracias a grandes cineastas como Sergei Eisenstein. Con películas magistrales como *Bronenosets Potyomkin* (Bliokh, 1925) o *Aleksandr Nevsky* (Shpinel, 1938) Eisenstein mostraba, además de una técnica de montaje espléndida, los escenarios bélicos más realistas de la época acompañados por un discurso nacionalista

Por otra parte, en Alemania el fanático del séptimo arte Joseph Goebbels, ministro para la Ilustración pública y propaganda del tercer Reich, visualizó el cine como una herramienta por demás productiva para transmitir las ideas del nacionalsocialismo a las juventudes Hitlerianas.

Gracias a la aplicación de la Ley de cine (1934) y a la dependencia que la industria fílmica tenía del Ministerio de Propaganda, el propósito de Goebbels se logró en la Alemania Nazi. De la mano de Leni Riefenstahl, la industria fílmica alemana se consolidaría como la meca del cine bélico propagandístico (Antela-Bernárdez, 2013).

De igual manera E.U.A., Japón, Inglaterra y otros países participantes en la Segunda Guerra mundial comenzaron a emplear el cine para enaltecer sus propias convicciones nacionalistas, explicar sus acciones en el campo de batalla e incluso justificar su participación en la guerra. Al mismo tiempo que desvirtuaban a sus contrincantes exagerando sus debilidades y mostrando escenas salvajes que se asociaban a éstos.

Después de la Segunda Guerra Mundial, la producción de películas bélicas se incrementó a nivel mundial. Si bien la mayoría de ellas seguían enalteciendo las acciones heroicas del ejército, otra porción se dedicaba a crear historias de separación, pérdida, romances, y dramas familiares todos ambientados durante alguno de los grandes conflictos acontecidos, vale la pena destacar la aparición de joyas cinematográficas como *Casablanca* (Wallis, 1942), *Phats of glory* (Harris, 1957), *Ivanovo detstvo* (Kuznetsov, 1962), *The longest day* (Zanuck, 1962), o *Lawrence de Arabia* (Spiegel, 1962).

Después de los grandes conflictos, el cine se utilizaba para mostrar la visión de cada país acerca de su intervención, casi como reminiscencia de la guerra. No es extraño entonces que actualmente existan películas que cuentan, por ejemplo, cómo y por qué ocurrió el ataque a Pearl Harbor el 7 de diciembre de 1941, con posturas por demás polarizadas como ocurre con *Tora! Tora! Tora!* (Williams, Zanuck, Kubo, Lang & Takagi, 1970), *Pearl Harbor* (Bay & Bruckheimer, 2001), *From here to eternity* (Adler, 1953), o las dos versiones de *Rengô kantai shirei chôkan: Yamamoto Isoroku* (Tanaka, 1968/ Kotaki, 2011) dirigida por Seiji Maruyama, protagonizada por Toshiro Mifune y otra dirigida Izuru Narushima.

Con la Guerra de Vietnam, sin embargo, ocurrió un fenómeno distinto, al menos al inicio. El gobierno se empeñaba en que las producciones del conflicto siguieran la línea

conocida hasta ese momento, enalteciendo el nacionalismo y la valentía de los soldados. De esta manera, cuando las producciones que trataban el tema de forma crítica fueron finalmente aceptadas, la mayoría de ellas buscaba censurar el proceder del gobierno o el sinsentido de la guerra.

Hasta ese momento el cine bélico, sin importar si su función era propagandística o de entretenimiento, se encargaba de retratar al soldado como parte de un conglomerado militar, líder, o ejemplo de patriotismo, no como ser individual y menos aún como persona.

El soldado pertenecía al campo de batalla en tanto la guerra durase, una vez que ésta finalizaba el tiempo del soldado se detenía. Entonces se transformaban en héroes bañados de la añoranza de la gloria pasada. Un claro ejemplo de ello es el personaje del Teniente Dan Taylor, interpretado por Gary Sinise en *Forrest Gump* (Finerman & Newirth, 1994), quien desprecia al protagonista de la película por haberle salvado la vida, pues de acuerdo con sus esquemas morir en batalla era el honor más alto que se podía conseguir.

La película de *Rambo* rompió ese esquema. La guerra no existía más que en la cabeza del personaje. Sus acciones eran un grito desesperado por comprender las inconsistencias de un sistema político que lo había obligado a luchar y después lo desechaba como material inorgánico dentro de su sistema social.

Pero en la pantalla, y sobre todo en la taquilla eso no era lo importante: Rambo, veterano de Vietnam, podía arrasar un pueblo completo y aún así era aceptado por el público. No necesitaba que el enemigo vistiera uniforme o que cometiera injusticias, simplemente defendía su postura e individualidad. La guerra no era necesaria para que el soldado fuera el héroe. En palabras de Vincent Pinel (2009):

Johnny Rambo, antiguo boina verde, héroe de la Guerra de Vietnam, está de vuelta al país: detenido por vagabundeo y maltratado por la policía local, Rambo pone una pequeña ciudad a fuego y sangre. La parte esencial de la película desarrolla la lucha de guerrilla solitaria de un desesperado. Rambo apareció, en efecto, en el contexto de una América conservadora acosada por la mala conciencia de

que generaría a partir de ese momento el recuerdo de la guerra perdida. [...] el protagonista corrige los errores de la Historia ganando en solitario la última batalla de la guerra. (p.16).

Fue entonces que surgieron filmes como *Commando* (Silver, 1985), *Lethal weapon* (Donner & Silver, 1987), *Predator* (Silver & Gordon, 1987), *Die hard* (Silver & Gordon, 1988), *Above the law* (Davis, Seagal & Solo, 1988), y otra extensa lista de producciones de acción en donde el soldado aparecía como héroe, aunque la guerra no existiera más allá de los límites de un vecindario neoyorquino.

En la década de los noventa se consolidarían figuras míticas del cine de acción como Bruce Willis, Steven Seagal, Jean-Claude Vandame, o Arnold Schwarzenegger, quienes habían incursionado ya en el género de acción en los ochenta y alcanzaban la cúspide de sus carreras participando en filmes que ya poco tenían de novedoso.

Explosiones, secuestros, carreras interminables en cualquier tipo de vehículo, traiciones, asesinatos y otros elementos ya vistos antes aparecían una y otra vez sin cansar al público que asistía puntualmente cada vez que se estrenaba una nueva película de acción.

Pero esos escenarios no serían suficientes, el personaje del héroe, dotado de los atributos del soldado estadounidense, entre los que destacan el nacionalismo, la nobleza, entrega, valentía, o la fuerza, era bien recibido por el público, aceptado, respetado y, sobre todo, consumido.

En el siglo XXI surgirían otra serie de cintas como *Fast and Furious* (Bellinger, Claybourne, Moritz & Pogue, 2001), que si bien no tiene nada que ver con el cine bélico, continúa usando el estereotipo físico y psicológico acogido por los héroes encarnados por Willis o Seagal, que no son sino repeticiones del mítico Rambo, que poco a poco se ha posicionado en el cine como el héroe de acción por excelencia.



### **3. Rambo and... us: análisis hermenéutico del personaje del soldado estadounidense en *Rambo: First Blood*, como estereotipo del héroe de acción actual**

El periodo pos guerra estuvo plagado de cambios y reestructuraciones económicas, políticas, sociales, culturales e incluso tecnológicas alrededor del mundo. La incertidumbre se apoderó de las generaciones que veían mutar el contexto al que estaban acostumbradas y transformarse en uno completamente distinto que no terminaba de tomar forma definida.

De acuerdo con José A. López Cerezo, profesor titular de Lógica y Filosofía de la Ciencia en la Universidad de Oviedo, España, aparecería el *síndrome de Frankenstein*, «una creciente sensibilidad social y una preocupación política por las consecuencias negativas de una ciencia y una tecnología fuera de control [...] que empezó a extenderse en la opinión pública de los años 60 y 70» (López, 1999, p. 218).

Pero los cambios y la expectativa no existían sólo en el campo de la ciencia y la tecnología. En todo el mundo aparecieron y se consolidaron los movimientos hippies, feministas, libertad sexual, la apertura en la libertad de expresión, entre otros; pero, sin dejar de convivir con las viejas tradiciones que se resistían a desaparecer. El racismo, nacionalismo exacerbado, o el apoyo a las intervenciones militares seguían presentes y las manifestaciones artísticas en campos como la fotografía, la música, la literatura y el cine tomaban como fuente contextual e inspiración esa mezcla entre el cambio y la permanencia.

Fue en medio de ese ambiente que surgió *Rambo: First Blood* de David Morrell, justo en 1972, año electivo en E.U.A.; momento en que George McGovern, pacifista y senador del partido demócrata, era derrotado por Richard Nixon en la competencia por la presidencia del país por una amplia diferencia, 3.674.000 votos contra 1.796.000. (Hemeroteca del Buitre, 2018).

El personaje creado por Morrell se configuró siguiendo todos los estatutos del pensamiento de protesta en contra de la guerra, planteados a través de la emulación de ésta en un contexto cotidiano dentro de un condado conservador estadounidense, pero sin hacer

una crítica directa a las políticas intervencionistas del país. Dado que Morrell se encontraba en una posición complicada al ser un estudiante canadiense acogido por la nación para realizar sus estudios en tierra estadounidense, los términos y condiciones de su permanencia en el país le impedían tomar partido en situaciones políticas que comprometieran su estadio en la universidad.

En *Rambo and me* (2000), ensayo en el que el autor explica sus motivaciones para crear al personaje de Rambo y con ello su novela, Morrell nunca establece de forma directa su postura frente a las intervenciones de Estados Unidos de América en Vietnam. Mas sí expresa su completo desacuerdo con los actos de violencia y lucha injustificada, ya sea como parte de un conflicto bélico o de cualquier atentado en contra de la integridad de un ser humano debido a sus diferencias políticas, raciales, sociales o culturales.

De esta manera comienza la estructuración del personaje de la película de Ted Kotcheff, a partir de un libro poco conocido en la actualidad, surgido hace más de cuarenta años, en una época de turbulencia política y cambios sociales, pero que no deja de ser la materia prima de la formación de uno de los personajes icónicos de la cinematografía de acción: Rambo.

Rambo nació en un momento social vertiginoso y, como tal, David Morrell trató de caracterizar al personaje con la turbulencia que permeaba a la sociedad de aquella época. En la película el personaje sufrió una transformación que le permitió adaptarse al nuevo soporte que contenía su historia: el cine, específicamente el género de acción. Por lo tanto su análisis resulta preponderante independientemente del género cinematográfico al que pertenezca, puesto que cada uno de ellos aporta algo distinto a la historia del cine y desglosa una pequeña parte de nosotros como sociedad.

Aunque el cine clásico, el cine de autor y el considerado «cine de arte», han establecido lineamientos para su catalogación y estudio: pero, ¿qué ocurre con los otros tipos de cine, aquellos que son consumidos por una parte mayoritaria del público y que los analistas no atienden por considerarlo de poca importancia o valor artístico?



El género de acción se encuentra dentro de esos «otros tipos de cine», se produce, distribuye y consume, mas su estudio se mantiene rezagado en el ámbito académico. Con el presente análisis se mostrará que este género es un campo que requiere de estudio serio y preciso, desde todas las perspectivas viables (hermenéutica), y que es posible lograrlo de una forma objetiva, sistematizada y lógica que permita el desarrollo de nuevas vías de estudio de los personajes y su incursión en el seno de la vida social.

Como punto de partida es necesario establecer quién es Rambo, y para ello es preciso iniciar con quién era Rambo en la literatura, con qué atributos contaba, porqué se decidió llevarlo a las pantallas, cómo se transformó, qué fue de él entonces y como lo visualizamos en la actualidad: esa es la finalidad de este capítulo.



### **3.1 Rambo de papel: análisis del personaje del soldado en *Rambo: First Blood* de David Morrell**

Madison, Kentucky. Un joven con aspecto desaliñado (Rambo) se para en una estación de servicio, bebiendo una gaseosa, haciendo auto-stop, en espera de que alguien lo lleve a su destino, aunque ni él mismo sepa cuál es. Repentinamente es abordado por el jefe de la policía del condado (Teasle), quien se ofrece a llevarlo en su patrulla al sitio, fuera de la ciudad, que le sea más conveniente.

El muchacho accede. Pronto se entabla entre ellos una lucha discreta por establecer quién domina y quién es dominado. Sin saberlo se enfrascan en una pelea real y personal en contra de los fantasmas que los oprimen psicológicamente, y ponen a prueba su paciencia racionalidad y autocontrol.

Al sentir que la injusticia recae sobre él, el muchacho desata una guerra, pero no dentro de su cabeza sino en el pueblo al que acaba de llegar, y sus enemigos no son fantasmas, sino los pobladores del propio condado que tratan de defender su forma de vida, en contra de lo que consideran diferente y anormal. Sin embargo, las consecuencias del enfrentamiento, a diferencia de la lucha que lo desencadena, serán sufridas no sólo por los protagonistas sino también por la ciudad completa que se ve arrastrada por el ambiente bélico en contra de su voluntad.

Temas como la libertad, los derechos humanos y la discriminación, además de la guerra y sus consecuencias físicas y psicológicas se desprenden de un relato que en un principio parece simple pero comienza a estructurarse y complicarse con cada decisión que Rambo y Teasle, los personajes principales, toman hasta que no pueden dar marcha atrás. Básicamente este es el argumento principal de *First Blood* del escritor David Morrell.

El libro está construido en tres partes principales, a su vez se subdividen en secciones. La primera parte, corresponde a la presentación de los personajes y la introducción al

problema, relata la llegada de Rambo al pueblo, su encarcelamiento, escape de prisión y arribo a las montañas, cuenta con 13 secciones.

La segunda parte, en la cual se desarrolla el nudo y se complican las acciones, abarca toda la lucha entre Rambo y Teasle (junto con su equipo) fuera de la ciudad, y el escape de Teasle de la montaña en donde Rambo lo acecha y cuenta con 17 secciones. En tanto la última parte, se desarrolla en 23 secciones, comienza con el enfrentamiento final de Teasle y Rambo en la ciudad, y finaliza con la muerte de ambos personajes.

Cada parte se sitúa en lugares distintos y con ambientes psicológicos diferentes, aunque en cada una de ellas se puede apreciar elementos constantes que caracterizan todas sus secciones y condicionan las acciones de los personajes. La caracterización que realiza Morrell inicia en el primer párrafo y no cesa sino hasta la última hoja del libro.

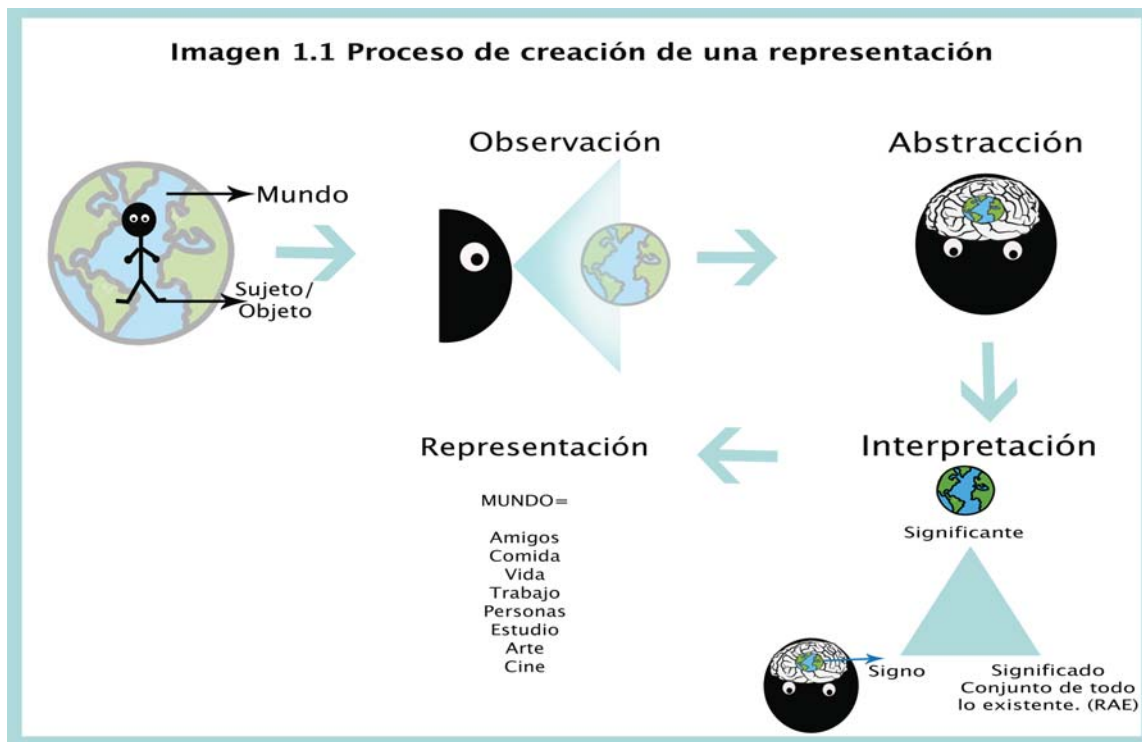
Se llamaba Rambo y parecía ser un muchacho cualquiera [...] Pero al verle andrajoso y cubierto de tierra en la estación de servicio, inmóvil junto a un surtidor, tampoco era posible adivinar qué clase de muchacho era Rambo y qué sería lo que iba a desencadenar los próximos acontecimientos (Morrell, 1972, p. 2)

¿Qué clase de muchacho era Rambo? Es la pregunta con la que Morrell arranca el primer párrafo de *First Blood*. En este apartado estableceré, a partir de una matriz de análisis<sup>26</sup>, la respuesta a esa cuestión.

Después de leer el resumen del argumento, sabemos que *Rambo* es un muchacho que bebe gaseosa y hace auto-stop; pero para lograr configurarlo debemos comprenderlo íntimamente. Después de conocer a su autor y delimitar el momento histórico en el que nació el personaje, es necesario crear una imagen mental de él: un signo, que dará origen a una representación del personaje dentro de la novela. Para ello tomaré como referente inicial el siguiente *Proceso de creación de una representación* contenido en la *Imagen 1.1*:

---

<sup>26</sup> El ejemplo de la Matriz se encuentra en los Anexos 2: Instrumentos (páginas 257-265)



Fuente: Elaboración propia (retomado de la página 18)

De acuerdo con la *Imagen 1.1* existe un mundo y un sujeto, que siguiendo los dictados de la hermenéutica es a la vez objeto, debido a su capacidad para analizar y ser analizado al mismo tiempo que transforma y es transformado en el *dasein*, en términos de Heidegger. En este sentido, el mundo del Rambo creado por Morrell, no su *dasein*, es la novela. Entonces debemos observar y abstraer los atributos físicos y psicológicos del personaje de acuerdo a este mundo en el que se mueve.

Un «atributo» en el contexto de este trabajo se entenderá, con la definición de la RAE como: «cada una de las cualidades o propiedades de un ser» y al mismo tiempo el «símbolo que denota el carácter y representación de las figuras que lo exhiben» (RAE, 2018). Cada uno de estos atributos, tanto físicos como psicológicos, extraídos de fragmentos del libro (abstracción), deberá ser interpretado en el contexto de éste para hacer surgir un significado que conduzca a la representación visual del personaje.

Hay que tener en cuenta que los elementos descriptivos de los que hace uso el autor no siempre son claros. Por ejemplo, la novela no cuenta con fechas específicas que aludan al momento preciso en el que se desarrolla la historia. De igual manera, no nos permite conocer las edades de los personajes; opta por sugerirlas a través de comentarios como:

(Rambo) — La cruz por servicios distinguidos. ¿Les dio bien duro en Corea, verdad?

Era la segunda medalla en importancia, superior a la Estrella de Bronce, [...] Por notable y valiente dirección frente a un abrumador fuego enemigo, decía en su mención. Batalla de los pantanos del Choisin. Seis de diciembre de mil novecientos cincuenta. Eso sucedió cuando él tenía veinte años, y no pensaba tolerar que un mequetrefe que no aparentaba más edad que ésa se burlara de ello. (Morrell, 1972, p. 30)

Sin embargo, sí realiza descripciones precisas de las apariencias físicas, los ambientes y las emociones que se desprenden de los atributos psicológicos inherentes al personaje. En este sentido es imposible configurar psicológicamente a Rambo sin tener en cuenta también a Wilfred Teasle, quien figura como antagonista de la historia, mas no como oposición al personaje principal, puesto que en realidad sus caracteres son por demás semejantes.

A lo largo de cada capítulo, tanto Rambo como Teasle se configuran a sí mismos y al otro, dando como resultado una serie de Rambos y una serie de Teasles que en composición complementan un solo individuo.

Si bien la configuración física se mantiene constante, y se añaden sólo características circunstanciales que forman parte de la acción en la que se inmiscuyen los personajes; existen, desde la perspectiva psicológica, dentro del mundo de la novela:

- *Rambo ontológico*<sup>27</sup>: se configura, reprende y cuestiona a sí mismo.
- *Rambo ello*<sup>28</sup>: actúa sin hacerle caso al Rambo ontológico.

---

<sup>27</sup> Nombrado así siguiendo la terminología de Heidegger que entiende a la ontología como la manera de relacionarse del individuo en cuanto así mismo y que sirve para «mentar cualquier pregunta e investigar dirigido hacia el ser en cuanto tal. “Ontológico afecta, por lo tanto a las cuestiones, explicaciones, conceptos, categorías, que surjan, o no, de ese mirar a lo ente en cuanto ser» (Heidegger, 2000, p.20).

- *Rambo como un tercero*<sup>29</sup>: construido por Teasle desde su propia perspectiva basado en su impresión inicial, sin conocimiento real de Rambo.
- *Rambo militar*: construido por sus acciones, la visualización de éstas por parte de Teasle, y las declaraciones de Trautman.
- *Rambo empático*: construido por Teasle después de saber que estuvo en la guerra (tras escuchar las declaraciones de Trautman y casi al haber finalizado su lucha).

Y por otra parte:

- *Teasle ontológico*: se configura a sí mismo para ser una figura respetada.
- *Teasle ello*: actúa guiado por sus impulsos.
- *Teasle personal*: configurado con relación a su esposa, a Orval y a su vida familiar.
- *Teasle militar*: configurado con los restos de su experiencia en la milicia.
- *Teasle como un tercero*: creado en la cabeza de Rambo.

La interacción de todas estas facetas comprime un individuo único que se contradice y refuerza a cada instante de acuerdo a las situaciones en el las que se desenvuelve cada. Estas situaciones serán llamadas «ambiente», tal como se utiliza en los análisis literarios, serán determinantes para la actuación de los personajes y se subdividirán en: ambiente físico y ambiente psicológico; puesto que Rambo no actúa igual en el pueblo que en la montaña, o en el pueblo cuando el ambiente es tranquilo que cuando se torna hostil y violento.

El tiempo de la narración, lejos de contemplar a la idea de «psicológico, circular o lineal», que se usa frecuentemente en la literatura, se tomará simplemente como pausado o rápido, pues será utilizado únicamente como factor comparativo entre la película y el libro, en ambos casos con el mismo sentido: atendiendo al número de acciones que ocurren en la presentación de una escena completa.

---

<sup>28</sup> Nombrado así de manera utilitaria para distinguirlo del resto, el concepto sigue la concepción Freudiana del «ello» como esa parte del inconsciente que sigue las pulsiones y los deseos.

<sup>29</sup> «Como un tercero» implica que es la configuración del personaje entendido desde la perspectiva de otro y no desde la suya.

Finalmente se considerarán los «momentos pregnantes», que siguiendo a Lessing se refiere a aquellos puntos de inflexión «que crean en el espectador la necesidad del juego libre de la fantasía» (Lessing, 1990, p. 239). Sin embargo para lograr precisión en el análisis se establecerán como «momentos de ruptura», puntos exactos en que Rambo, guiado por todo un contexto físico y psicológico, toma una decisión que cambia la historia al mismo tiempo que nos permite ver «qué tipo de muchacho» es.



### 3.1.1 ¿Cómo debe lucir un soldado?: atributos físicos de Rambo en el libro

*I told you. Your school trained him well.*

*My Christ, what reflexes*

*Teasle- First Blood*

La configuración física se logra a través de fragmentos específicos que el autor señala con precisión. En la primera parte del libro, que corresponden a la primera sección, tenemos ya una configuración física parcial de Rambo: un joven de 20 o un poco más, cabello largo, barba tupida, poco aseado, y desaliñado.

Tenía una barba larga y tupida, **el pelo le cubría las orejas y caía muy por debajo del cuello**<sup>30</sup> [...] andrajoso y cubierto de tierra (p. 2) [...] las botas cubiertas de una costra de barro, los vaqueros arrugados y raídos en los bajos y remendados en un muslo, la camisa azul salpicada por algo que parecía ser sangre seca, y la chaqueta de cuero. [Teasle] Se demoró un momento más observando la barba y **el pelo largo**. (p. 3)

[...] Su ropa tenía una fina capa de tierra amarilla, **el pelo largo** y la barba estaban sucios y enmarañados, y todos los que pasaban en los coches le miraban pero ninguno se detuvo para recogerle. (p. 15)

Estos aspectos son tomados en cuenta desde las primeras escenas en las que Rambo llega al pueblo y de inmediato se hace acreedor a las miradas de los extraños, pues no es común ver a alguien como él por la zona.

El mismo Teasle se lo hace saber. Después de haberlo llevado a las afueras del pueblo, Rambo regresa con la supuesta finalidad de comer. Teasle fastidiado comenta: «Tu atuendo, tu ropa, el pelo y demás. ¿No se te ocurrió pensar que al caminar por la calle principal serías tan evidente como un hombre de color? Mis hombres me avisaron que te habían visto cuando no habían pasado más de cinco minutos desde tu llegada». (p. 11)

---

<sup>30</sup> A partir de este punto se utilizarán letras negritas para destacar partes trascendentales de los extractos del libro.

En definitiva, el aspecto de Rambo escapa por completo del estereotipo de ciudadano decente, respetable y digno de confianza de Madison. Morrell se centra especialmente en la longitud del cabello, un atributo utilizado en la mitología hebrea como símbolo de fuerza, pues era de allí donde provenía el ímpetu de Sansón, «el nazireo de dios desde el seno de su madre hasta día de su muerte» (Jueces, 14, ver. 7), enviado por Yahvé para vengarse de los filisteos.

En China antigua, por otra parte, influenciada por el confucianismo, se creía que tal como el cuerpo el cabello debía ser preservado pues era parte de la «piedad filial». Asimismo, en la India, Grecia o Egipto los varones ostentaban lustrosas cabelleras, símbolo de estatus y belleza (The history of the hair, 2018). Desde otra perspectiva, los romanos solían usar el cabello corto como símbolo de disciplina, idea que perduró y se asoció más tarde con el estereotipo del militar, considerado en la época de la posguerra un símbolo de pulcritud y disciplina, por lo cual el cabello largo se le oponía como muestra de irreverencia, desafío y rebeldía frente al sistema (Selecciones, 2018).

Lejos de las interpretaciones mitológicas o espirituales que se puedan enlistar en torno a la longitud del cabello, el análisis directo es que atentaba contra la norma general de la época. Esta descripción inicial no revela en absoluto la personalidad de Rambo. No sabemos aún porque viste de tal manera o porqué ha decidido no cortarse el pelo. Tampoco conocemos si son las condiciones la que lo obligan a permanecer en ese estado o si es convicción propia.

Por su parte Teasle se opone, al menos físicamente, al joven de veintitantos. A sus cuarenta y más, referencia dilucidada al saber que participó en la guerra de Corea, pero que no podemos especificar al no conocer el año del relato, es un hombre más bien rollizo, de uniforme gris, con arrugas y marcas de viruela en la cara, sudoroso, de un metro y setenta centímetros de altura, y manos grandes para su complexión, detalle que sorprende a Rambo quien asocia esa característica con la fuerza física.

La descripción de Teasle empieza cuando él y Rambo se ven por primera vez. Al sentirse observado y juzgado por el policía, Rambo se cree también con derecho a mirarlo fijamente; con precisión Morrell utiliza la palabra «stare» en el original, «mirar fijamente».

[...] parecía algo bajo y rechoncho sentado frente al volante, [...] tenía arrugas alrededor de los ojos y abundantes y profundas cicatrices de viruela en las mejillas que se asemejaban a las vetas de una madera rústica [...] uniforme gris, el primer botón de la camisa desabrochado, la corbata floja, el frente de su camisa empapado por el sudor. (p. 3)

Posteriormente, en el mismo lugar en donde Teasle acota que Rambo es «tan evidente como un hombre de color», él continúa con su análisis del policía.

[Teasle] Era demasiado joven para haber tomado parte en la segunda. (Rambo) Giró en su asiento y se quedó mirándole de frente.

— ¿Corea? — le preguntó mientras señalaba la condecoración.

— Así es — respondió Teasle categóricamente. (p. 8)

Teasle medía un metro setenta aproximadamente, y aunque una pistola tan grande debía haber quedado ridícula en un hombre relativamente bajo, no ocurría en su caso [...] Y (Rambo) dirigió entonces una mirada a las manos de Teasle, quedándose boquiabierto al ver su tamaño. (p. 9)

En cuanto a las edades de los personajes, nunca son resueltas debido a que el tiempo dentro del relato se guía no por fechas definidas; sino, mediante alusiones a la participación de uno u otro personaje en alguna batalla.

A partir de la página 39 el autor empieza a enfocarse en mostrarnos los estragos de la vida pasada de Rambo a través de alusiones a su aspecto físico que no podíamos vislumbrar sino hasta que es llevado a prisión y obligado a desnudarse para tomar un baño. Es en ese momento que nos presenta un cuerpo musculado, con un triángulo de bello en el pecho; y nos deja ver que su torso y espalda están cubiertos de cicatrices de tortura, así como su rodilla izquierda muestra una cicatriz de bala.

— ¿Qué es esa cicatriz grande que tienes en la rodilla izquierda? — preguntó Teasle —. ¿Qué te pasó?- El muchacho no contestó-. Parece la marca de un balazo — dijo Teasle

[...] Los músculos del estómago estaban tensos y se veían tres cicatrices que le atravesaban el pecho.  
— ¿Cuál es el origen de eso? — inquirió Teasle sorprendido —. Cicatrices de arma blanca. ¿Qué demonios estabas haciendo? — Tenía un gran triángulo de vello oscuro en el pecho. Estaba atravesado por dos cicatrices. (p. 39)

Docenas de pequeñas cicatrices atravesaban la espalda del muchacho.  
— ¡Cielo santo! ¿Qué significa todo eso? — exclamó Teasle —. Esas son marcas de latigazos. ¿Quién te azotó? (p. 40)

Este atributo físico alude a la idea del soldado ya descrita en el apartado 1.3.2 *El paso de la historia al cómic y el cine*<sup>31</sup>.

*...el personaje del soldado nunca sale ileso. Las marcas del combate aparecen en su cuerpo: cicatrices, polvo, sangre, amputaciones, o vendajes son sólo algunas de las marcas que forman la caracterización del soldado después de la batalla*<sup>32</sup>.

Pero este es sólo un esbozo de las marcas de combate de Rambo, que se acentúan conforme la historia avanza, haciendo más profundas tanto física como psicológicamente.

Otro elemento trascendental son las capacidades físicas con las que cuenta: capaz de correr diez millas, sólo como castigo por salirse de la fila durante el entrenamiento en el ejército; «trepar a unas torres altísimas, gritar su número de enrolamiento al instructor de saltos; saltar con las piernas juntas, los pies apretados y los codos pegados al cuerpo, gritando» (p. 45); su fuerza, por lo que describe Morrell al narrar el momento en que Teasle y dos de sus colaboradores tratan de rasurarlo contra su voluntad, es por lo menos la de tres hombres maduros sin entrenamiento. Además se añade toda una lista de capacidades físicas de Rambo adquiridas mediante un duro entrenamiento especial:

Saltos diurnos en medio de un bosque. Saltos nocturnos en pantanos, teniendo que vivir allí durante una semana, con un cuchillo como todo equipo. Lecciones sobre armas, explosivos, vigilancia, interrogatorios, combates cuerpo a cuerpo. Él y otros aspirantes armados con un cuchillo en medio de

---

<sup>31</sup> Apartado localizado en la página 63.

<sup>32</sup> Definición propia localizada en la página 69.

un campo con ganado. Tripas y estómagos desparramados por todas partes, los animales todavía con vida y aullando. Reses muertas y vaciadas y la orden de meterse adentro y envolverse en el esqueleto todavía sanguinolento... (p. 46)

Pero por encima de todas esas cualidades su finalidad última era, sin duda alguna, mantenerse vivo a cualquier costo: **«esa era la finalidad que perseguía un Boina Verde. Poder aguantar cualquier cosa» (p. 46).**

Para el final de la primera parte de la novela, cuando Rambo escapa tras haber asesinado a un policía que trataba de ayudar a Teasle a rasurarlo, notamos además que es un hábil conductor en carretera y terrenos poco favorables. Sabe maniobrar en motocicleta y puede resistir el viento en la cara a 100 km/h sin perder el equilibrio, completamente desnudo.

Pasó frente a la comisaría zigzagueando y desviando la motocicleta hacia uno y otro lado para estar fuera del alcance de Teasle. (p.55)

[...] cuando llegó a la cima de la colina, que saltó por el aire y cayó nuevamente sobre el pavimento, obligándole a aminorar su marcha para poder mantener el equilibrio. Prosiguió luego con su vertiginosa carrera [...] Mantenía su velocidad en cien kilómetros para evitar patinar en la tierra suelta, levantando una polvareda, a su paso [...] (p.60)

Pasó junto a un árbol, [...] bajó un barranco pequeño y avanzó por terreno llano. Cruzó un arroyo angosto sin bajarse de la motocicleta y casi vuelca al llegar a la otra orilla. Pero las montañas estaban maravillosamente cerca ahora, de modo que se afirmó sobre el asiento y aceleró a fondo. (p.61)

La última pista trascendental para la caracterización física, rescatable de esta primera parte, alude al momento en que descubrimos que pasó una larga temporada hospitalizado, después de sufrir hambruna y maltrato, y que, seis meses antes de los acontecimientos presentes, al salir del hospital, ya se enfrentaba físicamente con otros sujetos:

[durante su cautiverio aguantó todo tipo de torturas y trataba de escapar] Pero se debilitaba a medida que transcurrían los días [...] ¿cuánto tiempo duraría, hasta dónde llegaría, famélico, medio muerto y con diarrea? (p. 46)

[posterior a su regreso de la guerra] Seis meses antes, cuando terminó su período de convalecencia en el hospital, era totalmente incapaz de dominarse. Le había roto la nariz a un tipo que había estado empujándole, tratando de ponerse delante de él en un bar de Filadelfia (p. 24)

La segunda parte de la historia se desarrolla por completo en las montañas. Ahí tanto Teasle como Rambo se ven sometidos a la inclemencia del tiempo. Se enfrentan en medio de una tormenta: escalando rocas, saltando de acantilados, moviéndose por terreno de fácil deslave, en medio de la niebla, ortigas, zarzas, ramas de árboles inmensos, lodo y ríos de fuerte corriente. Situación que contribuye a establecer la condición física de ambos y sus capacidades de reconocimiento de terreno, armas, ingenio y estrategia.

[Rambo] No estaba tan en forma como antes de que le capturaran durante la guerra, todavía no se había recuperado de las semanas que pasó en el hospital. No obstante, recordaba todos los trucos para poder seguir adelante, y si bien no podría correr mucho más lejos sin toparse con algún problema, al menos había recorrido ocho kilómetros perfectamente bien. (p. 71)

Rambo se siente completamente libre para actuar en dichas condiciones. su entrenamiento como Green Beret lo había llevado al límite y su participación en la guerra lo adiestró en la práctica de esas habilidades: «Sobre esa clase de terreno sabía moverse, y era la clase de lucha para la que había sido adiestrado» (p. 70). Mientras que Teasle y su equipo, acostumbrados al movimiento lento de una pacífica ciudad rural experimentan el terror de ver sus escasas habilidades reducidas a nada frente a la experiencia un soldado de élite, ex combatiente en Vietnam, un Boina Verde.

Pese a haber sido soldado también, Teasle empieza a ver las claras diferencias entre las capacidades de su cuerpo falto de entrenamiento, descuidado por la comodidad de atender casos de poca trascendencia, además de sus pésimos hábitos, y el cuerpo y resistencia de su oponente:

Estaba tan agitado que le costó trabajo enganchar otra vez el micrófono en la radio. (p. 88)

Orval [padre adoptivo de Teasle] trotaba cinco millas todas las mañanas, fumaba solamente cuatro cigarrillos por día y no bebía alcohol; en cambio él fumaba un paquete y medio de cigarrillos, bebía

cerveza en grandes cantidades y hacía varios años que no hacía ejercicio alguno. Ya era bastante poder mantenerse a la par de Orval en sus condiciones. Respiraba tan profundo y tan rápido que le ardían los pulmones, sentía innumerables pinchazos en los músculos de las piernas (p. 95)

[...] mientras avanzaba entre los árboles y atravesaba los pastizales jadeando, con la ropa pegada por el sudor, se sentía tan bien que no pudo dejar de preguntarse por qué demonios había dejado de ocuparse de su persona. (p. 97)

Mas, ello no implica que Rambo resulte ileso gracias a que sus persecutores no lo igualan en capacidades, él continúa recibiendo el daño del clima y el terreno. La diferencia significativa es que considera que así es como debe ser: no se cuestiona por las heridas que recibe, están incluidas en el paquete de la persecución. Saltar de un acantilado y estrellarse con los árboles no podía dejarlo indemne.

Al empujar la roca hacia la grieta su cara y su pecho se cubrieron de sudor, que hacía arder sus heridas de la víspera, y ahora sudaba copiosamente al atravesar una pared de ortigas que le arañaron los nudillos, dejándolos en carne viva, **cubiertos de sangre.** (p. 99)

[...] más aún las costillas, No habían dejado de dolerle desde que saltó del acantilado y se golpeó contra la rama del pino, y cada vez que respiraba sentía una aguda punzada en su pecho. Como si tuviera clavado un enorme anzuelo, o un trozo de una botella rota. Tendría que ocuparse de eso. Y pronto. Bastante pronto. (p. 131)

Sin embargo, antes de sufrir toda clase de calamidades en las montañas, tras su escape de la ciudad completamente desnudo debe mostrar su ingenio para abastecerse de lo básico para sobrevivir: ropa por principio.

Con ello inicia una nueva caracterización física. Deja de ser el chico de vaqueros gastados y rotos para transformarse en el monstruo de Frankenstein de la indumentaria: zapatos demasiado grandes, pantalones claros con manchas de aceite y grasa, camisa blanca de algodón gastada en los puños y una de franela a cuadros para protegerse del frío, todo ello obtenido de unos traficantes de alcohol que lo ayudaron por miedo a ser descubiertos y con la garantía de que se alejaría del lugar en el que destilaban ilegalmente:

Los zapatos le quedaban muy grandes al principio, pero rellenó las puntas con hojas para impedir que sus pies se deslizaran hacia atrás y hacia adelante y le salieran ampollas. [...] Los pantalones le

quedaban demasiado ajustados, en cambio, y no pudo evitar reír al pensar que quizás eso también había sido intencional [por parte de los fabricantes de alcohol clandestino]. (p. 89)

Al adentrarse en las montañas y comenzar la persecución el cabello largo deja de ser un factor importante, la indumentaria también queda de lado. El nuevo *leitmotiv* es la sangre. Morrell se centra en describir con lujo de detalle los rasguños que sufre el personaje, los huesos rotos, el desgaste físico, pero por sobre todos esos atributos que hacen referencia a las heridas de guerra se enfoca en la sangre:

Su cuerpo desnudo estaba **cubierto de sangre** por los rasguños producidos por las ramas que se le incrustaban en la piel; sus pies desnudos estaban **heridos y sangrientos** por las agudas astillas de madera que cubrían el suelo, por las pendientes rocosas y los acantilados de piedra. (p. 70)

**La sangre del ciervo** debió mancharle la ropa cuando se tiró debajo de los arbustos y los perros estaban ahora indecisos, no sabiendo si seguir su rastro o el del ciervo [...] Al empujar la roca hacia la grieta su cara y su pecho se cubrieron de sudor, que hacía arder sus heridas de la víspera, y ahora sudaba copiosamente al atravesar una pared de ortigas que le arañaron los nudillos, dejándolos **en carne viva, cubiertos de sangre**. (p. 99)

El sudor chorreaba por su cara, levantó una mano para secarse, tropezó con los ásperos pelos de su barba, bajó la mano **pegoteada con la sangre** de los rasguños producidos por los arbustos y las ortigas. **Al ver la sangre** se enfureció consigo mismo. (p.100)

Estaba seguro ya de que **se le habían roto las costillas** y que **agudas astillas se clavaban en su interior**. (p. 148)

Así pues, Rambo alcanza el final de la parte dos del libro cubierto de sangre, rasguños y huesos rotos. Ataviado de cualquier forma, pero no menos confiado. Aunque llega al punto en que su cuerpo deja de responder se justifica pensando que el tiempo en el hospital, después de su cautiverio en Vietnam, le está afectando a su desempeño. Y siempre continúa:

No podía ponerse de pie pues sus piernas temblaban demasiado. Y al ver que temblaba, tembló más aún [...] Hace mucho que estás fuera de acción, se dijo a sí mismo, eso es todo. No estás en forma, eso es todo. Ya te acostumbrarás dentro de poco. Está claro, pensó. Esa debe ser la respuesta (p.93)



Ninguna condición atmosférica se le opone tampoco, está preparado para atender a cualquier cambio climático. En realidad parece mucho más seguro de sí mientras peores son las condiciones, pero todo ello se debe precisamente a que confía en su experiencia y conoce las carencias de sus contrincantes:

**Habían tenido numerosas experiencias similares en medio de lluvias como ésta y sabían perfectamente bien como perseguir a un hombre en semejantes condiciones.** [...] Sabía que aprovechándose de la confusión originada por la tormenta podía escaparse hacia el otro lado si quería, adentrándose en el bosque. A juzgar por lo tupidas que eran las nubes, podría ganar horas y kilómetros de ventaja hasta que la tormenta amainara lo suficiente como para que Teasle pudiera perseguirlo otra vez. (p. 129)

Sus habilidades además incluyen desde detectar los sonidos próximos y lejanos, la dirección de proveniencia de éstos, la estrategia a seguir de acuerdo al número de contrincantes, el manejo de armas, puntería certera, saltos desde longitudes poco imaginadas, hasta alimentarse con la comida robada de la ropa de un cadáver:

Rambo no necesitaba más que un vistazo. Con un movimiento suave e instintivo, alzó el cañón de su arma hacia la rama de encima, lo apoyó allí y apuntó al centro de la cara redonda, a la punta de la narizota. (p. 103)

[...] sonrió sin darse cuenta, pues había sido entrenado especialmente para este tipo de cosas durante las semanas que practicó saltos desde las torres de la escuela de paracaidismo. Sujetó el rifle con una mano y se agarró de una rama con la otra, quedando suspendido en el aire y dejándose caer luego. Cayó contra el suelo a la perfección. Con las rodillas dobladas como era preciso, se hundió en la tierra, rodó justo lo necesario y quedó parado correctamente, tal como lo había hecho mil veces antes. (p. 105)

Comió casi sin mascar, tragando los bocados enteros, mordisqueando de nuevo. Salchichas, trozos de salchichas ahumadas, algo mojadas y aplastadas por el porrazo del hombre contra las rocas, pero era comida, mordía y tragaba rápidamente (p. 133)

En cambio, Teasle no tiene más opción que reconocer la superioridad física de su contrincante, justo después de que Rambo haya eliminado uno a uno a sus persecutores y sólo queden Teasle y él en pie, ambos sudorosos, agotados, empapados y ateridos de frío,

aparece la descripción de Teasle como una oposición clara entre la juventud y la madurez física:

Un héroe de la guerra, pensó Teasle; su espalda se le había quedado insensible por la lluvia helada que chorreaba por ella. (p. 136)

Durante cinco años había estado tratando de convencerse de que su cuerpo era tan fuerte y disciplinado como el de Louisville, dándose cuenta ahora que sus hombros se habían ido acostumbrando poco a poco a la rutina y perdiendo agudeza. Igual que él. Pensar en el tiempo que había perdido discutiendo con Orval en vez de concentrarse en el muchacho, cómo les había tendido esa emboscada y cómo habían desaparecido todos los pertrechos y se había dispersado el grupo y había muerto Orval, y entonces empezó a darse cuenta — la idea surgía y él la desechaba, pero volvía a surgir nuevamente con más fuerza — de lo débil y descuidado que se había vuelto. (p. 138)

En la última parte del libro, Morrell presenta las características físicas que surgen como consecuencia de la acción, atributos que no son inherentes al personaje sino hasta después de haber recorrido una larga trayectoria. Los temas preponderantes son el dolor, el cansancio y la enfermedad:

Teasle se llevó súbitamente las manos al pecho y lanzó un gemido: el ritmo de los latidos de su corazón se había acelerado, se saltó un latido, recobró nuevamente el ritmo acelerado [...] ésta era la segunda vez que su corazón fallaba y la primera vez se había normalizado al tomar una pastilla, por lo que tomó otra rápidamente. Evidentemente no podía permitir que Kern (jefe de la policía estatal) sospechara que algo raro le sucedía a su corazón. (p. 163)

[Teasle] se sentía mareado otra vez [...] Tenía la impresión de que sus ojos iban a girar hacia atrás, introduciéndose en las órbitas. Como los ojos de las muñecas, pensó (p. 179)

Le ardían los ojos por no haber dormido, pero Teasle no conseguía conciliar el sueño [...] ahora empezó a sentir dolor de cabeza y los fantasmas aprovecharon para volver por cuenta propia. (p. 193)

[Rambo] Se despertó debido al dolor que sentía en el pecho. Se le había hinchado mucho y le dolía tanto que tuvo que aflojar el cinturón que se había colocado alrededor, y cada vez que respiraba las costillas parecían incrustarse dentro de él, haciéndole dar un respingo. (p. 170)

Rambo no quería seguir peleando. Estaba enfermo, dolorido, y su ira había desaparecido (p. 172)

Tenía fiebre. Y muy alta [...] no había probado bocado desde que encontró esa carne seca en el cuerpo del viejo que había sido arrastrado por el agua hasta el pie del acantilado, y no sabía cuánto tiempo había pasado desde entonces. (p. 173)

Su pecho palpitaba intensamente cuando levantó las dos camisas para observar sus costillas y se quedó fascinado al ver lo hinchadas e inflamadas que estaban. (p. 190)

Ya para la página 178, a poco menos de un tercio de que el libro finalice, ninguno de los dos personajes cuenta con suficiente fuerza física para continuar con su combate. Rambo se obliga a sí mismo a capturar lo que sea para comer, consigue una lechuza y se refugia en una mina tratando de mitigar el dolor y hacer bajar la fiebre.

Asimismo es en este apartado en donde desarrolla más vivamente al personaje, no desde la perspectiva personal de Rambo, siempre jactancioso en cuanto a sus habilidades se refiere; o desde la visión de Teasle, quien trata a toda costa de mermar sus destrezas mediante justificaciones; sino desde la narración de un tercero: el comandante Trautman, encargado de la academia que lo entrenó, conocedor de su vida familiar, personal, hazañas militares, suplicios, cautiverio, restablecimiento y capacidades.

La aparición de Trautman marca una importante división entre las primeras configuraciones de Rambo y la configuración final. Después de haberle explicado que logró escapar de él, Teasle le reclama a Trautman porque éste luce decepcionado por la hazaña del policía: **«Lo que pasa es que es el mejor alumno que hemos tenido e indudablemente algo debería andar muy mal en la escuela si no se hubiera defendido como un león» (p. 167)**, responde Trautman con indiferencia.

Trautman aparece en escena a petición de Teasle. Es llamado para tomar parte en la estrategia de captura de Rambo con sus conocimientos del muchacho sumados a su experiencia militar. El personaje de Rambo se torna repentinamente atemorizante pues, de acuerdo con Trautman, sus capacidades son tales que ninguno de los hombres de Teasle podrá acercarse a él ni para verlo.

Trautman enlista una a una las habilidades que debe tener un soldado de la categoría de Rambo, un Green Beret, para poder pertenecer al grupo élite:

- Pericia y entrenamiento
- No permitir jamás que el enemigo escape: «ese desliz habría sido muy serio y me gustaría saber a qué atribuirlo para poder enseñarles esa lección a mis hombres» (p. 169)
- Experto en guerrillas.
- Sabe vivir aprovechando lo que le da la tierra: «por lo tanto no tiene que preocuparse como ustedes del problema de la comida y los suministros» (p. 170)
- Paciente: «de modo que puede esconderse en cualquier lugar y esperar durante un año entero si fuera necesario» (p. 170)
- Trabaja por su cuenta: «no tiene que obedecer órdenes ni sincronizar acciones con otras unidades, por eso mismo puede moverse con rapidez, disparar, escapar y esconderse en otro lugar y volver a repetir lo mismo. Como le enseñaron mis hombres» (p.170)

Trautman no se limita a enlistar los atributos básicos del soldado, va más allá:

- Un soldado no se enfrenta a un enemigo sin conocerlo al menos que sea empujado a hacerlo.
- Planea de antemano una estrategia a seguir con planes alternativos factibles, o en caso de ser sorprendido por el enemigo reacciona de forma instintiva siempre pensando en sobrevivir.
- Sabe que el entrenamiento y la condición física brindan mayores oportunidades para sobrevivir.

Y Rambo no sólo cuenta con todos los atributos que menciona Trautman, es el mejor en ellos, así lo hace saber el personaje. De manera que **Rambo no es sólo un soldado; es el mejor de ellos.**

Puesto que el soldado, con todos sus atributos, no deja de ser un ser humano, al mismo tiempo que conocemos sus capacidades vemos como se deterioran debido al uso y abuso de

ellas, hasta el punto en que es la fuerza de voluntad y no la fuerza física la que continúa moviendo al personaje.

(Rambo) No puedo moverme. He andado mucho. Necesito descansar. Anduviste mucho más durante la guerra. Sí. Y gracias a eso estoy como estoy. Muy bien, muere si tienes ganas. **No quiero morir.** No tengo fuerzas, eso es todo.

— Maldita sea, ponte en movimiento — dijo en voz alta, y sus palabras se perdieron entre el ruido del agua. Hazlo pronto. Métete allí de una vez y muévete rápidamente por donde están los murciélagos y habrás pasado la peor parte.

— Tienes toda la razón del mundo — se dijo; hizo una pausa y repitió la frase. **Pero si llego a encontrarme después con algo peor ya no tendré fuerzas para soportarlo, pensó.** (p. 222)

Sin embargo, aunque él se creía incapaz de soportar «algo peor», lo hace: enfrenta su propia muerte, elige el sitio en el que quiere ser finiquitado una vez que ya no puede sino arrastrarse y llega hasta él, con el resto de fuerza que le queda, se tiende mirando al cielo y muere. Lleno de cicatrices, sangre, heridas, huesos hechos trizas, rozaduras de balas y frío.

De igual manera, Teasle llega hasta ese punto haciendo acopio de toda su fuerza de voluntad y no ya de su fuerza física, muy por debajo de la de Rambo, pues como bien le hace saber Trautman: «Usted no debería haber corrido más deprisa que él. **Él es más joven, está en mejor estado físico, mejor entrenado.**» (p. 183) Teasle se muestra, físicamente, como el complemento a una dupla indisoluble: juventud-vejez, plenitud-decadencia; y al mismo tiempo como un futuro ineludible.

Tras hacer un minucioso recorrido en busca de la imagen del soldado en el libro es posible configurarla en una evolución de tres momentos, contenidos en la *Tabla 3.1 Resumen de atributos físicos en el libro First Blood de David Morrell.*

Tabla 3.1

Resumen de atributos físicos en el libro *Rambo: First Blood* de David Morrell

Ambiente psicológico		Ambiente físico		Tipo de tiempo de la narración		Atributos físicos de los personajes	
Definición general	Descripción	Lugar y clima	Tiempo	Descripción	Inherentes	Circunstanciales	
P a r t e  l	Incertidumbre	Desconocimiento	Estación de gasolina de Madison,	Pausado	Las secuencias	<b>Rambo:</b>	<b>Rambo:</b>
	Expectativa	entre los	Kentucky, salida del pueblo, local de		descriptivas son	Joven de 20 o un poco	Vaqueros arrugados y
		personajes.	comida rápida en el pueblo, estanque		extensas.	más. Fuerza equiparable	raídos, remendados en el
		El autor señala	cerca de la comisaría. Clima:		Pocos lugares	a tres hombres maduros.	muslo. Camisa azul
		eventos próximos	Caluroso		mencionados (4).	Cicatrices de arma	deslavada con marcas de
		que generarán				blanca, latigazos y balas	algo como sangre seca.
		cambios				en el cuerpo de	Chaqueta de cuero. Botas
		desfavorables				abdomen musculado,	de cuero cubiertas por una
		para el				con un triángulo de	costra de lodo. Y saco de
		protagonista.				bello oscuro en el pecho	dormir al hombro.
						atravesado por dos	Cabello largo, cubriéndole
						grandes cicatrices.	las orejas al inicio, después
Tensión	Choque de	Celdas de la prisión local. Clima:	Rápido	Secuencias	Condición física	impecable, capacidad	cabello mal cortado con
Incomodidad	personalidades.	Húmedo y frío		descriptivas cortas.	vasta de recuperación.	Y hábil conductor.	tijeretazos. Barba tupida y
	Análisis del			Más de tres lugares			desaliñada.
	contrario.			como punto de			
				acción.			
Apremio	Deseo de control.	Calles de la ciudad, entrada a la	Rápido	Secuencias	<b>Teasle:</b>		<b>Durante su cautiverio y</b>
Sorpresa	Comienza el	montaña.		descriptivas cortas.	Hombre de cuarenta		<b>escape en Vietnam:</b>
	reconocimiento	Clima:		Más de tres lugares	años o un poco más,		Famélico, medio muerto,
	del otro.	Caluroso		como punto de	1.70 m, de altura; bajo,		con diarrea.
				acción.	rechoncho, con arrugas		
					alrededor de los ojos y		
					marcas profundas de		
					viruela en la cara.		
					Manos grandes. Cara		
					redonda, nariz grande.		
					Talle pequeño y pecho		

P a r t e  2	Tensión	Inicio de la lucha física.	Montañas. Clima: Frío	Rápido	Secuencias descriptivas cortas. Más de tres acciones en un solo espacio físico, en una sola sección.	<b>Rambo:</b> Capaz de: Desenvolverse plenamente en terrenos complicados como el de la montaña. andar (por principio) hasta 8 km sin cansarse en terreno áspero y desigual. Reconocer sonidos y calcular la distancia a la que se producen. Escalar rocas, empinadas y filosas. Escabullirse incluso bajo una tormenta. Excelente memoria	<b>Rambo:</b> Zapatos viejos, pesados de cuero, pantalones ajustados, manchados de grasa y gastados. Gruesa camisa de lana a cuadros. Al final con un cinturón alrededor de las costillas. Sudoroso, ensangrentado, herido, deshidratado, hambriento, costillas rotas, pecho adolorido, dificultad para respirar. Cuerpo cansado.
	Nostalgia	Surgen los recuerdos.	Montañas. Clima: Frío	Pausado	Secuencias descriptivas pausadas. No más de dos lugares como punto de acción.	Escalar rocas, empinadas y filosas. Escabullirse incluso bajo una tormenta. Excelente memoria	<b>Teasle:</b> Sudoroso. Cansado, vista borrosa, mareado, aterido de frío, mojado, hambriento.
	Desesperación	Las acciones implementadas no generan los resultados esperados.	Neblinoso Lluvioso				
P r t e  3	Desmoralización	Pérdida de control de ambas partes.	Montañas. Clima: Frío	Pausado	Secuencias descriptivas largas.	<b>Teasle:</b> Mala condición física Fumador, bebedor de cerveza. Falto de entrenamiento	
	Preocupación	Desorientación en toma de decisiones.	Neblinoso Lluvioso		No más de dos lugares como punto de acción.		
	Miedo						
P r t e  3	Incertidumbre	De vuelta al primer escenario. Ambos personajes buscan enfrentarse.	Calles de los suburbios de Madison Kentucky. Clima: Fresco Transcurre la noche	Pausado	El foco de las descripciones en esta sección es básicamente psicológico, los escenarios no cambian.	<b>Rambo:</b> El mejor alumno de la escuela militar: Fuerte, hábil, joven, bien entrenado, experto en guerrillas, conocedor de la tierra y los climas, hábil conductor y tirador, rápido en el	<b>Rambo:</b> Febрил, herido, ensangrentado, rasguñado, huesos rotos, pecho adolorido, sediento, baleado, agotado.
	Cansancio	Los acontecimientos acaecidos se reflejan en la	Calles de los suburbios de Madison Kentucky. Clima: Fresco	Pausado	No aparecen lugares		<b>Teasle:</b> excedido de medicamento, mareado,
	Estrés						

	fisonomía de los personajes.	Transcurre la noche		nuevos. Las acciones transcurren con detalle pero sin prisa.	ataque, escondite y escape. Preparado para sobrevivir largas y penosas temporadas sin herramientas.	soñoliento, agotado.
Melancolía	Las consecuencias de la batalla se tornan evidentes. No hay manera de comenzar nuevamente.	Calles de los suburbios de Madison Kentucky. Clima: Fresco Transcurre la noche	Rápido	Al ser el final del libro, se desarrollan más de tres acciones en un solo lugar. Se cambia constantemente de escenario.		
Reflexión						
Resignación						

Fuente: Elaboración propia con base en las matrices de análisis contenidas en el Anexo 2: Instrumentos (páginas 257-265)



Las descripciones físicas enunciadas por Morrell, como se aprecia en la *Tabla 3.1* y en los fragmentos extraídos del libro no tienen como objetivo presentar propiamente a los personajes; sino plasmar con mayor claridad los atributos físicos del soldado y las consecuencias de su puesta en práctica. El autor no está interesado en crear una imagen del personaje como persona sino dentro del rol que desempeña: soldado, combatiente. La vestimenta pierde trascendencia al ser simplemente una herramienta más de la que se vale el personaje principal para perseguir su objetivo único de mantenerse con vida.

Otros rasgos como el color de pelo, piel, ojos, o facciones son omitidos también. El punto focal del que parte el autor es cómo se percibe Rambo, de qué atributos se vale, cómo lo perciben los otros y cómo percibe él a los otros.

En cambio las múltiples cualidades físicas casi sobre humanas a las que se refiere el autor son enunciadas una y otra vez, en tiempo presente, y reforzadas con recuerdos del personaje para revelar cómo las obtuvo. Así también son ratificadas por terceros que corroboran sus jactanciosas formas de auto describirse; y contribuyen a añadir nuevos y mejorados atributos que le conceden un aura de superioridad física e inteligencia en comparación con el resto de los personajes.

De esta manera si Rambo sonríe al ver que las peripecias del clima le pueden ser favorables, pues sabe que podrá escapar, o tender una emboscada, el autor añade: «sonrió sin darse cuenta, pues había sido entrenado especialmente para este tipo de cosas» (p. 105); Teasle confirma más tarde «Él no había estado persiguiendo al muchacho. Había sido a la inversa. Había dejado que el muchacho les tendiera una emboscada. Y qué emboscada, cielo santo». (p. 116), y Trauman ratifica a Teasle finalmente que «con su pericia y entrenamiento no debería haberlo dejado escapar» (p. 169).

La caracterización física del soldado, en el libro, inicia con la muestra de un atributo por parte del personaje; seguida de la descripción del autor, la confirmación de su antagonista y la ratificación de un tercero (generalmente Sam Trautman). Es la fórmula utilizada por Morrell a lo largo de todo el libro. Aquello que hace Rambo, sus atributos y

actuación es presentado, corroborado y ratificado por el resto de los personajes. Y cada uno de los atributos enunciados corresponden a una atributo del estereotipo del soldado ideal.

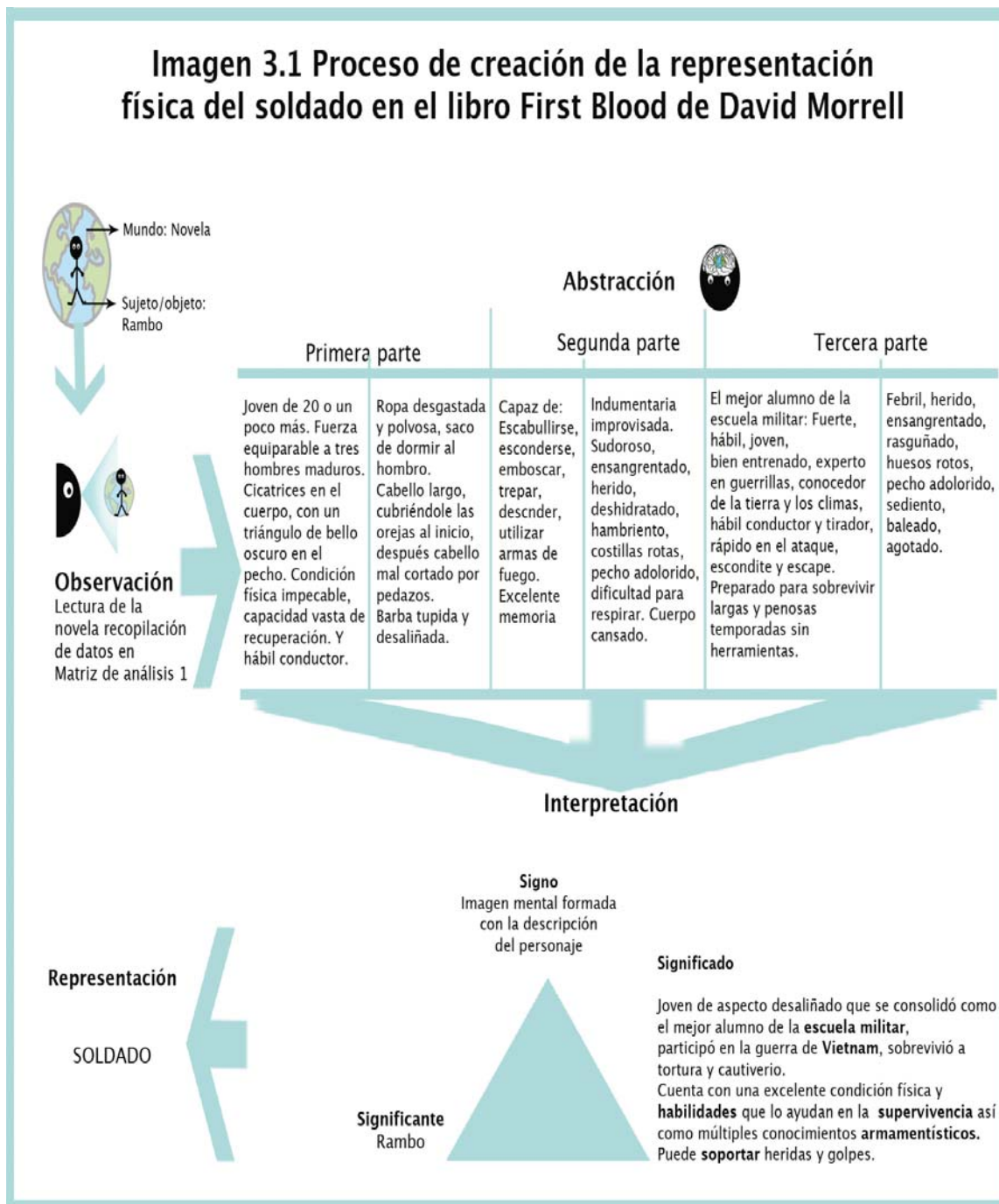
Por otra parte, los atributos físicos circunstanciales se dividen en dos: la vestimenta y el estado físico del personaje de acuerdo al contexto.

La vestimenta es una herramienta más, no importa que tan deslucida sea ésta, los atributos que hacen del soldado una máquina lista para el combate reducen la importancia de su apariencia física. Al final lo importante no es cómo viste sino qué tan herido resultó en combate y cómo logró sobrellevarlo.

Cada una de las heridas que su cuerpo presenta es un trofeo más que simboliza un momento difícil al que fue sometido y del cual salió bien librado. Las cicatrices son un testimonio de todas las peleas que ha enfrentado y de las cuales desde luego ha salido victorioso pues de no ser así no se encontraría vivo en el momento que se le describe. Asimismo añaden al personaje un aura de misterio, ¿de dónde salieron esas heridas?, ¿cómo pudo soportar tanto?, ¿quién es?

Para aproximarnos a una respuesta definitiva, a continuación presento, en la imagen 3.1 *Proceso de la creación de la representación física del soldado en el libro First Blood de David Morrell*, una compilación de las características obtenidas hasta este punto.

### Imagen 3.1 Proceso de creación de la representación física del soldado en el libro First Blood de David Morrell



Fuente: Elaboración propia con base en las matrices de análisis contenidas en el Anexo 2: Instrumentos (páginas 257-265) y la Imagen 1.1 Proceso de creación de una representación (página 18)

Pero esta representación parcial del soldado no es suficiente para consolidarlo como «estereotipo del soldado». Como dijimos los personajes secundarios y antagonicos son fundamentales como referente para que los atributos del protagonista [Rambo] sean

visibles. Sabemos que tiene una gran habilidad para cruzar terreno escabroso, pero eso sólo destaca porque el resto de los personajes no son capaces de hacerlo.

Él es capaz de aguantar cualquier tipo de sufrimiento físico, sin duda impresionante, mas no lo sería tanto si todos los demás pudiesen realizar la misma proeza. Un claro ejemplo se muestra en la sección 18 de la tercera parte del libro. El momento en que Rambo trata de matar a un hombre que lo amenaza con su arma. El disparo, en lugar de darle en la cabeza al sujeto, como pretendía el protagonista, lo alcanza en un hombro puesto que la visión de Rambo comienza a fallar:

— Me hirió — seguía quejándose el hombre. Me hirió. Estoy herido.

Y yo también, compañero, pero no me oyes gimotear por ello, pensó [Rambo], y como no podía conformarse con quedarse allí esperando hasta que llegaran los hombres que venían en los coches haciendo sonar la sirena, comenzó a arrastrarse de nuevo. (p. 250)

Ocurre lo mismo en el caso de Teasle, quien también formó parte del ejército en alguna época de su vida: «Había sido boxeador mientras estuvo en la infantería de Marina, y allí le enseñaron a correr para entrenarse. No obstante, estaba totalmente desentrenado» (p. 95). Mientras que Rambo podía caminar sin cansarse ocho kilómetros aún fuera de lo que él considera «forma». Los atributos del soldado existen, mas adquieren trascendencia sólo en la medida en que no cualquier personaje los posee.

Al mismo tiempo, para obtener una configuración completa de la representación del soldado en la novela: el estereotipo utilizado por Morrell, es preciso concatenar todos los elementos físicos con los psicológicos. Pues si bien Rambo y Teasle, su antagonista se oponen físicamente, psicológicamente cuentan con más atributos comunes que contrarios y como le señala Trautman a Teasle: «**usted es tan militar como él y eso es el origen de todo este lío**» (p. 187).

### 3.1.2 Pensamientos militares: atributos psicológicos del personaje en el libro

*Christ, you haven't fooled me,  
you're as military as him is,  
and that's how this mess got started.*  
Sam Trautman, *First Blood*

Rambo, un joven con apariencia desaliñada llega a al condado de Madison, Kentucky, se enfrasca en una pelea con un policía, asesina a más de diez personas con sus propias manos, mostrando una habilidad increíble para el combate gracias a su adiestramiento militar, y es responsable de otros tantos decesos antes de que él mismo caiga muerto. Si simplificáramos así la novela, es posible que la primera representación de Rambo en nuestra cabeza se resumiera con la palabra «asesino».

Sin embargo, estaríamos dejando de lado todos y cada uno de los atributos que componen al personaje. La apariencia y habilidades físicas son sólo un elemento del entramado que nos da forma como personas, en este caso como personajes.

«Yo mismo soy aquello con lo que trato, aquello de lo que me ocupo» (Heidegger, 2011, p. 39) aseguró Martin Heidegger en *El concepto del tiempo*, conferencia dictada ante la Sociedad Teológica de Marburgo en 1924. Asimismo, a lo largo de trabajos como *Ontología (hermenéutica de la facticidad)* (1923) o *Ser y Tiempo* (1927), desarrolló una postura hermenéutica en la que planteó cómo nos construimos a nosotros mismos como individuos al mismo tiempo que construimos nuestro entorno y viceversa.

Nuestro entorno incluye no sólo el ambiente físico y el contexto en el que nos desenvolvemos sino también, aquellos con quienes interactuamos. Y nuestras características psicológicas, a diferencia de las físicas, que varían de acuerdo a la situación y la intención, son atributos inherentes a nosotros como individuos. Algunas de ellas nos encasillan dentro de un estereotipo y delimitan las experiencias de las que somos partícipes.

Proyectamos una imagen, «los otros» la abstraen y crean un «yo» de nosotros en sus cabezas, y son todos estos «yo», fuera de nuestro control los que delimitan el «yo» general que existe de nosotros en el *Dasein*. Nuestro mundo, el que se encuentra controlado por nosotros y nuestra interacción con el medio se ve trastocado por todas nuestras interacciones.

Nuestras características físicas son parte de todos esos «yo» formados en las mentes de los otros como parte del signo que nos representa dentro de sus esquemas de comprensión. Mas, nuestras actitudes, «atributos psicológicos» terminan de crear una imagen completa para los otros y nosotros. Es así que en este apartado rescataremos todas las alusiones al carácter de Rambo, como individuo sumergido en el mundo de la novela, desde diferentes perspectivas, en aras de lograr crear una configuración psicológica del personaje y recabar los atributos que lo transforman en un estereotipo del héroe-soldado, actual protagonista de las películas de acción de acuerdo con la hipótesis inicial de este trabajo.

El autor inicia la novela generando expectativa e incertidumbre, ¿cómo podría un individuo único movilizar a toda una ciudad para que en menos de tres días estuviera: «escapándose de la Guardia Nacional de Kentucky, de la policía de seis condados y de un buen número de civiles amantes de las armas de fuego» (p. 2)?

Sabemos que Rambo es capaz de lograr semejante alboroto debido a sus atributos físicos y sus capacidades desarrolladas en su entrenamiento y en la guerra de Vietnam como Boina Verde, que rebasan considerablemente los de una persona común y corriente que transita en las calles de un pequeño condado como el de Madison, Kentucky, en la década de los setenta. Pero, ¿cómo y porqué fue que un muchacho con sus habilidades terminó siendo «el más buscado» de la localidad?

Si bien desde el inicio del libro sabemos que Rambo tiende a ser prejuicioso y elaborar deducciones con base en experiencias pasadas, de las cuales nosotros, como lectores, no tenemos conocimiento, como se muestra a continuación:

Rambo no ignoraba que sobrevendrían dificultades. Dificultades bien serias si alguien no ponía especial atención [...] Pero cuando emergió de entre los otros automóviles el coche patrulla que se dirigía hacia él, Rambo se puso rígido al reconocer nuevamente el comienzo de la misma rutina. (p.2)

- No, por Dios. Esta vez no. Esta vez no permitiré que me lleven por delante. [pensó Rambo] (p. 3)

Elementos como éste no responden a la pregunta formulada y no pueden formar parte de la configuración psicológica del personaje, al menos que en momentos posteriores se nos haga partícipes de las experiencias que lo condujeron a obtener esa característica, dentro del mundo de la novela; es necesario destacar los elementos reales plasmados por el autor a través de los personajes y contrastarlos con los momentos de ruptura en donde un atributo psicológico se pone en marcha y determina una decisión tomada por dicho personaje.

Como el mismo Trautman le explica a Teasle:

**Quizás alguien que juegue al psiquiatra podría desarrollar una teoría** respecto a que su madre murió de cáncer cuando él era muy joven, que su padre era un alcoholico, que trató de matarlo con un cuchillo y cómo se escapó de su casa la noche en que casi mata a su padre de un flechazo. **Una teoría sobre frustración y represión y todo eso.** Que no tenían suficiente dinero para comprar comida y tuvo que abandonar sus estudios secundarios para entrar a trabajar en un taller. **Parecería muy lógico pero no querría decir nada.** Porque **nosotros no aceptamos chiflados.** Los hacemos pasar por numerosas pruebas y **él está tan equilibrado como usted y yo.** (p.186)

Por lo tanto, las suposiciones acerca de su carácter no ayudan a determinarlo. Para establecer las características psicológicas del personaje y poder contrastarlas con los momentos de ruptura utilizaré como base la *Tabla 3.2 Resumen de atributos psicológicos en el libro Rambo: First Blood de David Morrell*, en la cual se encuentra tanto la caracterización de Teasle como la de Rambo; los atributos psicológicos de su personalidad, ya sean inherente o circunstanciales, y el ejemplo claro de su aplicación.

Tabla 3.2

**Resumen de atributos psicológicos en el libro *Rambo: First Blood* de David Morrell**

Personaje	Atributo	Ejemplo
<b>Teasle</b>	Autoritario	-¡No me mires de ese modo! — dijo el policía. (p.3)
	Controlador	-Qué gracioso. Por si no has visto lo que está escrito en la puerta, debo notificarte que <b>soy el jefe de policía</b> . Teasle. Wilfred Teasle. <b>Pero supongo que no tiene sentido decirte cómo me llamo</b> . (p.4)
		[Antes de salir de la cafetería donde vio que el bote de crema estaba sucio] - Casi me olvido — agregó Teasle — Merle, una última cosa. ¿No te parecería buena idea limpiar la jarra de la crema? (p.12)
		[Al tratar de arrestar a Rambo por regresar al pueblo] - Escúchame bien — dijo Teasle — Voy a arreglar el lío que se ha armado con el tráfico. Quiero que estés en el coche cuando haya terminado con ellos. (p. 20)
<b>Rambo</b>	Sarcástico	[Teasle le explica que nadie lo llevará de auto-stop]
	Irreverente	- [Teasle] Está prohibido por la ley. - [Rambo] ¿El parecerse a mí? (p.4)
		- Siéntate en el banco, muchacho — dijo Teasle — Dime cómo te llamas. - Llámeme «muchacho», simplemente — dijo Rambo. [...] - Ya ha dejado de ser un chiste, muchacho. Dime cómo te llamas. - También se me conoce como “joven”. Puede llamarme así si lo prefiere. - Por supuesto que lo haré — dijo Teasle — He llegado a un punto en el que estoy dispuesto a llamarte como se me antoje. (p. 27)
		[Teasle revisa las pertenencias de Rambo y encuentra una gastada y maltratada camisa blanca] -¡Eh, me ha costado mucho trabajo planchar la camisa! Trate de no arrugarla. (p. 31)
<b>Rambo</b>	Desafiante	- No me ponga las manos encima — dijo sin apartar la mirada del agua. Cuando sintió nuevamente que le agarraba, dio media vuelta (p. 23) — ¿Qué te parece si empezamos otra vez? ¿Cómo te llamas? — No es asunto suyo. Santo cielo, pensó Teasle. Y a pesar de sí mismo se apartó del escritorio y dio unos pasos hacia el muchacho. Con calma, se dijo para sus adentros. — Tú no puedes haber dicho semejante cosa. No puedo dar crédito a mis oídos. — Pues me oyó muy bien. Mi nombre es asunto mío. Usted no me ha dado ninguna razón para que también tenga que ser asunto suyo. (p. 29) [El juez lo sentencia a 35 días en prisión. Rambo lo mira cuando éste se dispone a



		dejar la oficina] — Oiga, Dobzyn — dijo atajándole cuando pasó a su lado. <i>Todavía sigo esperando que me pregunte si soy culpable por resistirme a que me detuvieran.</i>
<b>Teasle</b>	Prejuicioso	<p>Creo que no necesito explicarte que los tipos con un aspecto como el tuyo tienen una marcada tendencia a convertirse en elementos perturbadores. (p. 7)</p> <p>Escúchame un momento. No logro entender muy bien. Tu atuendo, tu ropa, el pelo y demás. ¿No se te ocurrió pensar que al caminar por la calle principal serías tan evidente como un hombre de color? (p.9)</p> <p>—No deseo tener en esta ciudad a un muchacho con tu facha, que ni siquiera tiene trabajo. Si me descuidara aparecerían un montón de compañeros tuyos, robando comida, robando a la gente, introduciendo drogas. (p. 13)</p>
<b>Rambo</b>	Necio	<p>[Una vez que Teasle se va y le advierte que no vuelva] Bebió lo que quedaba de la gaseosa, tiró la botella a una zanja, se colgó el saco de dormir de un hombro y se encaminó otra vez hacia la ciudad. (p. 7)</p> <p>[La segunda vez que Teasle lo saca de la ciudad] se dio cuenta entonces de que estaba hablando consigo mismo. ¿Y ahora qué? ¿En qué dirección? Miró hacia donde el camino se dirigía a la ciudad y hacia dónde se alejaba de la ciudad, y entonces se decidió. Cogió la cuerda de su saco de dormir, la pasó por encima del hombro y comenzó a caminar rumbo a Madison otra vez. (p. 15)</p> <p>[Rambo sigue a Teasle hasta una puerta que conduce a una oficina al fondo de un pasillo, antes de entrar reflexiona un poco] ¿Estás completamente seguro que quieres seguir adelante con todo esto? se preguntó a sí mismo. Todavía no es demasiado tarde para conseguir que te dejen en paz. ¿Que me dejen en paz, por qué? Yo no he hecho nada malo. (p. 27)</p>
<b>Rambo</b>	Curioso	<p>Rambo trató de averiguar qué clase de revólver tenía pero no lo logró. (p. 3)</p> <p>Rambo se quedó mirando la imagen de Teasle reflejada en el espejo, que le miraba a él a su vez. Teasle tenía una insignia de la American Legion en el lado opuesto de la camisa al que ostentaba su chapa. Me pregunto a qué guerra corresponderá, pensó Rambo. (p. 8)</p> <p>[Al entrar en la oficina de Teasle, después de su arresto observa las armas] Observó entre ellas una mágnium 44 y recordó haberla visto en el campo de entrenamiento del Cuerpo Especial; era el revólver más poderoso que existía, capaz de perforar una lámina de acero de cinco pulgadas o de matar un elefante, pero cuyo retroceso era tan fuerte que a él nunca le había gustado usarlo. (p. 27)</p>

<b>Rambo</b>	Paranoico	<p>Pero cuando emergió de entre los otros automóviles el coche patrulla que se dirigía hacia él, Rambo se puso rígido al reconocer nuevamente el comienzo de la misma rutina. (p. 2)</p>
		<p>Cuando terminó, guardó el vaso de plástico y las dos servilletas de papel parafinado de los sándwiches dentro de la bolsa, y le prendió fuego con una cerilla. (p. 14)</p>
		<p>- Es capaz de desenfundar el arma — dijo Rambo observando la mano de Teasle apoyada sobre la pistola — En un primer momento pensé que usted era diferente. Pero ahora me doy cuenta que ya he conocido antes otros locos como usted. (p.24)</p>
<b>Rambo</b>	Traumado	<p>Dios mío, pensó. Hacía seis meses ya que había vuelto de la guerra y todavía sentía la necesidad de destruir los restos de la comida para no dejar ningún rastro que pudiera indicar su presencia en el lugar. (p. 14)</p>
		<p>Meneó la cabeza. Había sido un error volver a pensar en la guerra. Recordó inmediatamente sus otros hábitos adquiridos en ella: dificultad para conciliar el sueño, despertarse con el menor ruido, la necesidad de dormir en un lugar abierto, pues aún estaba fresco en su mente el recuerdo del agujero donde le habían tenido prisionero. (p. 15)</p>
		<p>[Una vez que lo llevan a las celdas bajo la comisaría] No cabe duda de que vas a pelear. No cabe la menor duda. Qué carcajada. Mírate un poco. Ya has comenzado a temblar. Ya sabes a qué te recuerda este lugar. Dos días de estar encerrado en esa minúscula celda y comenzarás a hacerte pis en los pantalones.</p> <p>— Tiene que comprender que no puedo quedarme aquí — no pudo evitar decirlo.</p> <p>— La humedad. No soporto estar encerrado en un lugar húmedo. El agujero, pensaba, mientras su mente recordaba. La reja de bambú sobre su cabeza. El agua que se filtraba sobre la mugre, las paredes que se derrumbaban, la capa de barro pegajoso sobre la que tenía que dormir.</p> <p>Díselo, por el amor de Dios. Hipócrita, «suplícale» sería la palabra correcta. (p.37)</p>
		<p>[Una vez que lo llevan a las celdas bajo la comisaría] No cabe duda de que vas a pelear. No cabe la menor duda. Qué carcajada. Mírate un poco. Ya has comenzado a temblar. Ya sabes a qué te recuerda este lugar. Dos días de estar encerrado en esa minúscula celda y comenzarás a hacerte pis en los pantalones.</p> <p>— Tiene que comprender que no puedo quedarme aquí — no pudo evitar decirlo.</p> <p>— La humedad. No soporto estar encerrado en un lugar húmedo. El agujero, pensaba, mientras su mente recordaba. La reja de bambú sobre su cabeza. El agua que se filtraba sobre la mugre, las paredes que se derrumbaban, la capa de barro pegajoso sobre la que tenía que dormir.</p> <p>Díselo, por el amor de Dios. Hipócrita, «suplícale» sería la palabra correcta. (p.37)</p>
<b>Rambo</b>	Impulsivo	<p>El mero hecho de pensar en lo que podría hacerle a Teasle le ayudó a satisfacer su furia y a contenerse. Otras veces no había sido capaz. Seis meses antes, cuando terminó su período de convalecencia en el hospital, era totalmente incapaz de dominarse. (p.24)</p>
		<p>Pero Galt continuó palpando su arma y torpemente consiguió desenfundarla. Debía ser un auténtico novato: parecía incapaz de creer que estaba realmente esgrimiendo un revólver, su mano temblaba al querer oprimir el gatillo y fue entonces cuando Rambo le atravesó el estómago de un navajazo. (p. 54)</p>
		<p>se enfureció al pensar en todos los meses, dos por lo menos, durante los cuales</p>

		tendría que esconderse y huir, escondiéndose y huyendo hasta llegar a Méjico, y entonces decidió invertir el orden de las cosas y hacer que Teasle huyera de él, demostrarle qué demonios era lo que se sentía en esas condiciones. Ese maldito iba a pagar por lo que le había hecho. (p. 130)
<b>Rambo</b>	Orgullosa	<p>[Durante su cautiverio en Vietnam] Pero durante las noches, mientras estaba en su agujero, oía parte de sus conversaciones y tuvo <b>la satisfacción de enterarse de que ni siquiera mientras estaba inconsciente les había dicho lo que querían saber. (p. 44)</b></p> <hr/> <p>Sobre esa clase de terreno sabía moverse, y era la clase de lucha para la que había sido adiestrado; mejor sería que a nadie se le ocurriera atacarle, porque estaba dispuesto a contestar y con violencia. (p. 70)</p> <hr/> <p>(Se da cuenta que corrió hasta un sitio sin salida) Está bien, se dijo a sí mismo. Es culpa tuya, debes pagar por ello. Veremos ahora lo duro que en realidad es tu trasero (p. 100)</p>
<b>Teasle</b>	Orgullosa	<p>[Rambo ve su condecoración en la oficina] Era la segunda medalla en importancia, superior a la Estrella de Bronce, [...] por Servicios Distinguidos. [...] Eso sucedió cuando él tenía veinte años, y no pensaba tolerar que un mequetrefe que no aparentaba más edad que ésa se burlara de ello. (p. 30)</p> <hr/> <p>Hacía quince años que era policía y jamás se le había escapado un preso ni habían matado a un compañero suyo. Tenía ganas de romper la cara del muchacho contra el cemento. (p. 58)</p> <hr/> <p><b>Estaba tan acostumbrado a dar órdenes que no podía tolerar que otra persona le dijera lo que debía hacer.</b> Pero no siempre rechazaba los consejos. Generalmente los aceptaba cuando eran buenos. Sin embargo, no podía permitir que eso se convirtiera en un hábito; tenía que confiar solamente en su persona para poder cumplir debidamente con su trabajo. (p. 65)</p>
<b>Rambo</b>	Ingenioso	<p>[en la montaña Rambo sigue el arroyo hasta llegar al lugar donde nacía, comienza a hacer ruido para llamar la atención de quien estuviera cerca] Tenía que hacerles sentir curiosidad por saber quién demonios era el que gritaba. Gritó en vietnamés y en el poco francés que aprendió durante sus años de estudios secundarios. (p.72)</p> <hr/> <p>[Un hombre y su hijo lo encuentran. Lo ayudan a cambio de que se aleje] — Me perseguirán con perros. Encontrarán la destilería si no les detenemos. [...]</p> <p>- ¿Destilería? — dijo el viejo. ¿Quién te dijo que hay una destilería aquí? ¿Crees que tengo una destilería?</p> <p>- Estamos totalmente a oscuras en un barranco cerca de un manantial. ¿Qué otra cosa podría estar haciendo usted aquí? Debe tenerla bien oculta. (p. 74)</p>

		Corrió nuevamente hasta el hueco que formaban las piedras sobre el acantilado: Teasle no podría trepar tan fácilmente como él lo había hecho [...] La roca era grande y pesada, pero en cuanto consiguió hacerla rodar un poco, su mismo peso le ayudó a empujarla. Al poco rato consiguió colocarla donde quería, bloqueando completamente la grieta, sobresaliendo por encima del borde del acantilado. La persona que trepara por la grieta no podría pasar por encima de la piedra ni contornearla. (p. 98)
<b>Teasle</b>	Ingenioso	[Llama a Orval –su padre adoptivo- para que lleve a sus perros] Teasle no tenía mucho tiempo; debía organizar a sus hombres e internarse en el bosque antes de que lo hiciera la policía del estado. (p. 62)
		— No. Tenemos que pensar que va a venir a buscarnos. Hemos sido demasiado descuidados hasta ahora y tenemos que empezar a actuar como si fuera a suceder lo peor. Estamos igual de mal venga o no venga. (p. 134)
		Teasle comienza a planear una estrategia para atrapar a Rambo) Organizar. Eso era. Ahora lo recordaba todo. Yo sé cómo organizarme. El muchacho sabe pelear mejor. Pero yo sé como... organizar. (p. 155)
<b>Teasle</b>	Nostálgico	[Después de una diferencia de opiniones, Teasle se disculpa, le agradece a Orval por estar ahí y éste le da la mano] Y Teasle sintió un nudo en la garganta cuando sus manos se encontraron. Quería mucho a este hombre a pesar de todo, y no podía acostumbrarse a las nuevas arrugas que surcaban su cara, el pelo blanco en los costados de su cabeza, que se había vuelto más ralo y fino, como una telaraña. (p. 66)
		[Teasle despierta y comienza a recordar] Habían transcurrido muchos años desde la última vez que durmió en un bosque. Fue en mil novecientos cincuenta, más de veinte años atrás. Pero fue algo muy distinto dormir en esas congeladas trincheras individuales en Corea, a finales de los años cincuenta. Muy distinto, Santo Dios. La última vez que durmió en un campamento real fue durante la primavera en que recibió la tarjeta con la orden de reclutamiento y decidió enrolarse como infante de Marina, y él y Orval, se dirigieron a las montañas el primer fin de semana suficientemente templado. (p. 80)
		[Recuerda su incorporación como jefe de policía, los cambios que realizó para mejorar el departamento al tiempo que se ocupaba de arreglar la casa que acababa de comprar] Nunca le había parecido tan sabrosa la comida ni había dormido antes tan profundamente ni se había sentido tan bien, orgulloso de los callos que le salieron en las manos y la dureza que sintió en un principio en sus piernas y brazos convirtiéndose luego en fuerza y agilidad. (p. 96)
<b>Rambo</b>	Nostálgico	Durante la guerra se había encontrado en situaciones mucho peores que ésta y aun

cuando había salido de ellas, algo nervioso, nunca llegó al extremo de que su cuerpo no le respondiera. (p. 93)

[mientras cuelga del acantilado] trató entonces de imaginar que esto era semejante a las prácticas de salto que realizaba durante su entrenamiento. Pero no era así. (p.101)

[sueña con su idea de ir a México] Méjico. Por su mente pasó como un relámpago la imagen de olas que rompían en una playa tropical. Tengo que levantarme. No puedo dejar de levantarme (p. 106)

Fuente: Elaboración propia con base en las matrices de análisis contenidas en el Anexo 2: Instrumentos (páginas 257-265)

Como se aprecia en la *Tabla 3.2*, ambos personajes comparten atributos psicológicos similares. Y de ellos se derivan otros circunstanciales, aquellos que aparecen sólo bajo circunstancias específicas. Uno es el «miedo», sí, un soldado siente miedo; pero lo domina estoicamente y continúa moviéndose. Asimismo, atributos que ambos personajes presentan como la «nostalgia» no se manifiesta de la misma forma en uno y otro.

Tanto Teasle como Rambo tienden a sumergirse en sus recuerdos. Pero, mientras Teasle recuerda con añoranza la época en la que su condición física era envidiable, se mantenía activo, se sentía orgulloso de sus capacidades, vivía con su esposa y frecuentaba a Orval aun con sus diferencias de opinión; Rambo siente nostalgia por la guerra: el momento en que sus habilidades eran reconocidas, las ponía en práctica como una obligación y un derecho y además era el mejo en hacerlo.

Queda claro entonces que los atributos enlistados, harán surgir, por una parte un choque entre personalidades tan semejantes, y por otra reacciones distintas guiadas por las experiencias previas que sólo conoceremos al finalizar la novela. Así, antes de emprender el contraste y configuración de los personajes para después determinar qué atributos se asocian con la figura del soldado-héroe, debemos establecer el marco de experiencias del que parte cada uno de los personajes.

Comenzaremos por Teasle, policía del condado de Madison, Kentucky. En el momento de su encuentro con Rambo, Teasle se encuentra atravesando por un proceso de

divorcio que lo mantiene ansioso y expectante. Su esposa y él decidieron separarse debido a que él desea tener un hijo y ella no.

Asimismo, Orval apunta que no es sencillo convivir con Teasle quien está acostumbrado a controlar todo, pues no supera sus experiencias pasadas: su madre muere al no querer abortar un bebé que le envenenaba la sangre; su padre es asesinado en un accidente de cacería, una gran parte de su escuadrón en Corea pierde la vida al atacarse entre sí debido a la neblina, todas ellas situaciones en las que no tuvo control. E incluso su reciente divorcio también escapa de su control, ya que fue su esposa quien tomó la decisión final.

Mientras tanto, Rambo, cuenta con una infancia problemática que incluye falta de recursos económicos, un padre ebrio y una madre muerta a temprana edad; pero que de acuerdo con Trautman no intervienen en su salud mental o decisiones actuales. Sin embargo, los acontecimientos de la guerra, el antes y el después de su estancia en Vietnam sí son factores decisivos en su conducta. Atesora todos sus recuerdos referentes a la guerra. Lo relaciona todo con ella.

Tras su regreso a E.U.A., después de una estancia en el hospital le resulta imposible reincorporarse a la sociedad, a diferencia de Teasle que logró volver a su pueblo y obtener el puesto de policía, Rambo no consigue un trabajo donde sus habilidades sean útiles. Empieza a vagar por los pueblos y es expulsado de quince lugares diferentes. Trautman añade:

El saldo de tres años de lucha es una Medalla de Honor, **un trastorno nervioso** y un trabajo en un taller de coches. Ahora bien, usted habla de pelear cara a cara contra él y sin embargo da a entender que tiene que ocurrirle algo a un hombre que mata para vivir. [...] Espero que pueda luchar cara a cara con él. Será la última sorpresa que reciba usted en su vida [...] Es un experto en su arte. Lo obligamos a ponerlo en práctica allí y ahora lo ha traído de vuelta. Tendría que estudiarlo durante años para darse cuenta un poco tardíamente de lo que debió haber hecho. Tendría que recorrer los mismos caminos que él recorrió, tomar parte en todas las batallas en las que luchó. (p. 187)

Una vez establecido este contexto es factible desglosar los tipos de Rambos y Teasles que surgen de la combinación de atributos psicológicos, crear un solo personaje de ellos y contrastar los atributos con los momentos de ruptura.

- *Rambo ontológico*: a lo largo de todo el libro habla consigo mismo, se muestra reflexivo, duda y se cuestiona a sí mismo. Es estricto y disciplinado, derivado del atributo del orgullo. Conoce sus debilidades y verdaderos deseos, explica su necesidad y trata de convencerse de tomar responsabilidades sin justificarse:

[...] en cierto sentido su lucha había sido para defender un principio. Pero la cosa no era tan simple, pues **se había sentido orgulloso y feliz de poder demostrar su habilidad para la lucha**. Era el candidato menos indicado para dejarse llevar por delante, por supuesto que lo era, y ahora estaba muriéndose y nadie tiene ganas de morir y todo eso que pensaba respecto a principios, eran puras excusas para justificarse (p. 264).

- *Teasle ontológico*: desde el inicio deja claro quién es: una figura de autoridad, por lo tanto debe ser respetado, se encuentra por encima de los demás, pero sólo en la medida en que logra que su rol como autoridad sea aceptado. Se siente atacado entonces por la presencia de Rambo quien se torna irreverente y desafiante. Deriva principalmente del atributo «controlador» y «autoritario».

No necesito emplear más rigor que el indispensable. Sabes tan bien como yo que una ciudad se conserva segura si se mantiene el control sobre las cosas de poca importancia. [...] los pequeños detalles son los que contribuyen para que una ciudad sea lo que es, y son los que hay que cuidar para que no se altere el orden. Si yo me hubiera limitado a sonreír y aceptar al muchacho tal cual se presentaba, me habría acostumbrado a esa idea al poco tiempo y hubiera permitido que otros muchachos hicieran lo mismo y al cabo de un tiempo habría permitido otra serie de cosas. Me preocupaba tanto por mí como por el chico. No puedo ceder ni una sola vez. No puedo mantener el orden una vez sí y otra no. (p. 82)

- *Rambo ello*: es, junto con el *Rambo militar*, el Rambo que predomina a lo largo del relato. Si bien existen momentos en los que indica que «no deseaba matar», o que fue orillado a hacerlo, e incluso instantes en que se muestra arrepentido, el Rambo ontológico nos dice al final que eran todas excusas porque el deseo real siempre fue ponerse en acción otra vez y casi cualquier pretexto le venía bien. es irreverente,

desafiante, impulsivo, pero también curioso. Responde a todas las agresiones pero siempre se justifica.

No puedes culpar solamente a Teasle por ello. Tú podrías haber dado marcha atrás. ¿Otra vez? De ningún modo. Y si fuera la centésima vez, ¿qué pasaría? Dar marcha atrás hubiera sido mejor [...] Termina con esto de una vez. Sal de aquí. ¿Y dejar que le haga lo mismo a otro? Ni loco. Hay que detenerlo. ¿Cómo? Ese no es el motivo que te impulsa a hacerlo, ¿verdad? Admite que tú querías que pasara todo esto. **Tú te lo buscaste, para poder demostrarle todos tus conocimientos, esperando poder sorprenderlo cuando descubriera que tú eras el candidato menos indicado para recibir órdenes. Confiesa que realmente te gusta. Yo no me lo busqué. Pero vaya si me gusta.** Ese miserable me las va a pagar. (p. 130)

- *Teasle ello*: participa activamente durante toda la narración, es necio, prepotente, autoritario, y ello lo conduce a ser imprudente. Pero siempre encuentra consuelo justificándose, delegando la responsabilidad a otro, y aún cuando decide tomar alguna responsabilidad, alude al orgullo como base para hacerlo.

[Teasle insiste en buscar a Rambo aún sin luz de luna] — Luna o no, tenemos que buscarlo ahora mismo — le dijo a Orval — lo estamos persiguiendo fuera de nuestra jurisdicción, y la única forma de que podamos seguir buscándolo nosotros, es si no abandonamos la persecución. Si espero hasta mañana, tendré que pasarle la misión a la policía del estado.

— Pues deja que ellos se hagan cargo, entonces. Es un feo trabajo de todos modos.

— No.

- *Rambo como un tercero*: para Teasle, Rambo es un elemento corruptor del orden. Necio, que busca pretextos, que no se responsabiliza de sus actos y que busca pelea sin saber acatar normas u obligaciones: «[Teasle piensa] Claro, pero tú no mataste a nadie cuando volviste de Corea, y habías pasado prácticamente por lo mismo que él pasó» (p. 196).

- *Teasle personal*: aunque Teasle intenta mantener su postura respetable, tanto su esposa como Orval lo conocen íntimamente y eso provoca que su orgullo se vea afectado.

— De modo que ella se fue — dijo Orval.

Teasle no quería hablar del asunto. Ella era la que se había ido no a la inversa y eso le hacía aparecer a él como el culpable. Tal vez lo era. Pero ella también. A pesar de todo, no podía decidirse a hacerla cargar con la culpa para que Orval no tuviera una mala opinión suya.



Trató de explicarle imparcialmente.

— A lo mejor vuelve otra vez. Está considerando esa posibilidad. Lo ocultábamos, pero hace ya bastante tiempo que discutíamos sin cesar.

— No es fácil congeniar contigo.

- *Rambo empático*: realmente no es Rambo quien se vuelve empático de alguna manera; sino Teasle quien comienza a considerarlo desde otra perspectiva:

[...] se dio cuenta de que estaba empezando a pensar en el muchacho desde el punto de vista de Trautman. No totalmente, pero lo suficiente como para comprender por qué el muchacho había actuado de esa forma y sentir cierta simpatía por él. (p. 195)

Pensó en el muchacho y se sintió lleno de amor por él, y justo un segundo antes que el cartucho vacío completara su caída, se relajó, se entregó pacíficamente. Y murió. (p. 272)

- *Teasle como un tercero*: Rambo considera a Teasle, en un principio, como un sujeto diferente de los otros policías que ha tratado, pero poco a poco se convence que es igual y quizá peor que todos, sin embargo lo encuentra también como un buen líder al ver cómo guía a su equipo a la montaña y sobre todo como un oponente digno:

«Teasle era un policía demasiado bueno como para ordenar que le mataran sin darle primero una oportunidad para entregarse» (p. 91) «pensó desesperadamente cómo escapar, [...] le iba a ser muy difícil, prácticamente imposible. Teasle seguiría persiguiéndolo. Teasle nunca lo dejaría escapar, ni siquiera le permitiría descansar...» (p. 203)

- *Teasle militar*: el atributo del orgullo reluce a través de la configuración de este Teasle, quien no sólo se siente orgulloso de haber recibido la Cruz de Hierro, sino también se su entrenamiento como boxeador, sus patrullas nocturnas y su capacidad estratégica, todo ello adquirido en su paso por la milicia, al mismo tiempo se vuelve nostálgico pues todo ello pertenece a un pasado bastante alejado, 1950, es un año que menciona tres veces como referencia así como las batallas de Corea.

Otro atributo es su necesidad de planificar todo, además de buscar estar siempre un paso delante de su enemigo, ponerse en su lugar y tratar de adivinar qué hará. Pero sobre todos ellos, su necesidad: resistir hasta el final, forzando a su cuerpo a moverse sin importar las circunstancias.

Un poco más, se dijo a sí mismo. Eso es todo. Aguanta un poco más hasta que lo agarren. (p. 213)

No estás cansado. Estás asustado. Se arrastró sollozando y logró ponerse de pie. Si había de morir, y tenía la certeza de que eso era lo que iba a pasar, no podía permitir que la muerte se adueñara ya de él. Tenía que esperar hasta el final. (p. 253)

Yo asumí su personalidad [la de Rambo]. ¿Comprende? He pensado tanto en él que puedo saber qué es lo que está haciendo. Y en ese momento, en que los dos estábamos escondidos detrás de los porches, me puse a pensar en lo que él haría y de repente me di cuenta de lo que estaba pensando (p. 255)

- *Rambo militar*: construido por sus acciones, la visualización de éstas por parte de Teasle, y las declaraciones de Trautman. Rambo, al igual que Teasle ve su pasado militar con nostalgia, pero no como algo remoto; sino como su única posibilidad real. Se mueve y actúa de acuerdo a su adiestramiento y juzga a todos con ello como referente. Es ingenioso, impulsivo, analítico: un estratega. Se obliga a moverse, a sobrevivir: estoico. Respeta un código de lealtad y comportamiento, que desde luego incluye proteger a sus aliados y eliminar lo demás. Pero, su cuenta también con los atributos propios del síndrome de Vietnam: insomnio, paranoia, agresividad, dificultad para reincorporarse a la sociedad y frustración.

[Trautman a Teasle] **Él es un profesional** y supuso naturalmente que alguien que tuviera esa medalla debía serlo también, un poco fuera de práctica indudablemente y no tan bueno como él, pero no obstante lo consideraba a usted como un profesional y [...] mientras usted huía a toda prisa, Rambo trataba de imaginar qué haría para protegerse una persona como él. (p. 184)

[Rambo escucha la voz de Trautman en la radio del coche patrulla, su voz significa rigor para él, y entiende que Teasle lo llamó para que lo ayudase] Maldito. Traicionando a uno de su misma clase. (p. 242)

[Cuando se da cuenta que morirá] Había gozado demasiado con esa lucha, gozado mucho con los peligros y las emociones. Pensó que quizás la guerra lo había preparado para ello, que quizás se había acostumbrado tanto a la lucha que no podía hacerla a un lado. (p. 264)

Las múltiples facetas de la personalidad de ambos personajes conducen la historia, llevándolos a los momentos en los que la personalidad, derivada específicamente de sus atributos como soldados (*Rambo militar* y *Teasle militar*) cambian el curso de la trama

complicando las acciones. Aunque las decisiones que orientan la historia las toma Rambo, Teasle participa mediante su interacción.

Existen once momentos de ruptura a lo largo del libro, los cuales aparecen en orden en la *Tabla 3.3 Atributos militares y momentos de ruptura en el libro First Blood*. Cada fila concentra un momento de ruptura, seguido de su interacción con el atributo que lo desencadena y la sección a la que pertenece.

<i>Tabla 3.3</i>			
<i>Atributos militares y momentos de ruptura en el libro First Blood</i>			
Momento de ruptura	Interacción con el atributo propio del soldado	Parte, sección y página	
<b>1º</b> [Una vez que Teasle se va, tras dejarlo por primera vez fuera de la ciudad] Bebió lo que quedaba de la gaseosa, tiró la botella a una zanja, se colgó el saco de dormir de un hombro y se encaminó otra vez hacia la ciudad.	Orgullosa, necio, desafiante: Rambo tiene la opción de alejarse del lugar y continuar su camino, sin embargo opta por desafiar la autoridad de Teasle y volver al pueblo.	Parte 1- sección 1- página 7	
<b>2º</b> [Después de que Teasle lo saca de la ciudad por segunda vez] ¿Y ahora qué? ¿En qué dirección? Miró hacia donde el camino se dirigía a la ciudad y hacia dónde se alejaba de la ciudad, y entonces se decidió. Cogió la cuerda de su saco de dormir, la pasó por encima del hombro y comenzó a caminar rumbo a Madison otra vez.	Orgullosa, necio, desafiante: Rambo tiene la ocasión de seguir adelante o volver al pueblo. Opta por volver.	Parte-1 sección-3 página-15	
<b>3º</b> [Asustado, Rambo ataca a Galt y corta su abdomen, sus intestinos salen. Roba una pistola y escapa] se alejó a toda velocidad tras disparar sus tres últimos proyectiles a Teasle	Impulsivo: Rambo asesina a un policía lo que esta vez lo convierte en un criminal.	Parte-1 sección-11 página-54-55	
<b>4º</b> [Se baja de la moto, una bala roza su cabeza, escapa, se interna en la montaña] Se dirigirá a Méjico. Se refugiará en una pequeña ciudad de la costa de Méjico y se bañaría todos los días en el mar. Pero mejor sería que nunca más volviera a ver a ese hijo de puta de Teasle. Se había	Orgullosa, necio e impulsivo: Rambo tiene la opción de huir pero culpa a Teasle de sus actos y se plantea también la	Parte-1 sección-13 página-61	

	<p>prometido a sí mismo que nunca más haría daño a nadie y ese hijo de puta le había obligado a matar otra vez, y si Teasle seguía insistiendo, <b>Rambo estaba decidido a emprender una lucha de la que Teasle se arrepentiría durante toda su vida por haberla provocado.</b></p>	<p>posibilidad de iniciar una lucha. Asimismo este momento termina con la primera parte e inicia la segunda.</p>	
5º	<p>[Tras escapar en la montaña queda acorralado en la parte más alta y se plantea la opción de entregarse o enfrentar a Teasle, pero se reprende porque está acorralado debido a que olvidó una norma básica de su entrenamiento, no correr hacia un lugar sin salida] Está bien, se dijo a sí mismo. Es culpa tuya, debes pagar por ello. Veremos ahora lo duro que en realidad es tu trasero.</p>	<p>Orgullosa: Rambo se da cuenta que hizo mal y decide responsabilizarse de sus actos, al mismo tiempo que comprueba sus capacidades.</p>	<p>Parte-2 sección- 6 página- 100</p>
6º	<p>[el helicóptero se queda fijo y comienza a disparar hacia el árbol en el que cayó Rambo, él ubica al tirador desde su incomoda postura] Rambo no necesitaba más que un vistazo. Con un movimiento suave e instintivo, alzó el cañón de su arma hacia la rama de encima, lo apoyó allí y apuntó al centro de la cara redonda, a la punta de la narizota.</p>	<p>Impulsivo: si el primer asesinato podría haber pasado por accidental este segundo muerto fue completamente intencionado.</p>	<p>Parte-2 sección- 7 página- 103</p>
7º	<p>[Tras eliminar al helicóptero Rambo baja del árbol, pero el troco es muy ancho y las ramas muy altas, decide saltar desde seis metros] El dolor en su pecho empeoró en cuanto se alejó del humo asfixiante que rodeaba el árbol y se escabulló entre las rocas. Empeoró mucho. <b>Y la sonrisa desapareció. Dios, voy a perder.</b></p>	<p>Impulsivo: Rambo decreta su propia derrota. Sin embargo no se detiene, continúa con la lucha, pues desde su perspectiva ya no puede perder algo más.</p>	<p>Parte-2 sección- 7 página- 105</p>
8º	<p>A lo mejor [Teasle] ni siquiera tenía la suficiente garra como para seguir persiguiéndolo, pero eso ya no tenía importancia: <b>por el momento estaba decidido a no escapar</b>, lo persiguieran o no [...] gracias a Teasle se había convertido nuevamente en un criminal, acusado de asesinato; [...] decidió invertir el orden de las cosas y hacer que Teasle huyera de él, demostrarle qué demonios era lo que se sentía en esas condiciones. Ese maldito iba a pagar por lo que le había hecho.</p>	<p>Orgullosa, necio, impulsivo: Decide que no importa la situación no va a escapar hasta que Teasle pague por lo que le hizo. Considera a Teasle como un enemigo y como tal debe eliminarlo.</p>	<p>Parte-2 sección- 11 página- 130</p>
9º	<p>[Rambo planea una estrategia para poder salir de la montaña] Mientras vadeaba el arroyo pensando desesperadamente cómo escapar, se dio cuenta,</p>	<p>Orgullosa, necio: Rambo decide que Teasle no lo dejará escapar o descansar</p>	<p>Parte-3 sección- 7</p>

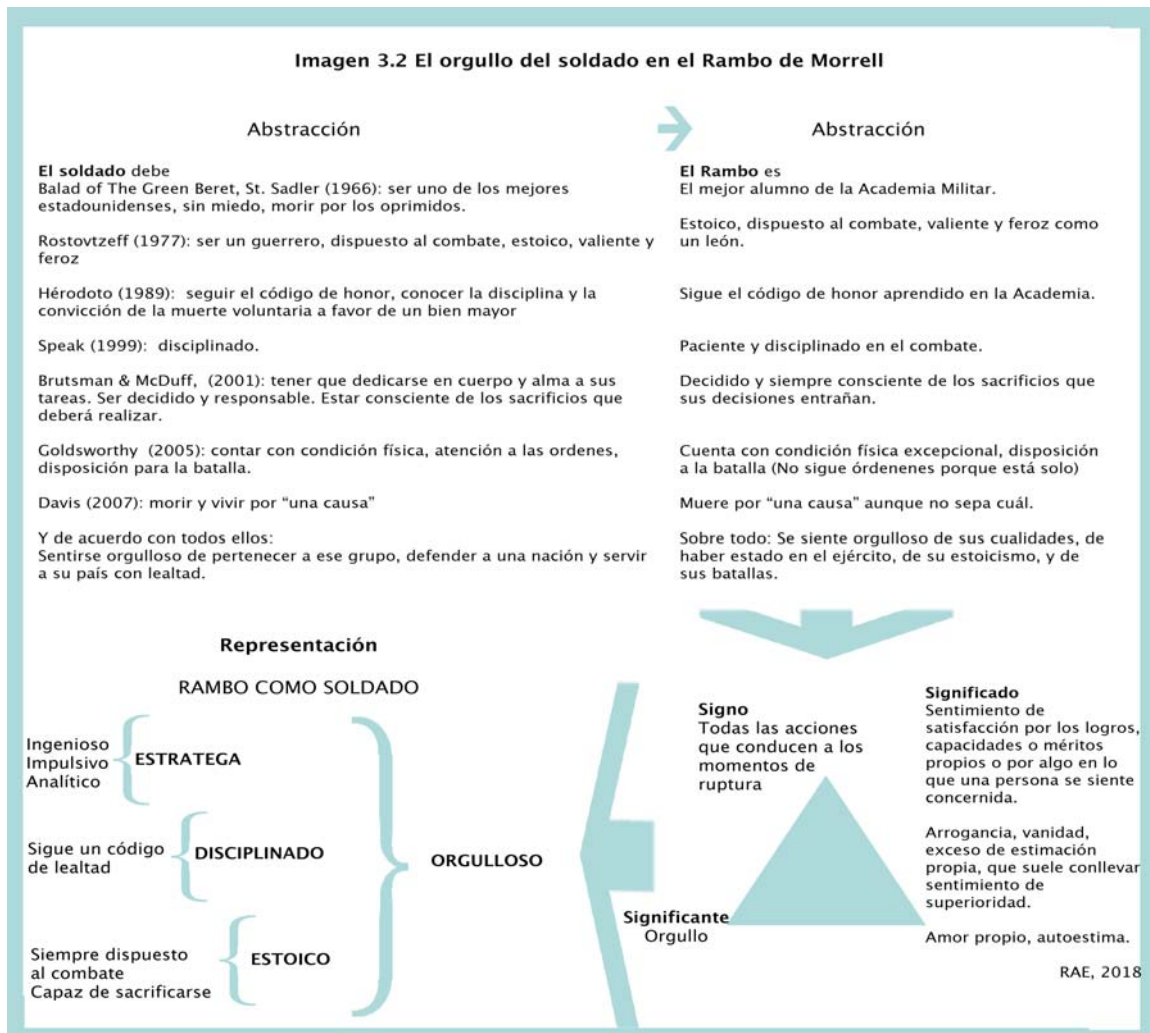
	paulatinamente, de que le iba a ser muy difícil, prácticamente imposible. Teasle seguiría persiguiéndolo. <b>Teasle nunca lo dejaría escapar, ni siquiera le permitiría descansar...</b>	así que no le queda otra salida que seguir con lo que ha empezado.	página-203
10°	[Una vez encerrado en la mina, está a punto de arrojar sus armas cuando descubre que debe haber otra salida, enfurecido porque Teasle no fue a verlo rendirse decide escapar] Su estómago comenzó a segregarse adrenalina. Todavía no estaba perdido. [...] la dirección que seguía la brisa. Quizás, Dios mío.	Analítico, orgulloso: encuentra una salida y al final no se da por vencido, vuelve a escapar.	Parte-3 sección-9 página-212
11°	[Vuelve a la ciudad en un coche patrulla robado] Resultó muy fácil escapar de la montaña sin que lo vieran. Y también fue muy fácil avanzar entre esa maraña de automóviles rotos, atravesar el campo y llegar hasta el coche patrulla. Los policías debían haber dejado el vehículo para internarse en las montañas o tal vez habían ido a conversar con los chóferes de los camiones de transporte de tropas. La llave no estaba puesta, pero no le resultó difícil hacer un puente con los cables,	Necio, analítico: en lugar de escapar directamente decide crear un gran incendio como distractor para escaparse. Vuelve por tercera vez a la ciudad.	Parte-3 sección-16 página-240

Fuente: Elaboración propia con base en las matrices de análisis contenidas en el Anexo 2: Instrumentos (páginas 257-265)

En la *Tabla 3.3*, se aprecia cómo el orgullo, la impulsividad y la necesidad son los factores principales para mover las decisiones del personaje y complicar las acciones dentro de la novela. Él mismo lo señala de forma literal cuando se encuentra al borde de la muerte:

**Si el orgullo había sido el origen de su pelea**, también había tenido otro motivo más importante. ¿Como cuál? Una serie de tonterías, se dijo a sí mismo: **libertad y derechos humanos**. [...] Había salido a luchar contra cualquiera que pretendiera intimidarlo una vez más y eso era muy distinto — no era ético — sino personal, emocional. Había matado a un gran número de personas y podía alegar que sus muertes fueron necesarias porque formaban parte de lo que insistía en intimidarlo, haciéndole imposible la vida a una persona como él. Pero no estaba muy convencido. **Había gozado demasiado con esa lucha, gozado mucho con los peligros y las emociones. Pensó que quizás la guerra lo había preparado para ello, que quizás se había acostumbrado tanto a la lucha que no podía hacerla a un lado.** (p. 264)

Pero, ¿qué implica el orgullo?, ¿es realmente éste un atributo psicológico propio del soldado tradicional? Sí. El estereotipo del soldado, la enseñanza militar que se les inculca y la base de la que parten es precisamente el orgullo: de pertenecer a una nación, ser parte de un cuerpo élite, contar con habilidades superiores al resto y mantenerse estoico frente al sufrimiento. La *Imagen 3.2 El orgullo del soldado en el Rambo de Morrell*, ilustra este postulado.



Fuente: Elaboración propia con base en *la Matriz 1 Análisis del personaje de Rambo en la novela Primera sangre de David Morrell*, contenida en Anexos (páginas 257-265) y el apartado 1.3.1 *El soldado en la historia* (página 55)

Aunado a ello, Morrell no olvida que el soldado, sigue siendo humano, y las características añadidas por el *síndrome de Vietnam*<sup>33</sup> contribuyen a incrementar su agresividad y frustración, sumados a factores físicos como la falta de sueño y al saberse orgulloso de sí, lo torna desafiante, impulsivo, agresivo.

Así concluyo con una caracterización psicológica de Rambo como un sujeto cuyos traumas asociados a la guerra, incluido el *síndrome de Vietnam* lo vuelven paranoico, agresivo e impulsivo. Y su entrenamiento como soldado lo hace orgulloso, necio, estoico, siempre listo para el combate, deseoso de sobrevivir y de liquidar a quien se le oponga.

Rambo anhela la libertad, aunque no le gusta que la idea de libertad que ha escogido no le permita reintegrarse a la sociedad, busca desesperadamente luchar porque es lo mejor que sabe hacer y al final: «Lo único que podía elegir era la forma de morir y no pensaba hacerlo como un animal herido y acorralado, solo, trágico, desvaneciéndose insensible y gradualmente» (p. 265), porque el soldado lo arriesga todo, y está preparado para perderlo todo.

---

<sup>33</sup> Término desarrollado en la página 69 como parte del *Capítulo 2. La guerra de Vietnam y el arte como medio de protesta* p. 71 de este trabajo.





### 3.1.3 ¿Qué clase de muchacho era Rambo? El héroe y el soldado en la proyección literaria de David Morrell

«Se llamaba Rambo y parecía ser un muchacho cualquiera» (p. 2) pero, ¿cómo es un muchacho cualquiera? Este es el primer estereotipo que Morrell utiliza para crear a Rambo, «parecía» abre la posibilidad de que Rambo no sea un muchacho cualquiera. Pero ¿cómo es un muchacho cualquiera?

Elucidar un estereotipo general del «muchacho cualquiera» de la década de los setenta haría caer irremediamente en una generalización vaga, pues como se ha mencionado, fue esa década precisamente una de las más cambiantes en la historia de E.U.A..

Sin embargo, al tener en cuenta las descripciones del autor en torno a las diferencias de su protagonista con respecto al resto de los personajes, Rambo entra en la clasificación del «rebelde». No le presta atención a la apariencia física, desafía a la autoridad, cree en sus propias reglas de conducta, es impulsivo y añora «la libertad», «el respeto» y «el reconocimiento» a su diferencia como un derecho que se ha ganado debido a su experiencia.

*No tengo por qué dar explicaciones sobre mi persona a él o a ningún otro. Después de lo que he pasado, tengo ciertos derechos que no necesitan explicación alguna (p. 16)*

Por otra parte, la idea del soldado de la que parte Morrell es la construcción clásica derivada de los archivos históricos, y la construcción del paradigma correspondiente, tal como señala la *Imagen 3.2*, el soldado debe ser y estar orgulloso, pero sobre todo demostrar porqué y de qué se siente orgulloso: Rambo lo logra a través de todo el libro, con todas las consecuencias positivas y negativas que implica esa demostración.

Es un estratega, estoico que sigue un código de honor, se opone ferozmente a sus enemigos, rechaza lo que considera la injusticia y lucha por los oprimidos, en este caso él mismo. Sin embargo sus acciones, necedad derivada del orgullo exacerbado y las

consecuencias que entrañan hace surgir una pregunta más importante: ¿es el Rambo de Morrell un héroe?

Independientemente de si el autor lo construyó o no como tal la respuesta práctica es SÍ, Rambo es un héroe. Por sí mismo simboliza valores universales: libertad, orgullo, disciplina, valentía, osadía. Se adhiere además al arquetipo mítico, cuerpo fornido, cabello largo, y al tipo que en este caso es un contraste entre la idea del hombre que sale a combatir por su país, defendida por los nacionalistas de la época; y la idea opuesta del asesino que masaca sin compasión a los indefensos en un lejano país desconocido (Vietnam), siempre sin dejar de lado el estereotipo, pues las características que lo implica continúan siéndole inherentes.

Siguiendo a Campell, Rambo recorre cada una de las facetas del camino del héroe<sup>34</sup>:

- La partida: reconoce «el llamado» (el desafío de Teasle por impedirle entrar a Madison libremente).
- La iniciación: pone en movimiento el mundo (Madison y sus habitantes). Cruza más de un umbral al hacer caso de ese «llamado» (momentos de ruptura). En cada uno de esos cruces pone a prueba una parte más profunda de sí mismo (habilidades y estrategias).
- El regreso: el miedo surge y piensa en la huida (de su pasado, de las consecuencias de sus actos recientes, de Teasle). Atraviesa nuevamente el umbral (la montaña y vuelve a Madison). Como resultado será premiado con la libertad para vivir que nace de la victoria en contra de un universo simbólico, dentro o fuera de él (Campbell, 1972), «lo único que podía elegir era la forma de morir» (p. 265).

De esta manera, Rambo muere, pero no sin haber realizado «el regreso», porque finalmente se convence a sí mismo que de toda la gama de posibilidades que poseyó, «la muerte», y sobre todo la forma en la que ésta lo alcanzará, es una decisión que puede tomar libremente.

---

<sup>34</sup> Ver página 48, *Imagen 1.12 Diagrama de Campbell*

La única referencia a un «miedo real» en el personaje es precisamente «el miedo a la muerte», puesto que se le ha enseñado a sobrevivir, por lo tanto su muerte concluye satisfactoriamente «el camino del héroe», enfrenta a su miedo final y desaparece.

Pese a ello, el *síndrome de Vietnam*, encarnado en ese otro temor a la imposibilidad de reintegración, con todos los factores físicos y psicológicos que de él derivan, lo acompaña también hasta el momento final, es un héroe que no logra desprenderse de su reciente pasado militar: se deja arrastrar por él.

Si analizamos detenidamente las características del héroe y el soldado dentro de la literatura, incluso podría parecer tautológico hablar de un héroe-soldado. Sin embargo, un estereotipo no implica al otro necesariamente. Se puede ser un soldado y no necesariamente actuar de forma heroica, lo mismo que ser un héroe que no ha pertenecido a la milicia.

El punto es que Rambo de Morrell concentra las dos identidades en un solo personaje, y las une tan intrínsecamente que consolida un personaje estereotípico, puesto que es reconocido por las normas morales de la sociedad que lo concibe, sigue dos tipos: el héroe rebelde y el soldado estadounidense, y se apega a un arquetipo: el héroe mítico.

Pero, ¿qué tanto de este sólido personaje traspasó las fronteras literarias y alcanzó el mundo de las pantallas cinematográficas? ¿Qué clase de muchacho es el Rambo de Kotcheff? ¿Qué diferencias existen entre éste y el Rambo creado por Morrell?



### **3.2 Sylvester Stallone como Rambo: análisis del personaje del soldado en Rambo de Ted Kotcheff**

En 1982, exactamente diez años después de que Morrell publicara *First Blood*, se estrenó en cines estadounidenses la película del mismo nombre, dirigida por Ted Kotcheff.

Producida en E.U.A., hablada en inglés, con guión de Michael Kozoll, guionista de *Hill Street Blues* (1981-1987); William Sackheim productor, escritor y músico; y Sylvester Stallone, la película se filmó en distintas locaciones de Canadá: Golden Ears Provincial Park, Hope, el norte de Vancouver, Pitt Lake, Pitt Meadows, y Port Coquitlam en British Columbia.

Contó con un presupuesto estimado de quince millones de dólares, recaudó 6,642,005.24 de dólares en su fin de semana de estreno en octubre del 82; 47,212,904 de dólares en E.U.A. y un acumulado mundial de 125, 212, 904 (IMDB, 2018).

Fue una coproducción de Elcajo Productions y Anabasis N.V., parte de la conocida Carolco pictures, compañía independiente que utilizó el sistema de venta de derechos de distribución para financiar sus proyectos y que cedió los derechos de distribución de *First Blood* a 69 distribuidoras distintas entre ellas Universal Pictures y Paramount Pictures (IMDB, 2018).

Para el sonido de la película, musicalizada por Jerry Goldsmith con letras de Hals Shaper, arreglos de David Paich y Marty Paich, se recurrió al Dolby Stereo de cuatro canales, se montó en technicolor, 35 mm y se filmó con cámaras Panavision con una duración de 93 minutos, durante los cuales el director Ted Kotcheff y su equipo de producción tuvieron la obligación de crear un personaje: JOHN J. RAMBO, veterano de Vietnam, a partir del personaje nacido de la pluma de David Morrell.

Este personaje debía contar con las características necesarias para emular a su doble literario, que era un *bestseller* de la década de los setenta, al mismo tiempo que cumplía con las necesidades de apegarse al nuevo formato al que se mudaba, y desde luego generar empatía suficiente con el público como para atraerlo a las salas y recuperar así la inversión

en su formación. Pero, ¿qué elementos retomó Kotcheff al crear su propia versión del veterano?, ¿qué pasó con aquellos atributos que se desecharon y por qué no formaron parte de la caracterización? Y ¿«qué tipo de muchacho» es el Rambo de Kotcheff?

Como relata el mismo David Morrell, la venta de derechos de su novela ocurrió el mismo año de su creación, momento para en el que ya se posicionaba como un *bestseller* en el mundo literario. Sin embargo, aunque fueron creados varios guiones de la película su producción no lograba consolidarse por falta de apoyo económico de los grandes estudios cinematográficos que no consideraban que fuese un tema para una inversión rentable.

Vendí los derechos (de *First Blood*) a Columbia Pictures, en 1972. Un año después, Columbia vendió los derechos a Warner Bros. Entonces, Warner Bros. Los vendió... Bueno, por diez años después de su publicación, la historia pasó a través de tres compañías filmicas, ocho guiones y muchos directores como Richard Brooks, Martin Ritt, Sydney Pollack, y John Frankenheimer [...] La novela se convirtió en una leyenda de Hollywood (Morrell, 2000, p. 11).

Previo al rodaje se crearon 26 guiones y ocho estudios habían abandonado el proyecto. Finalmente gracias al consejo de Kotcheff, y tras una larga deliberación por los derechos del guion con Warner Bros; Elcajo Productions y Anabasis N.V., lo hicieron realidad (Haufrect, 2002).

Ted Kotcheff se involucró en la historia aún antes de que alguien hubiese decidido financiar la película, al ser amigo de Robert Shapiro, productor de Warner Bros., recibió un llamado de éste para saber si estaría interesado en dirigir la historia de Morrell.

Kotcheff leyó el libro original y se sintió identificado con la temática general del argumento: «la violencia injustificada», debido a que su historia familiar contaba con profundas raíces de opresión, destierro y lucha, y aceptó dirigir. Se reunió con Michael Kozoll y crearon una adaptación de la novela. Sin embargo su guión fue rechazado al final debido a que Warner pensó que no existía un público para el filme pues los estadounidenses buscaban a toda costa olvidar la Guerra de Vietnam (Kotcheff, 2017).

Una vez que comenzó el rodaje, el personaje y las decisiones de Rambo, entendidas aquí como «momentos de ruptura» cambiaron de acuerdo a la visión de Sylvester Stallone, quien además de ser director, actor y productor de otras películas, tales como *Rocky* (1975), conocía la estructura adecuada para atraer al público hacia un personaje específico.

En su libro *Director's Cut: My Life in Film*, publicado en 2017, Ted Kotcheff destaca uno a uno los «momentos de ruptura» que influyó para atender a la necesidad última de la industria cinematográfica: generar ganancias.

Sin embargo, él mismo admite que posterior a su película la figura de Rambo, interpretada por Sylvester Stallone evocaba «imágenes de supremacía estadounidense y política exterior jingoísta de la administración Reagan de la década de 1980 [...] él (Reagan) usó a Rambo como paradigma de su visión unificada de América como el policía mundial contra todos los malvados» (Kotcheff, 2017)<sup>35</sup>.

De igual manera el director canadiense sostiene que su idea al crear su Rambo era mostrar el lado opuesto de la violencia justificada, sí, Rambo es una máquina asesina pero no está dispuesto a volver a matar. De acuerdo con él, esa fue la principal motivación para evitar que el protagonista de la película acabara con el poblado al que acababa de llegar; y es una de las principales diferencias con el personaje de Morrell, así como lo es también el final.

La decisión de matar o no a Rambo provino de una presentación de prueba en la que el público se sintió identificado con las aventuras del veterano de Vietnam, lo siguió y animó en cada combate y al terminar la película opinó que la última escena (con el suicidio del personaje) era el peor final que hubiese podido escoger el director (Haufrect, 2002).

---

<sup>35</sup> «conjures images of American supremacy and jingoistic Reagan administration foreign policy of the 1980s [...] he (Reagan) used Rambo as a paragon of his unified vision of America as the world's policeman against all evildoers»

Cada una de las declaraciones del director, el escritor y el mismo Sylvester Stallone, tanto en sus textos autobiográficos como en los documentales que hacen referencia a Rambo, plantea desde una perspectiva particular un punto esencial para la transición del personaje de su forma literaria a su forma cinematográfica.

El documental dirigido por Ian T. Haufrect: *Drawing First Blood* (2002), trató de recuperar las declaraciones de cada una de las partes que intervinieron en la creación el personaje y darlas a conocer al público desde una perspectiva neutral, y aunque existen diferencias de opinión entre el equipo de producción, todos coinciden en que Rambo forma parte trascendental de la cinematografía pues encarna a un nuevo tipo de héroe, el héroe que el pueblo estadounidense necesitaba en la post guerra.

Ted Kotcheff cierra el capítulo de su libro dedicado a Rambo con una declaración necesaria para este apartado del análisis:

No hay dudas de que Rambo está cimentado en la cultura popular como un héroe estadounidense único. No importa en qué parte del mundo viaje, hay dos películas más que aparentemente todos han visto: *First Blood* y *Weekend en Bernie's*, y además, todos siempre dicen lo mismo: "Hemos visto todas las películas de Rambo; la tuya es por mucho la mejor"<sup>36</sup> (Kotcheff, 2017).

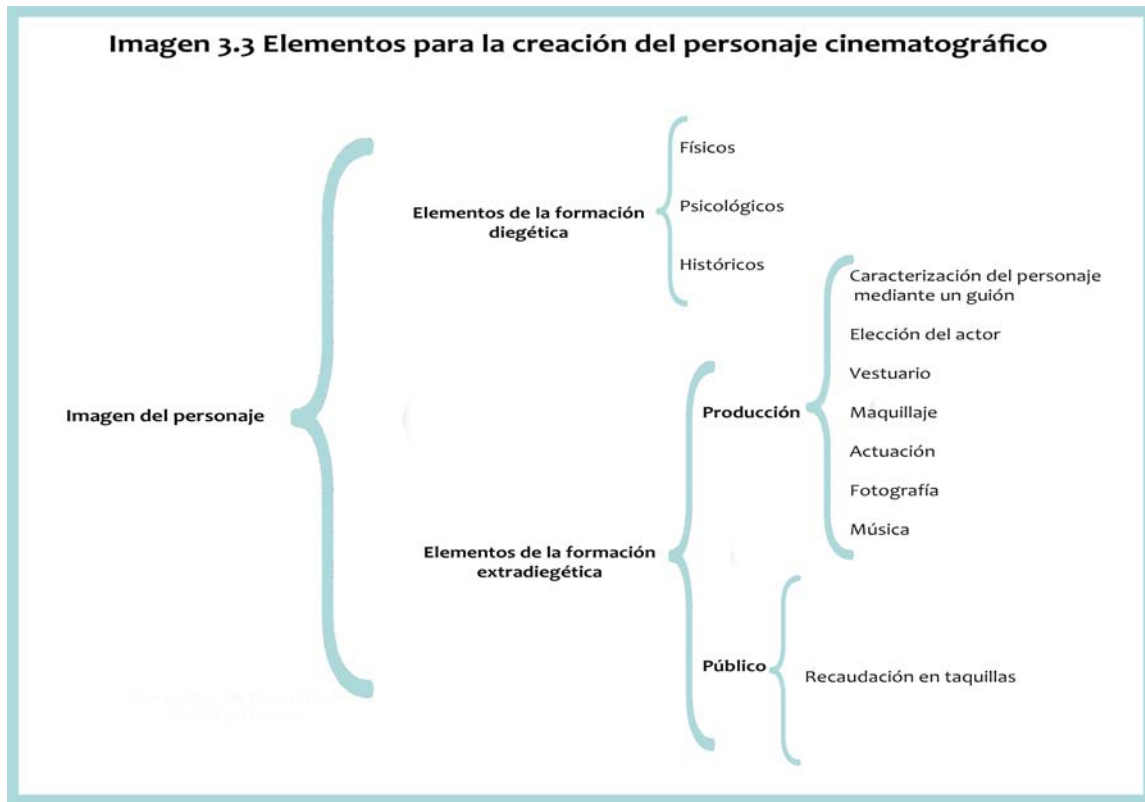
---

<sup>36</sup> There is also no dispute that Rambo is cemented in popular culture as a unique American hero. No matter What part of the world I travel to, there are two films mine that seemingly everyone has see: First Blood and Weekend at Bernie's, and further, everyone always says the same thin "We've seen all the Rambo films; yours is by far the best



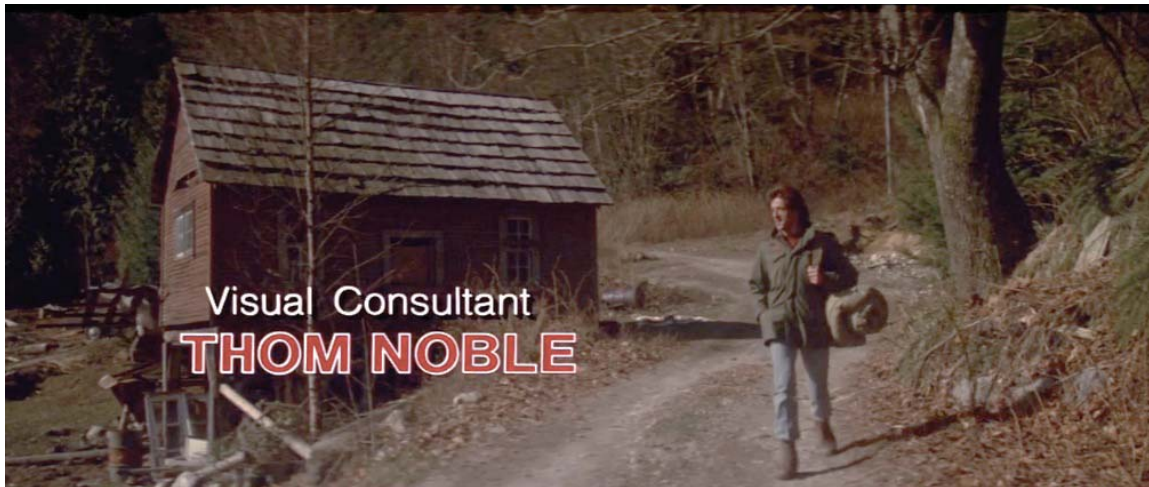
### 3.2.1 Producción: elementos diégeticos y estradiégeticos en la configuración física y psicológica de Rambo de Ted Kotcheff

Para realizar la configuración de Rambo dentro de la película recurriré a la *Imagen 3.3 Elementos para la creación del personaje cinematográfico* mostrada a continuación:



Fuente: elaboración propia con base en el compendio teórico del capítulo 1. *Las representaciones cinematográficas y su relación hermenéutica con la realidad* (página 15-38)

Siguiendo la *Imagen 3.3*, partiré de los *Elementos de la formación diégetica del personaje*. A diferencia del libro la descripción física del personaje en la película se realiza de forma puramente visual, no es necesario recabar características a lo largo de toda la historia para contar con un primer signo visual. En los primeros treinta segundos del filme, inmediatamente después de la presentación de los créditos, el director Ted Kotcheff presenta al personaje de forma física:



Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:01:07

Posiciona la cámara en un full shot al paisaje mientras vemos aproximarse a un joven de un metro setenta y siete centímetros de altura, complexión media, cerca de 80 kilogramos de peso, ataviado con una chamarra verde militar con una diminuta bandera de Estados Unidos en la parte superior derecha del pecho, en la izquierda la palabra «ARMY» bordada en mayúsculas color negro, un suéter rojo, jeans gastados, botas polvosas, y un saco de dormir color caqui al hombro.

La cámara se centra en su figura y lo sigue hasta tomarlo de espaldas para cambiar de encuadre. Con un *medium close up* obtenemos una impresión más cercana del personaje. La caracterización se complementa, cabello castaño oscuro, más largo que el promedio de los personajes que veremos a lo largo de todo el metraje, ojos cafés, cara alargada de pómulos sumidos y nariz afilada. Algunas arrugas pueden verse en las mejillas y la frente debido a que el sol golpea directamente su cara.



Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min 00:01:20

Aunque ha aparecido un significante en pantalla no contamos aún con signo ni con un significado completos. Ello se debe a que éstos aparecerán a lo largo de los 93 minutos que dura el filme hasta consolidar una imagen última, que será posteriormente aprehendida por el espectador.

Al igual que en el libro, dentro de la película el personaje de Rambo atraviesa por transformaciones físicas que ilustran todos sus atributos. Con relación a su vestimenta, estado físico inicial y final existen cinco etapas a las que llamaré:

- *Rambo enigmático*: personaje misterioso para el espectador, sabemos que fue un soldado porque él mismo lo dice, pero no conocemos las habilidades con las que cuenta, ni sabemos de dónde viene. Del minuto 00:00:32 al 00:09:08
- *Rambo sometido*: es la caracterización inmediata al personaje de la presentación que nos introduce en la historia, vemos su sometimiento físico y mental en dos momentos, su pasado como soldado y su presente como civil rechazado. Del minuto 00:09:09 al minuto 00:16:02

- *Rambo rebelde*: aparece en el instante en que decide librarse de sus captores, hace gala de habilidades físicas superiores a las de sus oponentes. Del minuto 00:16:03 al minuto 00:22:46
- *Rambo combatiente*: predomina en la película y es el que más transformaciones físicas sufre, heridas, accidentes, caídas; además de capacidades de combate, conocimiento armamentístico y estrategia militar. Del minuto 00:22:47 al minuto 01:29:15
- *Rambo triunfador*: es la caracterización última del personaje que surge al final del filme y que pese a las heridas avanza mirando al frente, aunque esposado ya no sometido por lo que él mismo considera la justicia. Del minuto 01:29:16 al minuto 01:33:35




Cada uno de ellos se ilustra en la *Tabla 3.4 Resumen de atributos físicos de la película First Blood de Ted Kotcheff*, y atiende específicamente a un cambio físico radical del personaje, que no se asocia con los momentos de ruptura ni con las características psicológicas; sino con las vicisitudes físicas y secuencias específicas en que el personaje se subyuga a un nuevo desafío corporal.

Debido a que el signo es la imagen que surge en la cabeza de cada persona, me concentraré específicamente en el tipo de Rambo que surge desde la perspectiva física, ilustrado con su significante (imagen tomada directamente de la película); el significado (habilidades que muestra bajo el desarrollo de esa caracterización); y finalmente el *leitmotiv*<sup>37</sup> visual (notas visuales añadidas de forma constante por la cámara en distintos encuadres):

---

<sup>37</sup> *Leitmotiv* visual: Siguiendo la definición de la RAE, así como la conceptualización de Jesús Alcalde y descripción de características que enumera para describir al *leitmotiv* como parte del universo musical, en este trabajo se entiende como «un elemento recurrente y repetitivo dentro de la estructura fílmica que sirve como tópico principal dentro de una escena o serie de escenas». Las deficiencias de la RAE y Alcalde se localizan en la sección de Anexo 1: Glosario (página 253)

Tabla 3.4

Resumen de atributos físicos de la película <i>First Blood</i> de Ted Kotcheff			
Tipo de Rambo	Significante (imagen) <sup>38</sup>	Significado (descripción de contexto y habilidades)	Leitmotiv
Enigmático		Primera caracterización realizada básicamente mediante close up y muy escasos full shot: Joven. Cabello castaño oscuro, ojos cafés hundidos. Arrugas en la frente y pómulos. Nariz afilada y boca pequeña, con un gesto que lo obliga a moverla hacia la izquierda al hablar.	El rostro
	(Fuente: Screen shot de <i>First Blood</i> , Feitshans, 1982, min. 00:03:32)		
		Luce desaliñado sólo en comparación con los policías de la comisaría. Sin embargo su peinado o ropa, exceptuando la chamarra y botas militares, no difieren de otros personajes de edades similares que aparecen posteriormente en la película.	
	(Fuente: Screen shot de <i>First Blood</i> , Feitshans, 1982, min. 00:06:07)		
		<b>Atributos:</b> mirada perdida y desafiante, espalda siempre recta.	
	(Fuente: Screen shot de <i>First Blood</i> , Feitshans, 1982, min. 00:06:40)		
Sometido		Como Rambo sometido se muestran tres caracterizaciones físicas:  <b>En el pasado</b> Primer <i>flashback</i> del cautiverio con encuadre contra picado:	Las cicatrices
	(Fuente: Screen shot de <i>First Blood</i> , Feitshans, 1982, min.		

<sup>38</sup> Tanto la definición de «significado» como «significante» atiende a los conceptos establecido por Saussure y se encuentra en Anexo 1: Glosario (página 254)

00:11:32)



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min.

00:14:15)



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min.

00:14:52)



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min.

00:16:03)

bigote bien delineado, cabello esponjado pero peinado, torso desnudo y pantalones caqui de estilo militar.

Segundo *flashback* en close up a la parte superior del cuerpo: sudoroso, sucio, lleno de heridas, recibiendo un corte diagonal a través del pecho.

#### En el presente:

Antes de la ducha, en *close up* a la parte superior del cuerpo: cuerpo delgado pero musculoso, abdomen plano, cintura estrecha, espalda ancha, cicatrices de arma blanca en el torso tanto en la espalda como en el pecho.

Durante la ducha en full shot que se cierra hasta close up: por motivos técnicos el personaje aparece sin cicatrices; sin embargo vemos su resistencia física al agua lanzada a presión.

**Atributos:** capaz de soportar cautiverio, maltrato, tortura y chorro de agua a presión. Posee un sin número de cicatrices, un cuerpo musculado

#### Rebelde



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min.

Caracterización a través de full shot, plano contra plano y secuencias rápidas de movimiento en ángulo holandés: Camisa sin mangas color caqui, jeans gastados ajustados, botas militares y cuchillo.

Las habilidades

00:16:07)



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min.

00:17:20)



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min.

00:18:04)

**Atributos:** destreza física, fuerza superior a tres hombres, capaz de controlar su fuerza para escapar sin matar a alguien, rápido, ágil. Hábil conductor de motocicleta en terreno liso y terreno rocoso.

**Combatiente**



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min.

00:22:50)



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min.

00:31:09)

Caracterización a través de close up para acentuar las heridas y las armas y long o full shot para ver cómo obtiene cada una de las heridas así como para ejemplificar su resistencia:

Las heridas, la resistencia y las armas

Viste casaca con lona improvisada, jeans azules gastados que poco a poco se van transformando por el lodo, el agua, las peripecias del terreno y la sangre. Asimismo adapta un trozo de lona a modo de banda para salvaguardar una herida que sufre en la frente. Sudoroso, cubierto de sangre y nuevas



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:39:47)



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:51:31)



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:56:21)



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 01:22:18)

heridas.

**Atributos:** sucio, herido. Cuenta con habilidad para el camuflaje, planeación de estrategia, enfrentamiento cuerpo a cuerpo, creación de emboscadas, conocimiento en atención médica básica (coser heridas, detener sangrado). Capacidad para saltar grandes alturas, esconderse, escabullirse, inmovilizar al enemigo y desafiar al clima. Además de conocimiento en el manejo de armas, excelente puntería y habilidad para fabricar herramientas o conseguir comida haciendo uso únicamente de sus manos y su cuchillo. Diestro conductor de camiones,





(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 01:28:33)

**Triunfador**



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 01:29:20)

Este último Rambo, se presenta en los últimos tres minutos de película, por medio de un full shot en contra picado luce nuevamente orgulloso y digno, esposado pero redimido, ataviado con la gabardina de su superior Trautman y sobre todo tomado en contrapicado que lo hace ver grandote.

La pose

**Atributos:** sucio, herido, espalda recta, mirada fija y directa.

Fuente: Elaboración propia con base en las matrices de análisis contenidas en Anexos 2: Instrumentos (páginas 257-265)

Existen además otros elementos diegéticos que ayudan a crear una idea completa de las habilidades de Rambo que no conocemos; no mediante la acción en pantalla, sino a través de la intervención de otros personajes. Uno de los más importantes son los diálogos: «Mi nombre es John Rambo. Servimos juntos en el mismo equipo en 'Nam» (*First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:02:55)<sup>39</sup>.

El director nos indica al inicio de la película que el personaje principal es un ex combatiente de Vietnam llamado John Rambo. Más tarde, en la comisaría los encargados de atender a Rambo lo ratifican al quitarle su colgante en el que porta su nombre: «John J.

<sup>39</sup> Diálogo original: My name is John Rambo. We served on the same team together in 'Nam.

Rambo». Aunque los diálogos dentro de la película son escasos para su duración, éstos complementan adecuadamente la acción en pantalla. Añaden características al personaje, dramatizan sus actos y acentúan sus atributos.

Un ejemplo es el momento en que Mitch, Galt y Preston (policías a quienes se les ha ordenado asearlo), miran las cicatrices de su torso. Aunque la calidad del maquillaje no es impecable, y las cicatrices no parecen impresionantes Mitch, el más joven de los tres policías, lo observa asombrado y exclama: «¡Oh Cristo!, deberíamos informar esto a Teasle, Galt. ¡Mira eso!<sup>40</sup>» (*First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:14:00).

Un momento después, Galt descubre que su fuerza es superior a lo esperado pues, al tratar de rasurarlo, Rambo se rebela y aunque Galt le está cortando la respiración con la macana apenas puede controlarlo: «¡Maldita sea! Es difícil sujetar a este chico» (*First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:15:24)<sup>41</sup>.

Después de su escape, existen diálogos que especifican sus habilidades y características además nos muestran que Rambo es una máquina preparada para el combate, resistente, inteligente, disciplinado, estratega, el mejor soldado existente:

Mitch: there were three of us in the cell block down there. He went through us like we weren't even there. (Éramos tres de nosotros allí abajo en el bloque de celdas. Nos atravesó como si ni siquiera estuviéramos ahí) (*First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:24:42-00:24:46)

Lester: (por la radio) Listen Will. You sure picked one hell of a guy to mess around with. [...] John Rambo is a Vietnam vet. A Green Beret, Congressional medal of honor. Guy's a war hero. (Escucha Will. Escogiste a un chico genial para este desastre. John Rambo es un veterano de Vietnam, un Boina Verde, Medalla de honor del Congreso. El chico es un héroe de guerra). (*First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:32:40-00:32:50)

---

<sup>40</sup> Diálogo original: Oh Christ, we should report this to Teasle, Galt. Look at that!

<sup>41</sup> Diálogo original en inglés: Damn it, boy's hard to get a hold of!

Pero más allá de esas acotaciones, son las conversaciones entre Teasle y el Coronel Trautman, quien llega para ayudar a Rambo y controlar la situación, las que confirman la naturaleza y habilidades del personaje:

Trautman: I don't think you understand. I didn't come here to rescue Rambo from you. I came to rescue you from him. (No creo que entienda. No vine aquí para rescatar a Rambo de ustedes. yo vine a rescatarlos a ustedes de él) (*First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:45:27-00:45:34)

Trautman: You don't want to except the fact that you're dealing with an expert in guerilla warfare. With a man who's the best. With guns, with knives, with his bare hands. An man who was trained to ignore pain, ignore weather, To live off the land... to eat things that would make a billy goat puke. In Vietnam, his job was to dispose of enemy personnel, to kill... period. Win by attrition. Well, **Rambo was the best!** (Usted no querrá dejar de lado el hecho de que está lidiando con un experto en guerra de guerrillas. Con el mejor con pistolas, cuchillos, con las manos desnudas. Un hombre que fue entrenado para ignorar el dolor, ignorar el clima, vivir de la tierra... comer cosas que harían vomitar a un chivo. En Vietnam su trabajo era deshacerse del enemigo, matar... punto. Ganar por desgaste. Bueno, **¡Rambo era el mejor!**) (*First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:45:55-00:46:25)

Teasle: You telling me that 200 men against your boy is a no win situation for us? (¿Está diciéndome que 200 hombres contra su muchacho no es una situación ventajosa para nosotros?)

Trautman: You send that many, don't forget one thing (Si envía a tantos, no olvide una cosa)

Teasle: What? (¿Qué?)

Trautman: A good supply of body-bags! (¡Un buen suministro de bolsas para cuerpos!) (*First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:48:09-00:48:18)

Trautman: Vagrancy, wasn't it? That's gonna look real great on his gravestone in Arlington: "Here lies John Rambo, winner of the Congressional medal of honor. Survivor of countless incursions behind enemy lines killed for vagrancy in Jerkwater, USA" (Vagancia, ¿no? eso se verá muy bien en su lápida en Arlington: "Aquí yace John Rambo, ganador de la Medalla de honor del Congreso. Sobreviviente de innumerables incursiones detrás de líneas enemigas, asesinado por vagancia en Jerkwater, E.U.A.")

Teasle: [...] He killed a police officer for Christ sake! (¡Mató a un oficial de policía por amor de Dios!

Trautman: You're god damned lucky he didn't kill all of you. (Es condenadamente afortunado de que no los matara todos) (*First Blood*, Feitshans, 1982, min. 01:00:00-01:01:25)

Existen dos elementos que destacan tanto en las descripciones de Trautman como en las de los policías: «ganador de la Medalla de Honor del Congreso» y «Green Beret», en

tanto el tema general que las conecta es un elemento que vincula los atributos físicos con los psicológicos: John Rambo, veterano de Vietnam, un *Green Beret* adiestrado en todas las artes militares, sobreviviente, audaz, excelente condición física, disposición para el combate, fuerza superior a tres hombres, capaz de soportar tortura, llevado al campo de batalla en donde es un experto, su cuerpo y mente son sometidos a toda clase de pruebas, y sin embargo, no mata a una sola persona en todo el filme.

El mismo Trautman lo señala: su trabajo era matar y punto. Pero ahora es una máquina asesina que no mata. ¿Es posible que exista un asesino que no mate? Para responder es necesario tener en cuenta los atributos psicológicos inherentes en el personaje de Kotcheff; y para ello se debe crear una asociación directa entre los elementos diégeticos y extradiégeticos de la composición del personaje.

Como se aprecia en la *Tabla 3.4*, además de incluir la descripción de las habilidades del personaje en sus distintas facetas (significado) añade un *leitmotiv*. En la música, el *leitmotiv* es entendido como los «nudos embrionarios que a base de transformación y desarrollo acaban constituyendo el material temático y forman la totalidad del tejido discursivo de la obra musical» (Alcalde, 2007, p. 172), se caracterizan por ser breves y repetitivos, además de señalar de forma clara la aparición de un lugar, situación o paisaje determinado.

Al hablar de *leitmotiv* visual en este punto de la investigación estoy implicando los puntos en los que el director de la película se enfocó para ilustrarnos las capacidades de Rambo. Elementos diminutos y repetitivos que aparecen una y otra vez como temas visuales necesarios en el contexto del filme. El *leitmotiv* visual del que hablo es un conector con dos de los elementos analizables necesarios para configurar por completo al personaje: por una parte los elementos extradiegéticos y por otra los atributos psicológicos.

Si bien la caracterización física se puede describir de forma directa, no ocurre lo mismo en el caso de la caracterización psicológica, pues de hacerlo nos acercáramos peligrosamente a la delgada línea que separa el análisis congruente de la suposición

tendenciosa. El *leitmotiv* visual evitará que ello ocurra pues cuenta con elementos de anclaje susceptibles de ser verificados a través de las matrices de análisis<sup>42</sup> y de la película misma; y está presente tanto en la caracterización física como psicológica, pues se refiere a los encuadres, atrezzo y detalles que hacen parte de una o varias secuencias de forma redundante.

Ya en la *Tabla 3.4* se pueden ver los *leitmotiv* fundamentales, y cada uno de ellos se asocia con un encuadre:

- **El rostro:** *close up*, a través de este encuadre el director trata de mostrar los cambios en las expresiones gestuales de Rambo, cómo reacciona frente a cada situación que se le presenta. Es un encuadre íntimo pues nos permite visualizar un punto exacto.



Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min.

- **Las cicatrices:** *close up*, gracias a la intimidad que se adquiere con el primer plano del encuadre las cicatrices se tornan escalofriantes, son parte del cuerpo, de la configuración física pero también se asocian con su pasado que comenzamos a conocer.



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:14:15)

---

<sup>42</sup> Matrices localizadas en Anexo 2: Instrumentos (páginas 257-265)

- **Las habilidades:** *full* y *long shot*, principalmente en ángulo holandés, mientras que los dos primeros encuadres buscan mostrar el terreno completo y cómo se mueve Rambo en medio de ese terreno extenso que se cierne frente a él, el ángulo holandés le brinda movimiento a las escenas, no hay encuadres en los que el personaje esté en el centro, se busca que siempre exista un espacio extenso entre él y el resto de los elementos de una composición, con ello se nos facilita ver sus movimientos.



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:17:48)

- **Las heridas:** *close up*, *full shot*, las heridas se presentan de dos formas distintas y con dos intenciones diferentes también. Por una parte el *close up* deja que nos acerquemos lo suficiente para saber que el personaje sangra, que sus músculos se contraen de dolor, que su cuerpo recibe una herida profunda; por otra parte el *long* y *full shot* nos indican de dónde y cómo surgió determinada herida, una altura inmensa, un disparo de larga distancia, un salto precipitado, una caída sin protección, son sólo algunos de los momentos que permite visualizar.



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:28:05)

- **La resistencia:** *full* y *long shot*, en plano contra plano, o en encuadres de apenas un segundo de duración en más de un ángulo del punto principal de

encuadre, alternan un close up ocasional para generar movimiento se realiza a lo largo de la película para mostrar un atributo de Rambo en comparación con otro personaje.



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 01:11:56-01:11:58)

- **Las armas:** *close up, medium shot*, para presentarnos un arma se muestra un primer plano que encuadra los detalles; pero para indicarnos su uso y sobre todo la capacidad de Rambo para maniobrarla sin importar su peso, tamaño u origen recurre al médium shot y en muy pocas ocasiones al full shot, pues ello ayuda a visualizar todos los movimientos que el personaje realiza y al mismo tiempo permite volverlo creíble. Como ejemplo de la falta de verosimilitud, el instante en que Rambo se enfrenta a la guardia nacional desde la entrada de la mina, el close up lo hace lucir risible debido a que mientras disparaba el actor cierra los ojos.



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 01:19:10)

- **La pose:** *full shot* en picado y contra picado. Las poses en las que uno u otro personaje se ven más pequeños o más grandes acentúa su posición en relación al otro y se consolida mediante los picados y contra picados, recurrentes para enfocar a Teasle en relación con Rambo, a Rambo en relación con Trautman o el acantilado, y finalmente a Rambo en relación con el resto de los personajes. Así al final de la película lo vemos salir redimido

pero el encuadre desde abajo dirigido a su rostro lo presenta triunfador: grande.



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 01:29:20)

El *leitmotiv* visual que presento en la tabla facilita la comprensión psicológica del personaje gracias a que une los atributos físicos y psicológicos, permite también la relación entre encuadres, y éstos a su vez proveen la ubicación de los «momentos de ruptura»; existe un elemento más que figura de forma trascendental para consolidar este esquema: la música.

La música es el elemento indispensable que nos permite diferenciar si el rostro del personaje, mostrado en un *close up* por ejemplo, pretende hacernos experimentar tristeza, enojo, agobio y si el mismo personaje experimenta alguna de estas sensaciones. Gracias a la música no importa que la mirada de desafío o determinación de Sylvester Stallone sea exactamente igual a su mirada de remembranza, pues la música está ahí para indicarnos el estado de ánimo de Rambo, no del actor.



Mirada de desafío: cuando decide volver al pueblo aunque Teasle lo amenazó para que no lo hiciera. Musicalizada con *First Blood* de Jerry Goldsmith.

(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:08:09)





Mirada de remembranza: cuando recuerda las torturas a las que lo sometieron en Vietnam, musicalizada con *Mountain hunt* de Jerry Goldsmith.

(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:11:29)

La música de este filme, compuesta por Jerry Goldsmith, recurre a 11 piezas básicas:

- 1) *It's A Long Road* (versión cantada): se utiliza al final de la película y la letra sintetiza en gran medida el argumento central del filme. (Duración: 3:19).

It's a long road (es un largo camino)  
When you're on your own (cuando estás por tu cuenta)  
And it hurts when (y duele cuando)  
They tear your dreams apart (ellos destrozan tus sueños)  
And every new town (y cada nuevo pueblo)  
Just seems to bring you down (sólo te hace caer)  
Trying to find peace of mind (tratando de encontrar la paz mental)  
Can break your heart (puede romper tu corazón)  
It's a real war (es una guerra real)  
Right outside your (justo fuera de ti)  
Front door I tell ya (en la puerta de entrada te digo)  
Out where they'll kill ya (fuera donde te matarán)  
You could use a friend (puedes usar un amigo)  
Where the road is (donde está el camino)  
That's the place for me (ese es el lugar para mí)  
Where I'm me in my own space (donde estoy en mi propio espacio)  
Where I'm free that's the place (donde soy libre, ese es el lugar)  
I wanna be (quiero serlo)  
'Cause the road is long yeah (porque el camino es largo, sí)  
Each step is only the beginning (cada paso es sólo el comienzo)  
No breaks just heartaches (sin rupturas, sólo heridas)  
Oh man is anybody winning (Hombre ¿alguien está ganando?)  
It's a long road (es un largo camino)  
And it's hard as well (y es duro también)

Tell me what do you do (dime qué haces tú)  
To survive (para sobrevivir)  
When they draw first blood (cuando la primera sangre se derrama)  
That's just the start of it (es sólo el inicio de esto)  
Day and night you gotta fight (debes pelear día y noche)  
To keep alive (para mantenerte vivo)  
It's a long road ... (es un largo camino)

- 2) *Escape Route*: comienza con piano (teclado) para hacerse acompañar después de violas, violines y alientos metales, la combinación de los sonidos de estos instrumentos representan la apertura de un paraje. Gracias al uso de los violines el ambiente se mantiene tenso, mientras que el piano continúa representando movimientos sigilosos. Posteriormente los violines aumentan la velocidad y entran las flautas, alternando turnos y después combinándose. Generalmente el sonido del piano alude a los movimientos de Rambo y el resto de los instrumentos al ambiente en que se mueve, asimismo, tanto en ésta como en melodías subsecuentes se encuentran presentes las percusiones, asociadas en distintos filmes a las marchas militares. (Duración 2:40)
- 3) *First Blood*: inicia con cuerdas (contrabajos y chelos), seguido de percusiones solemnes. Los violines se mueven rápidamente, y los alientos metales vuelven a estar presentes, como referencia al movimiento. (Duración 4:37)
- 4) *The Tunnel*: Inicia con sonido de clarinetes, que acentúan las dimensiones del lugar en el que se desplaza el personaje, representado a través del piano. Las notas son muy cortas, en mezzo piano, y aumentan a forte al mismo tiempo que entran trompetas para señalar un peligro latente. (Duración 4:03).
- 5) *Hanging On*: parte del sonido de un piano en movimientos rápidos en tono forte, seguido de cuerdas (violines y violas) aceleradas, para ejemplificar que si bien el personaje está en movimiento, el espacio en el que se mueve es demasiado abierto, quizá peligroso. (Duración 3:30).
- 6) *Homecoming*: es de las piezas menos elaboradas, inicia con un aliento metal acompañado por un fondo de cuerdas. El primero hace alusión al sentimiento del personaje, mientras que las cuerdas describen el lugar en el que se encuentra. (Duración 2:22)

- 7) *Mountain Hunt*: vuelve a representar los movimientos del personaje a través del piano, las cuerdas sirven como elementos descriptivos del lugar, en tanto los alientos madera (oboe y clarinete) personifican los sonidos silvestres. Los alientos metales y trompeta ilustran a los enemigos, y las percusiones los momentos cumbre y acciones violentas. (Duración 6:06)
- 8) *My Town*: se basa en percusiones que inician en piano y van subiendo gradualmente. Los violines, por otra parte vuelven a servir de forma descriptiva al emular solemnidad y nostalgia. (Duración 1:55)
- 9) *The Razor*: predominan las cuerdas, inicia con violines y violas y se incrementa el sonido a forte, hasta que dominan las percusiones en alusión a un campo de batalla. (Duración 3:09)
- 10) *Over The Cliff*: utiliza el forte de forma constante, la tensión es representada a través de cuerdas. (Duración 2:04).
- 11) *It's A Long Road* (Instrumental): Las cuerdas se utilizan en movimientos ágiles y movimiento forte, que sin embargo se escuchan nostálgicos. (Duración 2:53)

El nombre de cada una de las intervenciones musicales indica el punto en el que se utilizan. Jerry Goldsmith recurre con frecuencia a las percusiones y las marchas militares adornadas con instrumentos de aliento madera para transportar al espectador a cada momento del pasado de Rambo o al inicio de una batalla. Asimismo opta por usar violines en notas agudas para las escenas de riesgo, especialmente para la altura representada en pantallas con los riscos del acantilado; y vuelve el sonido más grave cuando emula un momento nostálgico. Finalmente hace uso del piano como *leitmotiv* (musical) del personaje, acompañado de instrumentos de cuerda que brindan la idea de movimientos sonoro.

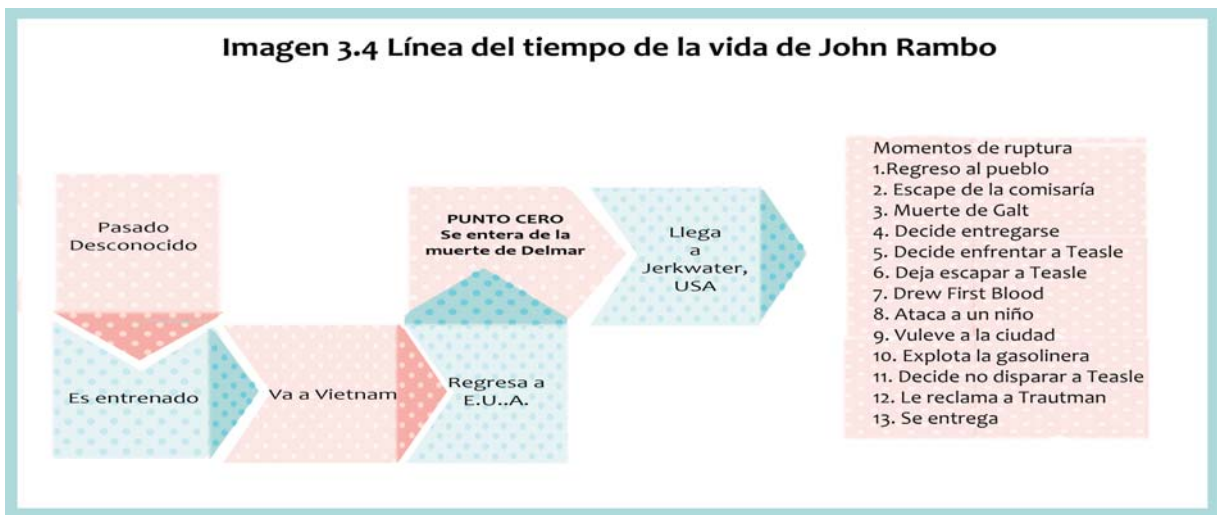
Es así que se puede diferenciar entre una mirada de ira o de nostalgia pese a que la expresión del actor no dé demasiadas pistas para lograrlo. De esta manera la música se transforma en parte fundamental para el reconocimiento de los atributos psicológicos de Rambo.

## Momentos de ruptura

La caracterización psicológica, dentro de la película, partirá entonces de los «momentos de ruptura». Existen 13 «momentos de ruptura» a lo largo del filme. Aunque nos introducimos en el mundo de la película desde el punto en que aparecen los créditos, la historia de Rambo comienza en el instante en que se entera de la muerte de Delmar, su último amigo en Vietnam, puesto que es el parte aguas entre el pasado de Rambo, desconocido para nosotros como espectadores y todos los acontecimientos subsecuentes.

La noticia de la muerte de Delmar es el *punto cero*, no sabemos si Rambo tenía algún plan después de verlo o antes de hacerlo. Pero esta clave nos indica que el personaje no inicia con el rodaje, su vida viene de un pasado aún desconocido para el espectador. Pero ese pasado que genera incertidumbre y expectativa tiene consecuencias en el presente de la película. Aunque Teasle no sepa que está tratando con un soldado, un *Green Beret*, nosotros ya lo sabemos, lo que nosotros no sabemos hasta bien avanzado el filme es que «Rambo era el mejor» de ese grupo de élite.

Visto en una línea del tiempo el esquema luciría como en la *Imagen 3.4 Línea del tiempo de la vida de John Rambo*:



Fuente: Elaboración propia con base en la *Matriz 2 Análisis del personaje de John Rambo dentro de la película First Blood de Ted Kotcheff: División por secuencia*, contenida en Anexo 2: Instrumentos (páginas 257-265)

A partir de la *Imagen 3.4* visualizamos que Rambo cuenta con un pasado que es desconocido para nosotros, pero también con un pasado que conocemos a partir de los *flashback* que vemos en pantalla y los diálogos que hacen referencia a éste.

En ese segmento del pasado que conocemos se nos muestra a Rambo como un sujeto disciplinado, que participó en la guerra de Vietnam como parte del cuerpo élite de los Boinas Verdes. Sufrió torturas impensables durante su cautiverio, escapó y pudo volver a su país con las condecoraciones más importantes que se le pueden otorgar a un soldado.

Pero también se nos presenta un sujeto amistoso, que no sólo convivía con sus compañeros sino también respetaba un código que para él representa la base de su interacción y la valorización de su vida civil en comparación con su vida como militar:

Rambo (le grita a Trautman desesperado porque éste insiste en que la guerra terminó): For you! **For me, civilian life is nothing.** In the field, we had a **code of honor.** You watch my back, I watch yours. Back here, there's nothing! (¡Para usted! Para mí, la vida civil no es nada. En el campo teníamos un código de honor. Tú cuidas mi espalda, yo cuido la tuya. ¡De regreso aquí no hay nada!) (*First Blood*, Feitshans, 1982, min 01:26:01-01:26:08)

Y como parte del código que sigue no está dispuesto a iniciar una batalla de forma injustificada; mas tampoco está dispuesto a permitir que otros abusen de su fuerza sin sufrir consecuencias. Así se lo hace saber a Trautman cuando él le pide que se entregue para evitar más daño. Trautman se comunica con él, quien se encuentra escondido en la mina en las montañas, Rambo coge el radio y para sorpresa de todos los policías que vigilan el centro de mando responde a la voz de Trautman. Rambo le pide dejarlo ir con él a Bragg, base militar.

Trautman: We'll talk about that when you come in. [Hablaemos de eso cuando te entregues]

Rambo: I can't do that, Sir. [...] They drew first blood, not me. [No puedo hacer eso Señor. Ellos derramaron la primera sangre, no yo]

Trautman: Look Johnny... [Mira Johnny...]

Rambo: They drew first blood... [Ellos derramaron la primera sangre] (*First Blood*, Feitshans, 1982, min 00:52:22-00:53:12)

De este diálogo es precisamente que se desprende el título de la película. Ello no sólo muestra que Rambo continúa respetando el código militar con el que fue entrenado, también sufre un gran trauma por tres razones:

- La pérdida de la guerra:

Rambo [grita desesperado cuando al verse acorralado en la comisaría Trautman intenta convencerlo de que la guerra terminó]: Nothing is over! Nothing! You just don't turn it off! **It wasn't my war.** You asked me, I didn't ask you! I did everything **I had to do to win, but someone wouldn't let us win.** [¡Nada ha terminado! ¡Nada! No puede solamente apagarlo. **No era mi guerra.** ¡Ustedes me lo pidieron, yo no se los pedí! **Teníamos que ganar, pero alguien no nos dejó ganar**] (*First Blood*, Feitshans, 1982, min 01:25:28- 01:25:40)

- La incapacidad para reinstalarse en el mundo al que vuelve:

Rambo: Then I come back to the world and I see all those maggots at the airport protesting me, spitting. Calling me baby killer and all that vile crap! Who are they to protest me? Who are they? Unless they've been me and been there and know what the hell they're yelling about? [Entonces de regreso al mundo y veo a todos esos gusanos protestándome, escupiendo. ¡Llamándome asesino de bebés y toda esa basura vil! ¿Quiénes son para protestarme? ¿Quiénes son ellos? ¿Al menos estuvieron allí siendo yo y saben qué están gritando?] (*First Blood*, Feitshans, 1982, min 01:25:41- 01:25:56)

Rambo: Back there I can fly a gun ship, I can drive a tank, I was in charge of a million dollar equipment. Back here I can't even hold a job parking cars! [Allá podía volar una nave armada, podía manejar un tanque, estaba a cargo de equipo de millones de dólares. ¡De regreso aquí no puedo siquiera conseguir un trabajo estacionando carros!] (*First Blood*, Feitshans, 1982, min 01:26:12-01:26:20)

Rambo [después de su protesta Rambo se deja caer al piso, cansado y le explica a Trautman que no ha podido dejar de pensar en la guerra, en sus amigos muertos]: I can't get it out of my head. It was seven years. Every day it hurts. Sometimes I wake up and don't know where I am. I don't talk to anybody. [No puedo sacarlo de mi cabeza. fue hace siete años. todos los días duele. A veces me levanto y no sé dónde estoy. No hablo con nadie] (*First Blood*, Feitshans, 1982, min 01:28:10-01:28:21)


- Las constantes vejaciones en contra de su persona:




Rambo [le explica a Trautman, a través de la radio las razones por las que comenzó todo]:

There wouldn't be any trouble if it wasn't for that king shit cop. [...] All I wanted was something to eat. But the man kept pushing sir. [no hubiese habido ningún problema de no haber sido por ese policía rey de la mierda [...]] Todo lo que yo quería era algo de comer. Pero el hombre siguió presionando, señor] (*First Blood*, Feitshans, 1982, min 00:52:51-00:53:00)



Las tres razones enlistadas y ejemplificadas corresponden al Síndrome de Vietnam. Un primer atributo es: un trauma severo por la participación en un conflicto, materializado de forma física, en la película, por medio de cicatrices, recuerdos y *flashback* en close up, acompañados por música con alientos metales, especialmente mediante las piezas *Mountain Hunt* y *The razor* de Jerry Goldsmith.


Asimismo, a lo largo del filme Rambo se muestra: orgulloso, honorable, estoico, justo, valiente y responsable; pero también desafiante, necio, impulsivo y nostálgico. Y esos atributos intervienen directamente con los «momentos de ruptura» que encaminan el argumento del filme como se ilustra en la *Tabla 3.5 Atributos militares y momentos de ruptura en la película First Blood*:



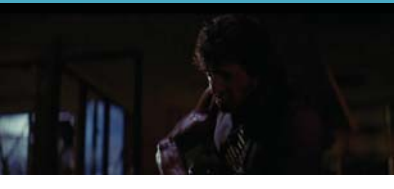
Tabla 3.5		
<i>Atributos militares y momentos de ruptura en la película First Blood</i>		
Momento de ruptura	Interacción con el atributo propio del soldado	Leitmotiv
<p><b>1</b></p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:08:20</p> <p>Teasle le ordena a Rambo alejarse del pueblo porque de acuerdo con él, es la ley y no quiere elementos que puedan corromper el orden establecido. Rambo</p>	<p><b>Desafiante:</b> es la primera decisión real que toma Rambo: alejarse del pueblo o regresar. Decide ir en contra de el orden, representado por Teasle, y volver al pueblo. Sin embargo su actitud desafiante surge de la oposición que Teasle le muestra desde el inicio, al no dejarlo comer en el pueblo juzgándolo por su apariencia.</p>	<p>El rostro: Encuadre: <i>close up</i> en ángulo holandés a Rambo. Aunque la cámara no enfoca precisamente el rostro, sí es la parte más importante del</p>

<p>mira la patrulla alejarse y decide volver al pueblo.</p>		<p>encuadre. Música: <i>First Blood</i> de Jerry Goldsmith.</p>
<p>2</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:17:12</p> <p>Después de ser maltratado en la comisaría, Rambo recuerda la tortura que sufrió en Vietnam y decide enfrentarse a sus nuevos captores. Golpea a ocho policías, toma su cuchillo y sale de la estación en términos de convicto.</p>	<p><b>Traumatizado e impulsivo:</b> si bien sabemos que Rambo tiene un trauma debido a su cautiverio ello no lo exime de su conducta impulsiva que lo lleva a atacar incluso al policía que lo defendía (Mitch) y a escapar de la comisaría haciendo gala de sus habilidades en el combate.</p>	<p>La pose: Encuadre: <i>full shot</i>, en contra picado. Música: <i>The razor</i> de Jerry Goldsmith.</p>
<p>3</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:29:27</p> <p>Es el único momento de ruptura en el que Rambo no toma una decisión; Galt cae por descuido del helicóptero y muere; sin embargo sí se ve involucrado en las consecuencias de esa muerte.</p>		<p>Encuadre: <i>long shot</i> en contra picado. Música: <i>Over the Cliff</i> de Jerry Goldsmith.</p>
<p>4</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:31:37</p> <p>Rambo decide entregarse. Trata de</p>	<p><b>Honorable y responsable:</b> al no ser culpable de la muerte decide entregarse y responsabilizarse por el resto de sus actos.</p> <p><b>Contradictorio y paranoico:</b> pese a decidir entregarse, previamente vemos que se acerca al cadáver de Galt, lo</p>	<p>La pose: Encuadre: <i>Long shot</i> en contra picado con Rambo como parte principal del enfoque.</p>



	<p>explicar que él no fue culpable de la muerte del policía, pero Teasle no se lo permite. Una bala le roza el rostro y sale corriendo.</p> <p><i>Rambo: There's one man is dead. It's not my fault. I don't want any more hurt.</i></p> <p><i>Teasle: Freeze! Stay there and give yourself up!</i></p> <p><i>Rambo: Bu t I didn't do anything!</i></p>	<p>registra y le quita su arma, si pensaba entregarse realmente no existía motivo para armarse, excepto su instinto.</p>	<p>Música: sin música.</p>
<p>5</p>	 <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:34:03</p> <p>Una vez que su intento de entregarse se ve frustrado, Rambo decide entrar en batalla y perseguir a Teasle y sus hombres. comienza entonces a armarse.</p>	<p><b>Orgulloso:</b> aunque pudo haber escapado de la montaña en este punto, Rambo opta por combatir, en escenas posteriores demuestra que es debido al orgullo que decidió hacerlo: probar que tenía control y que era superior que los otros.</p> <p><b>Valiente:</b> aunque se enfrenta a un número superior Rambo no se atemoriza; se prepara para enfrentarlos. Justo: así como decide entregarse por su fuga de la prisión, espera también que sean razonables con él.</p> <p><b>Estoico:</b> no sólo se cose a sí mismo el brazo herido, atiende su herida de bala, y aun después de la caída desde el acantilado sigue combatiendo.</p>	<p>Las armas: Encuadre: <i>close up</i> Efectos sonoros: sonidos ambientales, truenos y pajarillos.</p>
<p>6</p>	 <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:41:41</p> <p>Después de deshabilitar uno a uno a los hombres de Teasle, sin matar a ninguno, Rambo finalmente se enfrenta cara a cara</p>	<p><b>Honorable:</b> aunque toma por sorpresa a Teasle no lo asesina, se limita a hacerle ver que pese a su superioridad en batalla no mató a nadie.</p> <p><b>Orgulloso:</b> al mismo tiempo muestra su orgullo al saberse superior a su contrincante. Sin matar a un solo hombre pudo controlar la situación.</p>	<p>El rostro, las heridas: Encuadre: <i>Big close up</i> Música: <i>Mountain hunt</i> de Jerry Goldsmith</p>

<p>con el sheriff, y decide no matarlo.</p> <p><i>Rambo: I could have killed them all. I could have killed you. In town you're the law, out here, it's me. Don't push it. Don't push it, or I'll give you a war you won't believe. Let it go. Let... it... go...</i></p>	<p><b>Necio:</b> aunque se encuentra en condiciones para escapar opta por quedarse en la montaña, e incluso amenaza a Tesale con «darle una guerra que no creerá»</p>
<p>7</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:53:04</p> <p>Trautman se comunica con Rambo a través de la radio de uno de los policías. Le pide que se entregue e incluso le ofrece (aunque no sabemos si es mentira) traer un helicóptero para que los saque a los dos. Rambo decide que no puede, aunque desee ir con él debe concluir lo que empezó.</p>	<p><b>Orgullosa, justo:</b> Rambo se atiene al código, aunque Trautman le ofrece una salida relativamente conveniente, él insiste en creer que la justicia está por encima de su escape, y la merece porque no fue él quien inicio el combate.</p> <p><b>Nostálgico:</b> responde a la voz de Trautman, recuerda a su equipo, desea estar de vuelta en la base militar.</p> <p>El rostro: (específicamente la mirada) Encuadre: <i>close up</i> al rostro de Rambo iluminado únicamente por el fuego de la fogata dentro de la mina. Música: <i>First Blood</i> de Jerry Goldsmith.</p>
<p>8</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:55:13</p> <p>A la mañana siguiente de haber conversado con Trautman, Rambo se prepara para escapar de la Guardia Nacional, trata de no ser visto, pero un chico armado con un rifle lo encuentra. Rambo lo mira, opta por arrebatarle el rifle y dejarlo escapar.</p>	<p><b>Honorable:</b> Rambo respeta la vida, por ello prefiere arriesgarse a ser descubierto que matar a un ser inocente.</p> <p><b>Justo:</b> aunque le cuesta su escape en un primer momento, Rambo deja ir al chico que no tiene nada que ver con su conflicto.</p> <p>Las armas: Encuadre <i>medium shot</i> Música: <i>Hanging on</i> de Jerry Goldsmith</p>

<p>9</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 01:12:58</p> <p>Rambo logra escapar de la mina en la que había quedado encerrado tras el ataque de una bazuca por parte de la Guardia Nacional. Toma el control de un camión blindado, evade a una patrulla que lo persigue, cruza la carreta y en lugar de escapar vuelve al pueblo por segunda vez.</p>	<p><b>Necio, impulsivo, desafiante, honorable:</b> su necedad es el primer atributo que resalta, no duda en volver una y otra vez, al mismo tiempo se vuelve desafiante de todo aquello que representa la autoridad que trata de detenerlo, se guía por su instinto de manera impulsiva pero no deja de ser honorable, le prometió a Teasle una guerra que no creería y lo cumple.</p>	<p>Las habilidades: Encuadre: <i>Long shot</i> Música: <i>Over the cliff</i> de Jerry Goldsmith</p>
<p>10</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 01:14:05</p> <p>Rambo regresa a la ciudad sin ser visto. Se equipa con las armas que contenía el camión robado e incendia una gasolinera.</p>	<p><b>Necio:</b> Rambo cuenta con una excelente oportunidad para escapar, nadie lo ve llegar, no hay personas en el sitio en el que se estaciona, el pueblo aparece iluminado sólo por las lámparas de los negocios, pero él decide incendiar una gasolinera.</p>	<p>Las armas, las habilidades: Encuadre: <i>Close up</i> y <i>medium shot</i> Música: sin música</p>
<p>11</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 01:24:14</p> <p>Se encuentra nuevamente con Teasle, después de dejar todo el pueblo a oscuras, destruir la tienda de armas, incendiar varios locales, y destruir la comisaría. Lo mira apuntándole con su</p>	<p><b>Honorable:</b> es una de las decisiones más importantes del personaje en cuanto a su perfil psicológico se refiere. Puede finalmente concretar su venganza contra un sujeto desarmado y herido o escuchar a su superior, Trautman, y es la decisión que toma: no convertirse en un asesino nuevamente.</p>	<p>La pose: <i>Close up</i> en contra picado. Música: sin música, sonido diegético de sirenas de patrullas acercándose.</p>

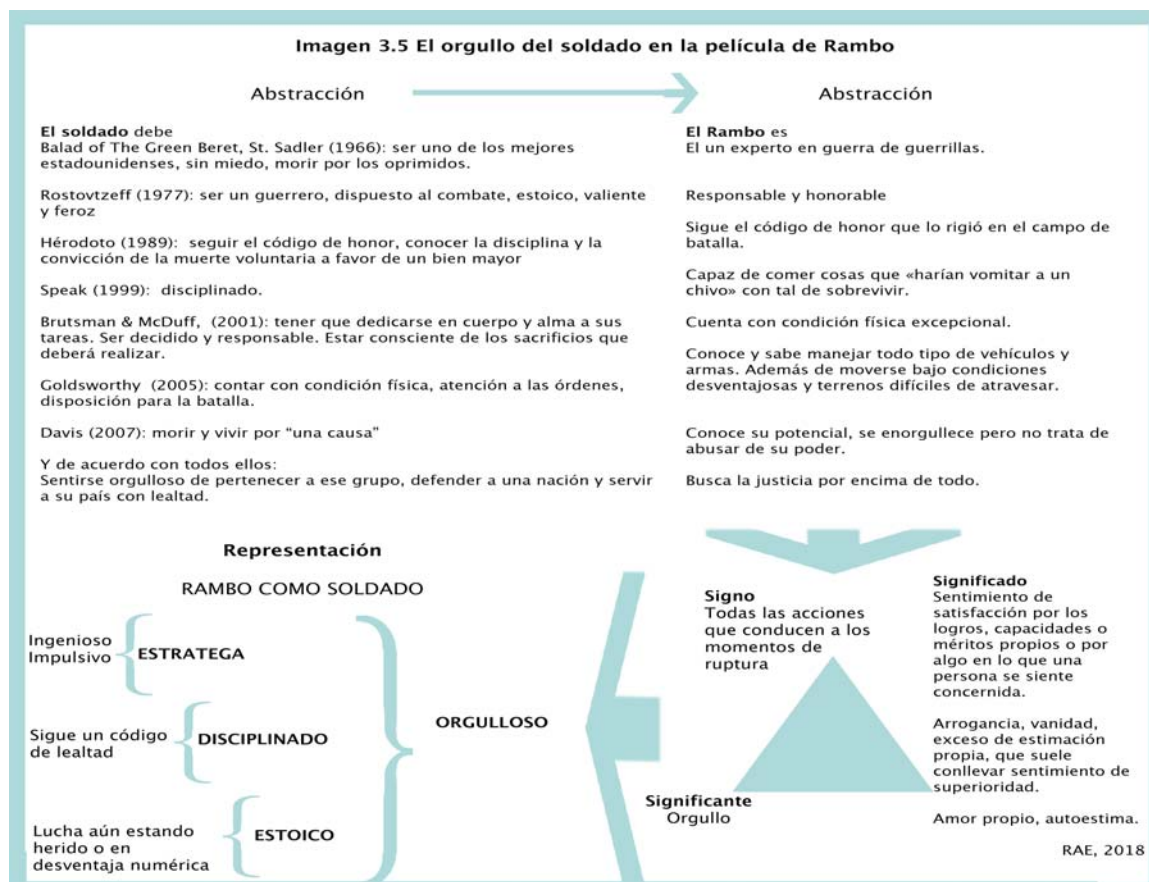
M-60 pero no le dispara.		
<p>12</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 1:25:28</p> <p>Trautman llega a la estación de policía cuando Rambo está a punto de disparar. Lo detiene y le pide que renuncie a continuar con la guerra que montó en el pequeño pueblo, le pide que se haga responsable, se entregue, y se dé cuenta que la guerra finalizó hace mucho. Rambo se niega a aceptarlo, no por necesidad sino por todo lo que simboliza para él.</p> <p><i>Rambo: Nothing is over! Nothing! You just don't turn it off!</i></p>	<p><b>Rebelde:</b> por primera vez se opone a la única figura de autoridad que representa algo para él y expone sus verdaderos pensamientos.</p> <p><b>Nostálgico:</b> el campo de batalla sigue siendo para él el lugar idealizado, en donde sus habilidades eran apreciadas, podía sentir el poder de la responsabilidad y además tenía amigos.</p> <p><b>Frustrado:</b> en medio de su añoranza y rebeldía surgen sus traumas por su incapacidad de reinserción y el desprecio de los otros hacia él.</p>	<p>La pose: Encuadre: <i>Medium shot</i></p> <p>Música: sin música, sonido diegético de sirenas de patrullas acercándose.</p>
<p>13</p>  <p>Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 01:29:23</p> <p>Rambo le revela a Trautman todos sus traumas de la guerra. Lloro en sus brazos y se entrega. Sale esposado de la comisaría, escoltado por Trautman, Kern y otro agente.</p>	<p><b>Orgullosa y honorable:</b> Rambo sale mirando al frente, no se oculta de las cámaras, la gente o la policía que lo rodea y se deja conducir dignamente entre la multitud.</p>	<p>La pose: Encuadre: <i>Full shot</i> en contrapicado</p> <p>Música: <i>It's a Long Road</i> de Jerry Goldsmith con letra de Hal Shaper y arreglos de David Paich y Marty Paich</p>

Fuente: Elaboración propia con base en las matrices de análisis contenidas en el Anexo 2: Instrumentos (páginas 257-265)

## El orgullo del soldado

Existe relevancia de lo militar en el personaje cinematográfico en Rambo, evidenciada tanto de manera visual como a través de los diálogos, los encuadres y sobre todo la música de Jerry Goldsmith. Las marchas militares en la música, las alusiones al ejército, la disciplina y el entrenamiento y los ángulos de enfoque con una muestra de ello.

La *Imagen 3.5 El orgullo del soldado en la película de Rambo*, resume esas condiciones y abre paso a la última parte del análisis de Rambo en el que será posible configurarlo como una representación completa para posteriormente descubrir qué elementos y atributos cambiaron cuando el personaje de Morrell pasó a la pantalla, y qué impacto tuvieron esas adaptaciones en la versión cinematográfica.



Fuente: Elaboración propia con base en la *Matriz 2 Análisis del personaje de John Rambo dentro de la película First Blood de Ted Kotcheff: División por secuencia*, contenida en Anexo 2: Instrumentos (páginas 257-265) y el apartado 1.3.1 *El soldado en la historia* (páginas 55-62).

El Rambo de Kotcheff cumple con la caracterización propia del soldado de forma física. Sus habilidades sobrepasan al promedio y se desenvuelve perfectamente en el campo de batalla. Aunado a ello, desde una perspectiva psicológica, sigue un código de honor, ahora el campo de batalla, es un estratega estoico que sublima el orgullo militar.

Tal como en el caso del Rambo de Morrell, el de Kotcheff sigue el esquema de «partida-iniciación-regreso» enlistados por Campbell para determinar el recorrido de un héroe; sin embargo, en este punto todavía es necesario encontrar los elementos que Kotcheff retomó del Rambo literario para consolidar al Rambo filmico, puesto que este último parte de allí.

A diferencia del libro de Morrell que surge de un contexto histórico y sociocultural y de la imaginación del autor como un material original, el Rambo de Kotcheff parte de ese primer Rambo, el literario, y existieron elementos que cambiaron de uno a otro no sólo por motivos de formato; sino también de intereses que envolvían a la figura del soldado y del héroe dentro y fuera de la cinematografía.

El *Dasein* del Rambo cinematográfico es por lo tanto más amplio que el de su antecesor y se rige por normas distintas: pues a él se ha sumado su antecesor literario y los cambios que se hicieron para su adaptación. Debido a ello es preciso destacar los cambios que sufrió el personaje en su paso a la pantalla de cine, pero sobre todo entender esos cambios porque de ellos se desprenden los atributos reales que consolidaron la representación del personaje como lo conocemos en la actualidad.

### 3.3 Del papel a la pantalla: atributos del Rambo de Morrell en el *Rambo* de Kotcheff

Al realizar una adaptación de cualquier formato al cine se realizan cambios, argumentales o estructurales. Ya sea para favorecer el movimiento de la historia, atraer al público, por motivos de tiempo, o razones personales como el gusto y perspectiva del equipo de producción.

En el caso de Rambo, las diferencias argumentales entre las historias, como el cambio de lugar en donde se sitúa la acción, la desaparición de personajes e introducción de otros, e incluso la disminución en la trascendencia de la figura de Wilfred Teasle y transformación en un sujeto completamente antagónico del que no sabemos nada, no afectan realmente la caracterización del personaje principal ni física ni psicológicamente.

Todos los cambios reales que se realizaron provienen de otras fuentes y se enraízan directamente en Rambo como ente autónomo dentro de un universo creado para que se mueva como héroe y soldado, aunque claro atienden a intereses de terceros. Es decir, el entorno de Rambo y los otros personajes cambiaron para adaptarse a él, y él a su vez cambió para adaptarse a los intereses económicos de los productores y el actor principal.

Si bien hasta aquí he inspeccionado el contexto socio histórico en el que surgieron tanto el libro como la película. Las características físicas y psicológicas de los personajes literario y cinematográfico y la combinación de ambas para crear una representación completa del personaje de David Morrell y una aún parcial de la creación de Ted Kotcheff, el reconocimiento de las distinciones entre ambos personajes permitirá extraer otro fragmento de ese rompecabezas hermenéutico que representa Rambo en su calidad de sujeto-objeto en interacción con su *Dasein*.

De forma general existen tres diferencias generales entre los dos personajes:

- Los asesinatos
- Concepciones de la justicia, el honor, orgullo.
- El final.

Mientras que el Rambo del libro asesina con sus propias manos a quince personas y es responsable de otras tantas muertes a lo largo de la historia, el Rambo del cine no mata a nadie. Se limita a inmovilizar a sus enemigos. Sí, les profiere heridas graves a algunos pero nada que no se resuelva con atención médica.

Por otra parte sus concepciones de la justicia, el honor, el código a seguir y sobre todo el orgullo de ser un soldado son diametralmente distintas. Como el mismo Trautman señala en el libro, su muchacho no da segundas oportunidades, persigue a su enemigo hasta liquidarlo porque en el campo de batalla la decisión de perdonar la vida del enemigo puede significar la diferencia entre morir o vivir.

Sin embargo, Trautman de la película explica que si bien su muchacho está entrenado y posibilitado para matar «y punto», no lo hace. Es decir, el Rambo del cine es mucho más flexible en el momento de luchar, su orgullo más que centrarse en acabar con el enemigo, se enfoca en saber que puede hacerlo, demostrar que cuenta con las capacidades para hacerlo y decidir no hacerlo, porque después de todo el ser un soldado no implica para él ser un asesino. Se responsabiliza de sus actos y piensa siempre en el bienestar ajeno: es un Rambo domesticado.

Por otra parte, ambos personajes parecen luchar por «justicia», la diferencia es cómo entiende cada uno la «justicia». Para el personaje de Morrell implica ser aceptado, valorado y reconocido por sus hazañas, pero al mismo tiempo incluido y respetado; para el de Kotcheff, en cambio, entraña no ser violentado por quien ostenta un poder en teoría mayor al de otros, velar por los inocentes y no ser juzgado. Y para ambos la posibilidad de ser libres de tomar una decisión, así sea tan simple como comer en un pueblo pequeño de un condado tranquilo.

La última y más grande diferencia es el final de ambos personajes. Morir o entregarse. Y es la diferencia entre las nociones de cada uno acerca del honor, el orgullo y la libertad lo que los motiva y conduce a uno a hacerse responsable de sus actos y sin más



opción elegir el lugar donde ha de morir; y al otro a hacerse responsable de sus actos entregándose a la policía. Todo ello se basa en las decisiones de cada personaje.

Bajo todas estas descripciones reveladas a lo largo del análisis existe un hilo conductor: la violencia. Está claro que tanto en la obra literaria como en la cinematográfica la violencia está presente de muy diversas formas. Violencia física y psicológica. Ya el escritor David Morrell había declarado que ese era el motivo principal de su obra: las consecuencias de la violencia en todos los niveles. Sin embargo, aunque su Rambo puede ser clasificado como un sujeto violento, no ocurre lo mismo en el caso del Rambo de Kotcheff, pues cada uno de sus actos se encuentran justificados.

A través de los momentos de ruptura y las características psicológicas podemos extraer las situaciones que justifican los arranques de fuerza excesiva que se despliegan durante los 93 minutos que dura la película de Kotcheff, al mismo tiempo es posible visualizar cómo la obra de Morrell incrementa la violencia con cada decisión que asume el personaje, y se ilustra a continuación en la *Tabla 3.6 Rupturas y decisiones*, en la cual también es posible ver las coincidencias y diferencias en los momentos de ruptura de ambas obras.

Tabla 3.6					
Rupturas y decisiones					
Momentos de ruptura en la película	Atributos de Rambo		Decisión del personaje		
	Libro	Película	Libro	Película	
1	Teasle le ordena alejarse del pueblo pero él regresa	Orgullosos Necio Desafiante	Desafiante	En ambos casos el personaje regresa al pueblo aludiendo su derecho a decidir en donde estar y qué hacer. Y los dos lo hacen para molestar a Teasle.	
2	Escapa de la comisaría	Impulsivo	Impulsivo Traumatizado	Escapa porque mató a un policía en su fuga.	Escapa porque lo maltratan
				Los dos huyen del recuerdo de su cautiverio.	
3	Muerte de Galt	Impulsivo	Incriminado	Lo mata antes de huir.	Lo culpan injustificadamente de la muerte.
4	Decide entregarse	Orgullosos	Honorable Responsable Contradictorio Paranoico	Piensa muchas veces en entregarse, nunca lo hace.	No le permiten entregarse, incluso recibe la rozadura de una bala en la frente.
5	Decide	Orgullosos	Orgullosos	Decide pelear mucho	Opta por pelear porque el

	pelear en la montaña	Necio Estoico	Valiente Estoico	antes de llegar a la montaña, allí sólo ratifica su decisión (en más de una ocasión).	grupo de Teasle lo sigue persiguiendo.
6	Acorrala a Teasle pero decide no matarlo.		Honorable Orgullosa Necio	Acorrala a Teasle pero éste se escapa por casualidad.	Le muestra a Teasle sus habilidades pero le da una segunda oportunidad para que lo deje tranquilo.
7	«Ellos derramaron la primera sangre no yo»		Orgullosa Justo Nostálgico	Lo piensa desde el inicio del libro, cuando es llevado en la patrulla fuera del pueblo por primera vez.	Cree que tiene derecho y sobre todo obligación de luchar contra quien ataca a un indefenso sin razón.
8	Encuentra a un niño en el bosque pero no lo mata.		Honorable Justo	La escena no ocurre en el libro.	Arriesga su propia vida en vez de asesinar al niño.
9	Vuelve a la ciudad	Necio Impulsivo Desafiante	Necio Impulsivo Desafiante Honorable	Tiene la oportunidad de escapar pero vuelve para demostrar que puede enfrentar a Teasle en su propio terreno.	Vuelve para cumplir con su promesa de dar una guerra «que no se creará», tras haber visto que Teasle decidió seguir persiguiéndolo.
10	Provoca el incendio	Ingenioso Necio	Necio	Incendia el pueblo con el pretexto de distraer a los policías y poder escapar hacia México.	Incendia la gasolinera para hacer salir a Teasle a buscarlo.
11	Decide no matar a Teasle por segunda ocasión		Honorable	La escena no ocurre en el libro.	Se detiene antes de matar a Teasle y a pesar de que éste lo incitaba a hacerlo debido a que Trautman le pide que pare y a que Teasle está desarmado y herido.
12	Se rebela contra Trautman	Rebelde orgullosa	Rebelde Nostálgico Frustrado	Lo hace antes de incendiar la ciudad, pero su rebeldía consiste en ignorarlo a través de la radio porque lo considera un traidor por ayudar a Teasle.	Le grita y reclama a Trautman por todos los traumas y sufrimientos que ha pasado, pero al final se reconcilia con él y llora en sus brazos.
13	Se entrega		Orgullosa Honorable	En el libro muere.	Se entrega a la policía.

Fuente: Elaboración propia con base en la *Tablas 3.3* (página 145) y la *Tabla 3.5* (página 181)

Si bien las decisiones están determinadas por las condiciones psicológicas de quien las elige, las decisiones tomadas por cada Rambo definen sus características psicológicas, pues son los indicios de los que partimos para saber de qué atributo se vale para lograr su

cometido. Aunque ambos se manifiestan seguidores de un código de honor y orgullosos de seguirlo a través de sus diálogos, ese orgullo no deriva en la misma consecuencia.

De acuerdo con declaraciones del propio director Ted Kotcheff, el personaje cambió para la película a petición de Sylvester Stallone. Él fue la primera elección de Ted Kotcheff para realizar el papel, y negoció un sueldo de 3.5 millones de dólares para una suma inédita para esa época. Sin embargo, el actor mismo reescribió el guión haciendo los cambios necesarios para que el personaje gustara al público y desde su perspectiva se identificaría mejor con un «simpático desvalido»<sup>43</sup> que con un «asesino psicótico»<sup>44</sup>, por lo cual decidió cambiar las acciones de Rambo (Haufrect, 2002).

Derivado de esta situación, el Rambo de Kotcheff dejó de ser irreverente y sarcástico, pues no realiza una sola broma a lo largo de los 93 minutos de película, y aunque sigue siendo desafiante cuenta con una justificación para ello. Asimismo, en cada uno, la impulsividad y su representación cambian.

En el libro el narrador nos indica cuánto tiene que controlar Rambo su instinto de atacar a la primera provocación, y cómo esa necesidad se acumula lentamente hasta que explota; en tanto en la película, la cámara figura como narrador, acompañada de la música y somos nosotros quienes debemos deducir cuánto esfuerzo realiza el personaje para no reaccionar frente a las vejaciones de terceros.

Mientras que en el libro uno parece suplicar para que su furia no se desate, la película nos lleva a preguntarnos cuánto más estará dispuesto a aguantar el personaje antes de ponerle fin a la degradación que sufre.

Por otra parte, en la película todos los personajes, a excepción de Rambo son sujetos sin referentes, no hay un rostro para ellos más allá de la presencia visual en la pantalla, no conocemos sus motivaciones, sus pasados y en algunos casos ni sus nombres. Ello

---

<sup>43</sup> «Sympathetic underdog» en el original en inglés.

<sup>44</sup> «Psychotic killer» en el original en inglés.

posibilita la identificación con Rambo y la justificación de sus acciones sin importar que no sean lógicas. ¿Porqué volver al pueblo a iniciar un incendio si era más sencillo escapar? ¿venganza? No, porque de ser vengativo perdería el encanto, la simpatía del público: lo que él busca es justicia. La elección de las palabras que describen sus actos modifica ambas versiones.

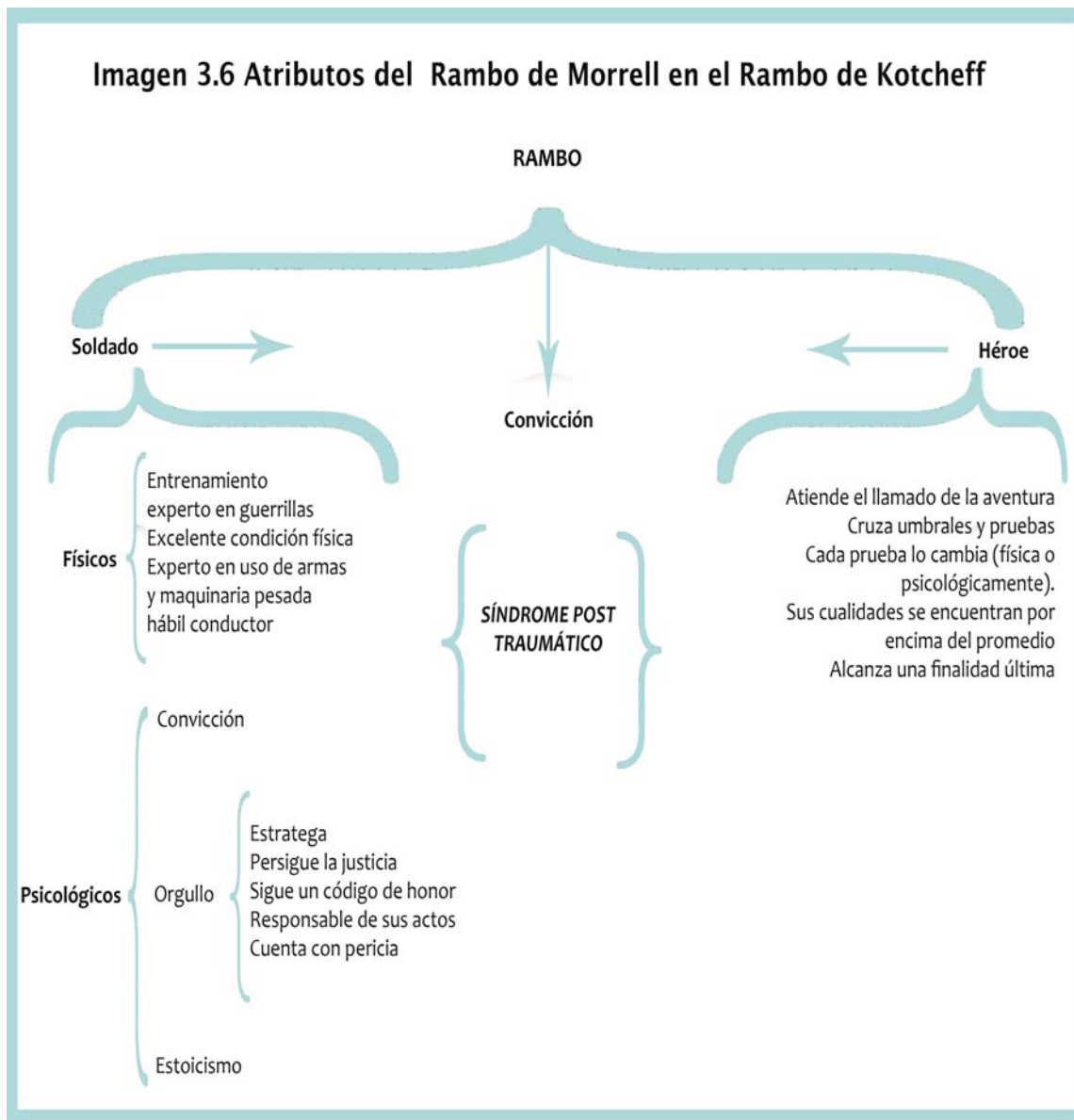
Las acciones del Rambo literario son lógicas, estratégicas y simples, sin importar si su lógica es aceptable o no. Las acciones del Rambo cinematográfico son emocionales, sufrió demasiado. Ellos sabían que era un veterano que regresaba de sufrir en combate y no mostraron compasión o comprensión, simplemente lo llevaron al límite.

Sin embargo, un atributo que permaneció intacto en su traslado a la pantalla es la convicción. Ambos Rambos pelean por convicción propia: porque no existe otra salida más que el combate a favor de una causa justa, independientemente de lo que la justicia simbolice en cada caso.

### **Atributos del soldado y el héroe de acción**

La *Imagen 3.6 Atributos del Rambo de Morrell en el Rambo de Kotcheff*, presentada a continuación, ilustra el resumen de los atributos del soldado y del héroe retomados directamente del libro de Morrell para la creación del personaje de la película.

Tanto en Rambo de Morrell como en el de Kotcheff, los atributos del soldado y los del héroe están conectados por dos puntos de anclaje: la convicción y el síndrome post traumático, que permanecieron sin ajustes y que dan esencia al personaje principal independientemente de que el resto de los atributos varíen en significado o en aplicación en cada versión.



Fuente: Elaboración propia

La convicción de que sus acciones son justas y el sufrimiento forman parte de la caracterización del héroe desde la mitología: convicción por alcanzar un objetivo después de librar un sin número de pruebas y el sufrimiento que ello entraña. Tanto el Rambo literario como el cinematográfico cumplen con los atributos necesarios para atribuirse la calidad de héroes y soldados, con un código de honor inquebrantable.

Pelean una guerra, así sea una propia en contra de sus demonios internos, catapultados al exterior con la forma de un policía intransigente, y lucha contra una sociedad no inclusiva, un acantilado o un ejército de civiles. La guerra no existe más pero se encuentra presente y termina por materializarse.

Y si Morrell la muestra a través de descripciones bien elaboradas, Kotcheff la acentúa con explosiones en *close up*, plano general, plano contra plano, encuadres holandeses y acompañamiento musical de marchas militares.

Sin embargo, la configuración de Rambo no ha terminado. Como señala Umberto Eco una estructura artística no es un conjunto de relaciones internas autosuficientes pues existen también las relaciones externas que coordinan las relaciones de los interpretes convirtiéndola en un *sistema de sistemas* (Eco, 2014). Asimismo, el personaje de Kotcheff que vemos en pantalla es un individuo completo, y el espectador lo concibe como tal sepa o no que cuenta con un predecesor literario, con referencias mitológicas de heroicidad o de militarismo.

Para finalizar la configuración del personaje se debe contar con un empaque que contenga todos los atributos ya desglosados y los comprima en forma simbólica como representación única:

Una «mujer fatal», precisamente porque va enfundada en un vestido de seda negra, se impone sin equívocos a mi memoria. Si el personaje se delinease a través de una sucesión progresiva de detalles infinitesimales, no lograría conservar yo de él un esquema mnemónico en el que hacer converger toda nueva información y quedaría disuelto en una serie de impresiones no unificables (Eco, 2014, p. 167)

Un primer desglose del personaje final luciría como se muestra en la *Imagen 3.7 Elementos para la creación de Rambo*.

### Imagen 3.7 Elementos para la creación de Rambo



**Elementos de la formación diegética**

**Elementos de la formación extradiegética**

Screen shot de *First Blood*  
Feltshans, 1982

**Físicos:** sujeto hábil con capacidades físicas superiores al promedio. Hábil, condición física impecable, vestimenta distinta al resto. Conocimiento de armamento, conductor diestro, aguanta todo tipo de golpes. Cuenta con un sin número de cicatrices. Siempre termina sucio, ensangrentado, herido.

**Psicológicos:** lleva la carga de un trauma pasado, es sagaz, desafiante, agresivo, pero también honorable, aguerrido, estoico, nostálgico, necio e impulsivo.

**Históricos:** inicio de la década de los 80, en medio de un ambiente tranquilo en donde parece no ocurrir nada especial.

**Producción**

**Caracterización del personaje mediante un guión:** Veterano de Vietnam, simpático y desvalido.

**Elección del actor Sylvester Stallone,** elegido por Ted Kotcheff

**Vestuario:** Tom Bronson

**Maquillaje:** Salli Bailey, Ilona Herman, Phyllis Newman, Michael Westmore

**Actuación:** aunque el actor no es demasiado expresivo, los efectos producidos por la música y los encuadres generan los cambios en la percepción de emociones

**Público**

La opinión se desconoce pero las cifras de inversión y recaudación se muestran aquí:  
«Budget:\$15,000,000; Cumulative Worldwide Gross: \$125,212,904» (IMDB, 2018)

Fuente: Elaboración propia con base en el análisis del capítulo 3 y la Imagen 1.13 *Elementos para la creación del héroe cinematográfico* (página 53)

En este sentido, Kotcheff se decantó por crear un Rambo que partiera del personaje literario, pero que al mismo tiempo fuese independiente de su existencia dentro de un universo propio en el que contaría con los mismo atributos llevados a distintos desarrollos y desenlaces.. Y es exactamente en ese punto que surgió el Rambo que conocemos hoy.





### 3.3.1 ¿Héroe y soldado? El Rambo cinematográfico

El Rambo de Ted Kotcheff, al igual que el Rambo de Morrell, se sitúa en una época desconocida para nosotros como espectadores. Si bien la película se produjo y estrenó en 1982, no se nos indica una fecha específica de forma numérica. El único referente para la localización del momento en el que inicia la historia es la alusión de Rambo:

Rambo (después de su protesta Rambo se deja caer al piso, cansado y le explica a Trautman que no ha podido dejar de pensar en la guerra, en sus amigos muertos): I can't get it out of my head. **It was seven years.** Every day it hurts (No puedo sacarlo de mi cabeza. Fue hace siete años. Todos los días duele.) (*First Blood*, Feitshans, 1982, min 01:28:10-01:28:21)

Considerando que el retiro de las tropas estadounidenses de territorio vietnamita ocurrió en el año 1975, es deducible que el tiempo de la película se sitúe precisamente en su año de producción: 1982, época de la recesión posguerra en Estados Unidos de América 1981-1982, bajo el gobierno de Ronald Reagan. Momento en que la escasa estabilidad económica permeaba la sociedad general, pero sobre todo a la clase trabajadora.

Desde luego el filme de Kotcheff no se centra en mostrarnos esa situación, pero sí se encarga de recrear la estética del momento histórico en el que se mueve su personaje a través de los decorados de las fachadas de los locales, anuncios comerciales (*product placement*) y la ropa de los personajes que fungen como extras.



Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min 01:15:38



Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min 01:25:18



Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min 00:09:58

Gracias a esos detalles es posible saber porqué Teasle rechaza a Rambo inmediatamente. Lo juzga por su aspecto, pues no encaja con su idea de cómo debe lucir una “persona decente”: una persona a la que está acostumbrado. Pese a que su corte de cabello no difiere del estereotipo mostrado por Kotcheff para el resto de los personajes jóvenes que aparecen en pantalla, su vestimenta gastada y los jeans, quizá demasiado ajustados, acompañados de botas y chamarra militar, parecen una afrenta a las costumbres del lugar. Todo ello con referencia únicamente al contexto diégetico de la película.



Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min 00:17:37



Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min 00:17:37

Rambo no luce ni como parte de las autoridades ni como parte de los pobladores, no porta uniforme militar, pero tampoco ropa ordinaria. Destaca por verse diferente al resto en todos los sentidos. Y este es un atributo preponderante de los héroes dentro de la cinematografía: se distinguen del resto tanto física como psicológicamente.

Ahora bien, ¿es el Rambo de Kotcheff un héroe, un soldado o un asesino? ¿dentro de qué estereotipo cabe catalogarlo? Hay que comenzar por saber que las diferencias radicales entre Rambo y el resto de los participantes en la historia de la película no sólo difieren en la primera impresión física que abstraemos de la pantalla. También varían en cuanto a las capacidades y habilidades, ya ilustradas en la *Tabla 3.4*<sup>45</sup>.

<sup>45</sup> Véase como referencia la tabla 3.4 Resumen de atributos físicos de la película *First Blood* de Ted Kotcheff (página 163).

No sabemos si es por timidez, arrogancia, desdén o cualquier otro factor pero prefiere evitar la mirada de los otros personajes, y cuando los mira directamente a los ojos es una señal inequívoca de desafío. Su físico, no ya su vestimenta, difiere también al resto, no tiende a manifestar poses desgarbadas y siempre camina recto, al menos que las circunstancias lo obliguen a tomar una pose para escabullirse o pelear.

Es hábil, resistente, audaz, rápido, y no teme terminar sucio, ensangrentado, o herido. Aunado a ello sabe pelear, pues sus conocimientos se extienden desde el combate cuerpo a cuerpo hasta el uso de maquinaria pesada. Sin embargo se vale preponderantemente de su cuchillo y sus manos para ejecutar sus maniobras.

El cuchillo que utiliza es un personaje más. Fue diseñado con base en un cuchillo de supervivencia de aviador pero con una medida de 14 por 9 pulgadas, y era exclusivo del filme, su producción en serie comenzó después de éste con el nombre de «cuchillo tipo Rambo» (Feitshans, 1982)

Por otra parte, aunque su indumentaria no varía drásticamente, y permanece ataviado con sus jeans, camisa sin mangas color caqui y sus botas militares, la suciedad y la sangre se incorporan a su ropa a lo largo de sus aventuras hasta hacer desaparecer, casi por completo, los colores claros.

Siguiendo las declaraciones de Ted Kotcheff, existieron dos personajes principales que figuraron como base para la concepción de su Rambo: Audie Murphy (1925-1971) y John W. "Jack" Burns.

El primero fue el soldado del ejército de E.U.A. más condecorado de la historia de ese país. Participó en la segunda Guerra Mundial, recibió la Medalla de Honor del Congreso y 32 medallas más. Al terminar su participación en la guerra se incorporó a Hollywood como actor y productor. Peleó por los derechos de los veteranos de guerra y apoyó a quienes, como él, sufrían de *Síndrome de estrés post traumático* a causa de su participación en el campo de batalla (Graham, 1989).

Por otra parte, John W. "Jack" Burns es un personaje ficticio interpretado por el actor Kirk Douglas en la película *Lonely are the Brave* (Lewis, 1962), dirigida por David Miller, con guión de Dalton Trumbo basado en la novela de Edward Abbey, *The Brave Cowboy*, y musicalizada por Jerry Goldsmith, quien también participó con Kotcheff en la banda sonora de *First Blood* (Feitshans, 1982).

Aunque los atributos del soldado se encuentran implícitos en la figura de Murphy y los del héroe están presentes en ambos personajes, ninguno de los dos atiende a la caracterización física de Rambo. El peinado con el que se immortalizó el personaje e incluso la banda en su cabeza que lo caracterizó en todos los posters de la película y entregas posteriores de la saga surgió de un lugar mucho más común: la propia caracterización de Stallone como Rocky en la película del mismo nombre en donde él fue actor y guionista.



A la izquierda Audie Murphy (1925-1971) imagen tomada de La nación, 2018. Al centro Kirk Douglas caracterizado como John W. "Jack" Burns, imagen tomada de Pinterest.com, 2018, y a la izquierda screen shot de Sylvester Stallone en Rocky (Chartoff, 1976).

Y si de Rocky Rambo retomó el estilo desenfadado, se aprecian también muchas similitudes estéticas, tal vez involuntarias, con el héroe mitológico retratado por Rubens: cuerpo atlético, músculos flexibles, y gallardía pese a la adversidad. Sin contar con la idea del cabello y su alusión a la fuerza. Aunque claro, éstas son coincidencias lógicas tomadas de una figura arquetípica, que se extendieron en la cultura popular como referentes del mito del héroe.

Tabla 3.7

Coincidencias en la caracterización de Rambo y el arquetipo mitológico de Rubens

El héroe clásico

Rambo



*Hércules matando al dragón del jardín de las Hespérides*

(1639 – 1640) Pedro Pablo Rubens

Óleo sobre lienzo, 64,3 x 103,5 cm.

Mito griego

Fuente: museodelprado.es



Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:14:14



*Venus y Adonis* (1635) Pedro Pablo Rubens

Oleo sobre lienzo, 197 x 243 cm

Mito frigio

Fuente: arthistoria.com



Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:46:42



*Sansón y Dalila* (1609). Pedro Pablo Rubens  
Óleo sobre tela. 185 x 205 cm  
Mito hebreo  
Fuente: X-Sierrav blogspot



(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:14:37)

Fuente: Elaboración propia

También como parte de la configuración física encontramos que los únicos atributos que asocian a Rambo con el soldado retratado en el cine bélico desde 1918 hasta 1982<sup>46</sup> son: las marcas de combate que aparecen en su cuerpo como signo irrefutable de su intervención en la lucha, y cada nueva marca se asocia con una victoria, pues son pruebas fehacientes de que el personaje atravesó una situación complicada y salió vivo de ella. Sabemos de las medallas obtenidas por Rambo a través de los diálogos, pero conocemos sus luchas feroces por medio de sus trofeos, representados en forma de cicatrices.

A primera vista Rambo no posee ninguna otra característica física que lo asocie con los soldados clásicos. Su indumentaria lo relaciona directamente con la rebeldía: ir en contra de la norma. Incluso existen guiños argumentales que permiten ratificar esta afirmación; como el momento en que Galt le pide su nombre y al no obtener respuesta lo amenaza haciendo uso de la letra de *T-R-O-U-B-L-E*, canción de Jerry Chesnut interpretada por primera vez en 1975 por Elvis, quien era en esa época símbolo de rebeldía juvenil:

---

<sup>46</sup> Véase como referencia la *Tabla 1.2 El soldado en el cine* (página 63)



Galt: Are you looking for trouble...?  
Yo'are in the right place.

Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982,  
min 00:11:40

La caracterización psicológica, en cambio, se apega a la norma de la concepción del soldado dentro de las películas bélicas desde 1918 hasta 1979.

Valiente y osado como Charlot una vez que ya peleó por primera vez en el campo de batalla y resulta victorioso en *Shoulder arms* (1918), como Jack Powell y David Armstrong en *Wings* (1927), quienes además, al igual que Rambo representan la honorabilidad la fraternidad y la osadía, regida siempre por un código de honor. Sin embargo, cuenta también con el carácter despreocupado y hasta vago de Alvin York en *Sergeant York* (1941), y al igual que él se transforma en un sujeto valiente, comprometido y arriesgado una vez que entra en combate.

Y como muchos otros, desde el Mayor Nelson en *Objective Burma!* (1945), pasando por el Sargento Bill Tyne en *A walk in the Sun* (1945), John "Brick" Brickley en *They were expendable* (1945) o el mismo Holley en *Battleground* (1949), hasta el Col. Mike Kirby en *The Green Beret* (1968), se muestra tranquilo, responsable, seguro de sí mismo pero feroz y agresivo en el combate en el que siempre busca salir con vida y obtener la victoria.

Sin embargo, al igual que Jim en *The Big Parade* (1925) o Capitán Willard en *Apocalypse Now* (1979) no puede olvidar el pasado, los traumas se ciernen sobre él y lo conducen a tomar decisiones que pueden parecer poco razonables pero justificadas dada la naturaleza de su origen: un pasado trágico.

Al mismo tiempo, al igual que los soldados enlistados en la *Tabla 1.2 El soldado en la historia del cine*<sup>47</sup>, Rambo es sin lugar a dudas nacionalista. La base sobre la que se

---

<sup>47</sup> Véase página 63



asienta el orgullo del soldado es precisamente el nacionalismo, entendido por la RAE como: «sentimiento fervoroso de pertenencia a una nación y de identificación con su realidad y con su historia» (RAE, 2018).

Esta mezcla entre el orgullo individual que se despliega de la caracterización del soldado y el orgullo nacional es precisamente la que se encuentra presente en *The Ballad of Green Beret* que hace referencia no a los soldados de las películas; sino a el soldado de la vida real, de donde se desglosa el estereotipo que vemos en pantallas. Pero el personaje de Kotcheff, crea un nuevo tipo de soldado, si bien no deja de ser el soldado heroico, su heroísmo dista mucho del desempeñado por el resto de los personajes de las películas de cine bélico por una razón muy simple: en Rambo la guerra no existe de forma material.

Esa es la principal característica que crea un «momento de ruptura» entre todos los soldados antes mencionados y él. En la película hay batallas, armas, helicópteros, lanza granadas, maquinaria pesada, habilidades y estrategias militares, uniformes, y todo aquello que define el ambiente de un filme bélico, lo único que falta es la guerra.

Rambo, con todos sus atributos físicos, no está luchando contra un enemigo físico; sino contra una idea materializada en otros personajes a través de su propio ideal de justicia. En este sentido, el contexto, en el mundo diseñado para que el personaje se mueva en su *dasein*, la guerra es un personaje más por todas las referencias que a ella se hacen, pero el enemigo es simplemente quien se oponga al personaje principal, quien en realidad ya no es un soldado; sino como bien lo indica Teasle es un civil.

Y como civil Rambo *es el personaje que se enfrenta a un proceso de transformación y reencuentro consigo mismo y su sociedad, al tiempo que afronta un sin número de pruebas, externas e internas; pero cuyas cualidades se encuentran por encima del resto de los personajes y le ayudan a alcanzar su finalidad última*<sup>48</sup>.

---

<sup>48</sup> Definición de elaboración propia contenida en la página 53.

En el personaje de Kotcheff es imposible separar los atributos físicos y psicológicos del héroe de acción y el soldado debido a que se encuentran intrínsecamente unidos dentro de su *dasein*, como se muestra en la *Imagen 3.8 La construcción hermenéutica de Rambo*, retoma a ambos personajes en distintos contextos para personificarlo y darle vida como una nueva versión del soldado-héroe, dentro de un escenario de acción, representado por los encuadres veloces, el plano contra plano y el ángulo holandés como base para la creación del ambiente físico y psicológico de la película.



Fuente: elaboración propia

Rambo no es el héroe de acción de películas como *James Bond*, siempre pulcro, dispuesto al romance, educado y elegante, por el contrario es un sujeto rudo, solitario y descuidado de su persona. Tampoco es el héroe de los *westerns* o de los dramas, pero sí retoma de ambos personajes el carisma que lo conecta e identifica con el público. No sólo su personalidad lo vuelve atractivo, todo su contexto diegético genera empatía, su vida es trágica pero se sobrepone a la tragedia, siempre logra vencer los obstáculos salir victorioso.

Sus características físicas recuerdan más al héroe mitológico, del cual además retoma el ideal de un a época y el reflejo de los valores de ésta. Desdeña el combate y sus repercusiones pero siempre está dispuesto a luchar. Es pues un sujeto anodino que sin embargo destaca del resto, recoge la estética del héroe mitológico, las habilidades físicas del soldado estadounidense histórico y cinematográfico, el estilo del héroe simpático y popular de su época de creación, y el perfil psicológico del héroe clásico marcado por un pasado oscuro. Esa es «la clase de muchacho» que Kotcheff desarrolló a lo largo del filme.

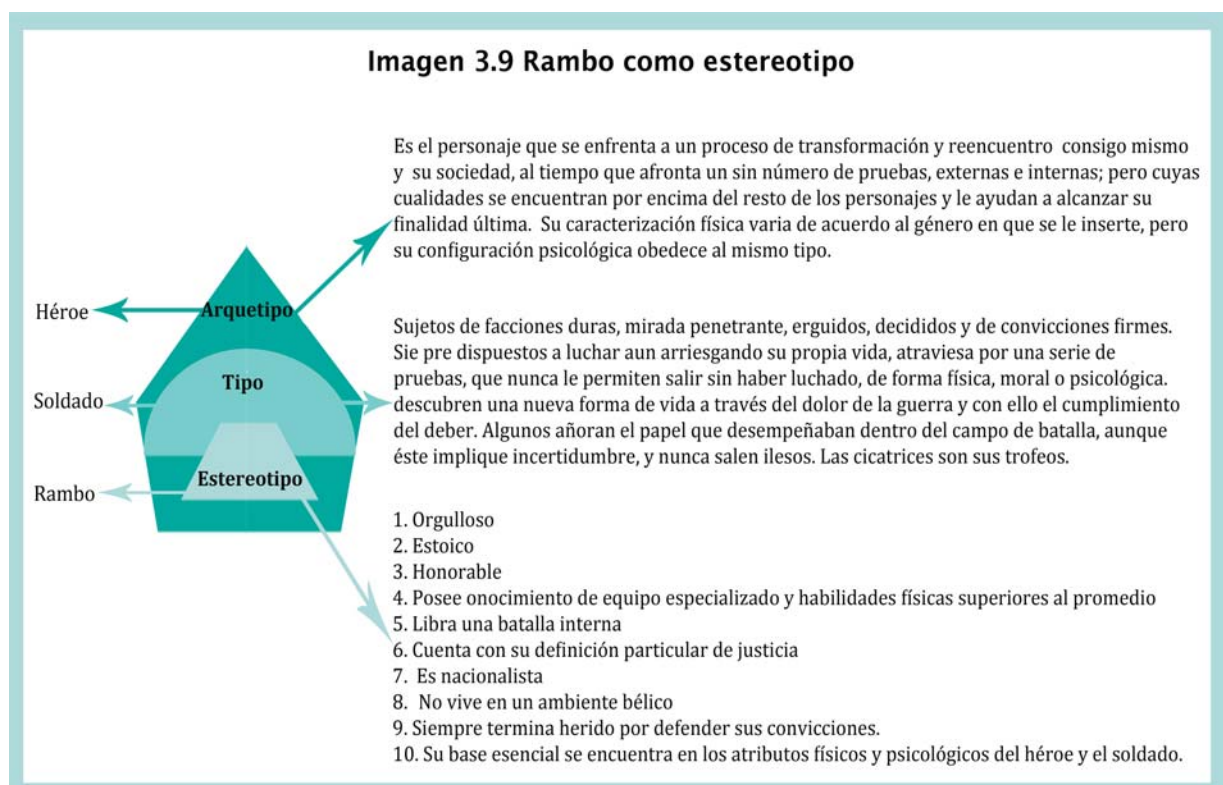


### 3.4 Los héroes de acción actuales: atributos de los nuevos Rambos

En 2019, a 37 años del estreno mundial de la película de Ted Kotcheff, cabe preguntar, ¿las aportaciones de Rambo siguen vigentes en el cine? La respuesta corta es sí. El 1º de febrero del 2008 se estrenó la última entrega de la saga, con el nombre de *John Rambo* con dirección y guión del propio Sylvester Stallone.

Sin embargo, se diferencia de la primera entrega de la saga, la cual recaudó 8.3 veces su presupuesto original, la última de ellas no alcanzó más que 2.2 el presupuesto invertido. Mas, es posible, como trato de ejemplificar en el siguiente capítulo, que el estereotipo creado por Kotcheff vaya más allá de estas cuatro entregas. En años posteriores a la película surgieron héroes con características similares pero para poder clasificarlos y reconocer si el estereotipo creado por Rambo traspasó las fronteras del universo construido por sus películas es preciso crear un esquema analítico para identificarlo.

Para ello tomo como referente la *Imagen 3.9 Rambo como estereotipo*.



Fuente: elaboración propia con base en la Imagen 1.6 *Arquetipo, tipo, estereotipo* (página 42).

Para encontrar a Rambo, fuera de su propia película es necesario buscar la esencia del personaje:

- Orgullosa: sea que no guste de recibir ayuda de los demás o que se muestre engreído por poseer habilidades con las que otros no cuentan.
- Necio: siempre se empeña en continuar hasta el final aún arriesgando su propia vida.
- Estoico: aunque sufre jamás pide ayuda al exterior, sobrelleva tortura física y psicológica.
- Honorable: sigue un código establecido.
- Habilidades físicas superiores al promedio.
- Conocimiento de equipo especializado: ya sea armas, o vehículos.
- Lucha una batalla interna: el exterior lo ve como marginado y no pertenece a un grupo específico.
- Cuenta con su definición particular de justicia: se atiene a ella, lucha por ella y vela por preservarla.
- Nacionalista: refiere los valores estadounidenses de la libertad e igualdad al mismo tiempo que lucha porque se respeten.
- No vive en un ambiente bélico, éste se desarrolla gracias a las decisiones que él toma.
- Siempre termina herido por defender sus convicciones de justicia, libertad y aceptación.
- Las cicatrices de la lucha son visibles de forma física en su cuerpo, y en forma psicológica a través de sus diálogos.

Todos estos atributos desprendidos de su configuración como héroe de acción-soldado sumergido en un contexto y vertidos en los momentos de ruptura que hacen cambiar o avanzar la historia del filme.

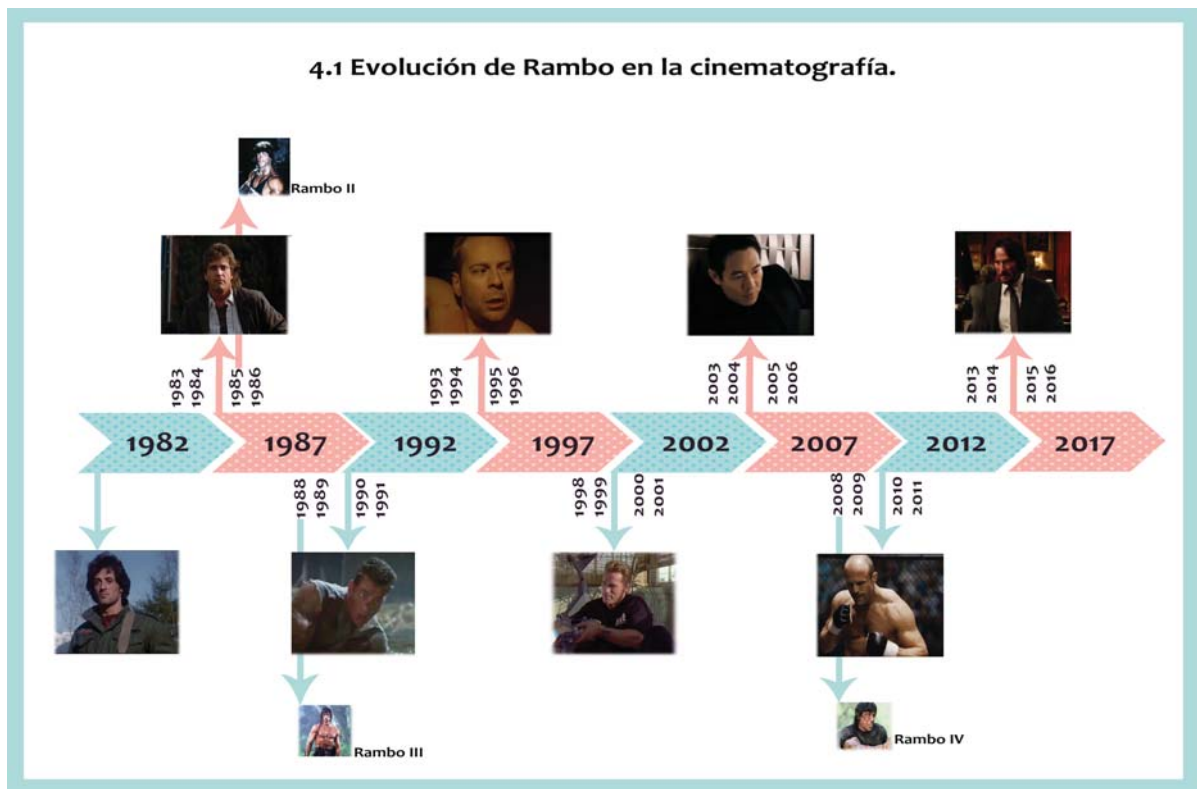
#### 4. Los nuevos Rambos de la cinematografía

Con la aparición de *Rambo* (Feitshans, 1982) en la cinematografía surgió toda una nueva generación de héroes de acción, héroes-soldado, ubicados en contextos no bélicos: *Terminator* (Hurd, 1984) de James Cameron; *Commando* (Silver, 1985) dirigida por Mark L. Lester en el mismo año del estreno de *Rambo II*; *Predator* (Silver, 1987) del director John McTiernan; *Die Hard* (Gordon & Silver, 1988) del mismo director de *Predator*; y *Lock Up* (Gordon, 1989) de John Flynn son sólo algunas de las películas que continuaron con el formato de Rambo.

Para 1990 existían tres películas con el Rambo original como protagonista; y un sin fin más que trataban de emularlo. El fenómeno del héroe de acción con características de soldado se había extendido mostrando al personaje en las más diversas situaciones. Su nombre era una referencia de poder, lucha, y hasta nacionalismo. Incluso Ron Underwood lo utilizó como referencia dentro de su película *Tremors* (Hurd, Maddock & Wilson, 1990) para referirse a un hombre que pretendía armar y entrenar a un pueblo entero para deshacerse de unos bichos gigantes que asolaban el lugar.

La jungla, la ciudad de Nueva York, Corea, e incluso una serie de futuros distópicos, eran tan sólo algunos de los nuevos escenarios en los que se utilizaba al personaje con el estereotipo de Rambo como héroe o referente. Aunque el actor y el contexto cambiaran, el estereotipo continuaba indemne: los protagonistas de los nuevos filmes de acción eran Rambos.

Y si bien con el paso del tiempo la representación de Rambo evolucionó para adaptarse a las nuevas condiciones de moda dentro del ámbito cinematográfico, el estereotipo general que lo transformó en una referencia para la creación de nuevos personajes continúa hasta la actualidad, con sus variaciones de acuerdo al momento de producción y los estándares de moda de éste, como se muestra en la imagen 4.1 *Evolución de Rambo en la cinematografía*.



Fuente: Elaboración propia con base en *screen shots* de las películas *First Blood* (Feitshans, 1982), *Rambo II* (Feitshans, 1985), *Lethal Weapon* (Donner & Silver, 1987), *Universal Soldier* (Shapiro & Kassar, 1992), *Rambo III* (Feitshans, 1988), *The Fifth Element* (Ledoux, 1997), *Colateral Damage* (Koch & Meyer, 2002), *War* (Chasman, Petzel & Thompson, 2007), *Safe* (Bender & Brunetti, 2012), *Rambo IV*, *John Wick* (Iwanyk & Leitch, 2017)

Con base en la *Imagen 4.1* es posible crear un primer acercamiento a la evolución del estereotipo de Rambo en el cine desde 1987, cinco años después del estreno de la película, hasta 2017; siguiendo la esencia del personaje en una película de acción de cada lustro posterior al estreno.

La *Tabla 4.1 La adaptación del estereotipo de Rambo de 1987 a 2017* sintetiza la información de cada una de las películas con las que ilustraré el fenómeno de aplicación de Rambo como estereotipo del nuevo héroe en los filmes de acción.



Tabla 4.1

La adaptación del estereotipo Rambo de 1987 a 2017

Contexto general				
Película	Tiempo	Ambiente físico (plot)	Ambiente psicológico	Personaje
<b>(1987)</b> <b>Lethal Weapon</b> Dirección: Richard Donner	Rápido	Diciembre de 1986. Ciudad de Los Ángeles, California. Roger Murtaugh, un policía de 50 años es asignado para resolver el caso del posible asesinato de una joven prostituta. Al mismo tiempo se establece que tendrá un nuevo compañero: Martin Riggs un joven policía con tendencias suicidas que esconde un doloroso pasado. Pronto ambos se dan cuenta que el caso de la chica está ligado con una red de tráfico de sustancias y deberán enfrentar a los criminales al mismo tiempo que hacen frente a sus fantasmas personales.	Tensión: El personaje principal no sólo enfrenta condiciones de riesgo continuo sino también situaciones personales que intervienen directamente con su profesión.	Martin Riggs (Mel Gibson)
<b>(1992)</b> <b>Universal Soldier</b> Dirección: Roland Emmerich	Rápido	E.U.A., 1994. En un futuro no muy lejano un grupo de médicos realizan experimentos para crear un conjunto de soldados de élite, capaces de realizar cualquier tarea sin oponerse a las órdenes. Para ello utilizan a soldados reportados como «perdidos en combate» durante las guerras. Todo parece ir bien hasta que uno de ellos comienza a recuperar sus recuerdos originales y emprende una lucha para salvar a una civil al mismo tiempo que recupera su pasado.	Incertidumbre: Además de las constantes secuencias de acción, el personaje principal emprende una lucha para descifrar quién es, en dónde se encuentra y cómo llegó allí. Nostalgia: La búsqueda esencial del personaje es el plano de remembranza de su pasado.	Luc Deveraux (Jean-Claude Van Damme)
<b>(1997)</b> <b>The Fifth Element</b> Dirección: Luc Beson	Rápido	Siglo XXIII, el espacio exterior. En medio de una ciudad futurista, viajes espaciales y taxis voladores, comienza una lucha por encontrar cinco piedras capaces de detener la destrucción que se avecina. Cada	Tensión: El personaje principal se ve sumergido, contra su voluntad, en una serie de situaciones	Korben Dallas (Bruce Willis)

		<p>piedra representa un elemento. Sin embargo la quinta se encuentra en el cuerpo de una chica que es casualmente encontrada por un taxista de la ciudad con muy malas credenciales, quien ahora deberá ayudar a la chica a salvar el universo.</p>	<p>riesgosas que determinan el futuro del universo y al mismo tiempo cambian su forma de concebirlo.</p>	
<p><b>(2002)</b> <b>Collateral Damage</b> Dirección: Andrew Davis</p>	<p>Rápido</p>	<p>Los Ángeles y Colombia, año indefinido. En un día normal en la ciudad de Los Ángeles un atentado en contra de un agente federal cobra la vida de algunos inocentes que se encontraban en el sitio por casualidad, entre ellos la esposa y el hijo de Gordon, un bombero de la ciudad. Es así que Gordon, abrumado por la tristeza, decide viajar a Colombia para cobrar venganza por la muerte de su familia.</p>	<p>Tensión: El personaje se inmiscuye en las redes del narcotráfico, se mueve en ambientes peligrosos y se enfrenta a riesgos inusitados a lo largo del todo el filme. Nostalgia: Su única motivación es el recuerdo de su familia y su deseo de venganza.</p>	<p>Gordon "Gordy" Brewer (Arnold Schwarzenegger)</p>
<p><b>(2007)</b> <b>War</b> Dirección: Philip G. Atwell</p>	<p>Rápido</p>	<p>Ciudad de San Francisco. John Crawford y Tome Lone, agentes especiales del FBI investigan los negocios turbios de las mafias orientales. Su trabajo se ve frustrado por la aparición de un sujeto llamado «el asesino», quien entra de forma intempestiva en la casa de Lone y asesina a su familia. Entonces John se encargará de buscarlo hasta vengar la muerte de su amigo.</p>	<p>Incertidumbre y tensión: Cada instante de la película se vuelve tenso e incierto puesto que todos los participantes son sospechosos de contar con nexos criminales. No es posible determinar quién ayudará o traicionará al protagonista. Nostalgia: Tanto el protagonista como el antagonista se mueven en su universo sólo guiados por los</p>	<p>Tome Lone (Jet Li)</p>





			recuerdos del pasado, y sus deseos de entenderlo o rescatarlo.	
<b>(2012)</b> <b>Safe</b> Dirección: Boaz Yakin	Rápido	Ciudad de Nueva York. Luke Wright, ex mercenario de las fuerzas especiales, ahora condenado a los bajos mundos, decide proteger la vida de una niña china de once años quien, al ser poseedora de un número clave especial, es perseguida por todos los grupos criminales de la ciudad de Nueva York.	Tensión: El protagonista se encuentra siempre en medio de la acción, solo. Nunca tiene apoyo real y no se sabe en qué punto podrá cumplir con su misión.	Luke Wri (Jason Statham)
<b>(2017)</b> <b>John Wick 2</b> Dirección: Chad Stahelski	Rápido	San Francisco, E.U.A. Después de recuperar su auto, John recibe en casa la visita de un hombre que le pide matar a su hermana a cambio de un favor que le hizo muchos años atrás. John se niega y el hombre hace explotar su casa. Entonces John decide pagar su deuda sólo para después poder eliminar al hombre que destruyó los recuerdos que le quedaban de su pasado feliz.	Tensión: John Wick se mueve solamente en escenarios peligrosos. Su vida se encuentra en riesgo desde el inicio hasta el final de la película, aunque es temido por otros, no logra encontrar la paz. Nostalgia: John Wick vive de sus recuerdos, y cada vez que alguien interfiere con ellos desata una guerra sin tregua.	John Wick (Keanu Reeves)




Fuente: Elaboración propia







En las películas anteriores, independientemente de la casa productora, la intención y el actor protagónico, pertenecen al género de acción, comprobado a través de la columna dos: «Tiempo». Esta columna no implica la duración del filme sino el tipo de encuadres y movimientos que lo hacen parte del género analizado.

El uso de plano-contraplano, ángulos holandeses, encuadres de menos de un segundo de duración, carreras, persecuciones y uso de armas son la base principal de la estructura del filme. Además se añaden al tipo de películas con un hombre en el papel principal, acontecen fuera de un contexto bélico, no están basados en libros o *cómics*, no son *remakes* de otros filmes, ni parte del universo de súper héroes y todas son producciones estadounidenses.

La caracterización física de los personajes se muestra a continuación en la *Tabla 4.2 Caracterización física de los nuevos Rambos*

Tabla 4.2			
Caracterización física de los nuevos Rambos			
Personaje	Personaje inicial	Personaje después del combate	Atributos físicos
<b>John Rambo</b>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:01:20</p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>First Blood</i>, Feitshans, 1982, min 00:30:57</p>	<p>Conocimiento y manejo de armas y vehículos. Amplio entrenamiento en combate y experiencia en el campos de batalla. Capaz de saltar desde acantilados, recorrer amplias distancias, recibir heridas y continuar luchando.</p>
<b>Martin Riggs</b>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>Lethal Weapon</i>, Donner &amp; Silver, 1987, min. 00:12:17</p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>Lethal Weapon</i>, Donner &amp; Silver, 1987, min. 01:42:46</p>	<p>Conocimiento y manejo de armas y vehículos. Amplio entrenamiento en técnicas ofensivas cuerpo a cuerpo. Capaz de saltar de un edificio, servir de rehén y escapar de tortura.</p>

<p><b>Luc Deveraux</b></p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>Universal Soldier</i>, Kassar &amp; Shapiro, 1992, min. 00:02:42</p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>Universal Soldier</i>, Kassar &amp; Shapiro, 1992, min. 01:32:29</p>	<p>Capaz de soportar heridas y cauterizarlas él mismo, mover un vehículo hasta 30 kilómetros por hora de manera constante. Conocimiento de armamento, manejo de vehículos, peleas cuerpo a cuerpo.</p>
<p><b>Korben Dallas</b></p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>The Fifth Element</i>, Ledoux, 1997, min. 00:12:17</p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>The Fifth Element</i>, Ledoux, 1997, min. 01:40:46</p>	<p>Amplio conocimiento de armas, manejo de vehículos y naves espaciales. Capaz de enfrentar a enemigos cuerpo a cuerpo, conocimiento en infiltración y liderazgo en misiones peligrosas.</p>
<p><b>Gordon Brewer</b></p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>Collateral Damage</i>, Koch &amp; Meyer, 2002, min. 00:03:50</p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>Collateral Damage</i>, Koch &amp; Meyer 2002, min. 00:20:52</p>	<p>Adiestrado para arriesgar su vida como parte del cuerpo de bomberos. Amplio conocimiento en técnicas de rescate. Capaz de recorrer amplias distancias a pie y enfrentarse a varios hombres armados al mismo tiempo.</p>

<p><b>Tom Lone</b></p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>War</i>, Chasman, Petzel &amp; Thompson, 2007, min. 00:21:09</p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>War</i>, Chasman, Petzel &amp; Thompson, 2007, min. 01:34:03</p>	<p>Agente de élite del FBI. Capaz de saltar de edificios, pelear cuerpo a cuerpo y romper huesos con las manos desnudas. Conocimiento amplio de armas y vehículos. Instrucción en toda clase de espadas, movimientos mortales de artes marciales e infiltración.</p>
<p><b>Luke Wright</b></p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>Safe</i>, Bender &amp; Brunetti, 2012, min. 00:02:45</p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>Safe</i>, Bender &amp; Brunetti, 2012, min. 00:02:45</p>	<p>Boxeador experto. Conocedor de armas, hábil conductor. Cuenta con amplio conocimiento en combate cuerpo a cuerpo, técnicas de infiltración y escape. Es un mercenario.</p>
<p><b>John Wick</b></p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>SJohn Wick 2</i>, Iwanyk &amp; Leitch, 2017, min. 00:06:04</p>	 <p>Fuente: Screen shot de <i>SJohn Wick 2</i>, Iwanyk &amp; Leitch, 2017, min. 00:02:45</p>	<p>Amplios conocimientos en armamento y manejo de vehículos. Capacidad e infiltración. Batalla cuerpo a cuerpo, resistencia a heridas, golpes, choques.</p>

Fuente: elaboración propia

Como se aprecia en la *Tabla 4.2*, los protagonistas de las películas seleccionadas siguen la misma línea de acción que Rambo. Inician la historia con cicatrices mentales y físicas, no visibles en primera instancia pero latentes como parte de la caracterización del personaje. Y a lo largo de la historia adquieren más y más de ellas: heridas de bala, choques

en vehículo, pelea cuerpo a cuerpo; sin contar con las inclemencias del tiempo a las que hacen frente: lluvia, terrenos poco propicios para la marcha, lugares desconocidos, naves espaciales, desiertos, entre otras, y las heridas psicológicas por traiciones y decepciones.

Después de algunos minutos los personajes se muestran irreconocibles pues al igual que en Rambo los *leitmotiv* se centran en: el rostro, con close up que tratan de mostrarnos la ferocidad y nostalgia que carga el personaje física y psicológicamente. Las cicatrices, las heridas, la resistencia y las habilidades a través de encuadres rápidos, *long shots* que ilustran los terrenos en los que se mueven y medios planos que visualizan cómo interactúan los protagonistas con esos terrenos haciendo uso de sus habilidades casi sobrehumanas. Y por encima de ellos la pose, triunfalista y orgullosa, mirada digna en cualquier circunstancia.

Asimismo, los atributos psicológicos que los caracterizan son una referencia del Rambo de Kotcheff: solitarios, marginados, frustrados, nostálgicos, valientes, justos, estoicos, pero sobre todo orgullosos. Ninguno dejará la misión a la mitad, equiparándose así a los héroes mitológicos de la antigüedad, la retirada no cuenta como una opción en sus cabezas, sus cuerpos y mentes son llevadas al límite hasta encontrar un punto de redención, un lugar en el que son aceptados y reconocidos.

El primer caso corresponde a Martin Riggs, personaje interpretado por Mel Gibson en 1987 para la película *Lethal Weapon* (Donner & Silver, 1987), que posteriormente se transformaría en toda una saga. Sin embargo, el estereotipo usado para el personaje de Riggs corresponde totalmente a la configuración de Rambo. Además de ser un ex combatiente de Vietnam, Riggs conoce de armas, se arriesga en cada una de sus misiones, no teme ser herido, es rebelde, osado, honorable y siempre asocia su vida presente con los recuerdos de su nostálgico pasado.

A diferencia de Rambo, la nostalgia de Riggs no se debe al campo de batalla; sino a la pérdida de su esposa. Esta situación lo torna inestable, frustrado e impulsivo. Diálogos

como los siguientes comprueban su estado de frustración, trauma y paranoia, atributos ya descritos para caracterizar a Rambo:

[Después de un enfrentamiento con una banda de traficantes de cocaína en la que Riggs arriesga su vida al ser tomado como rehén la psicóloga de su escuadrón habla con el jefe acerca de Riggs]

Psicóloga: -su actitud es muy peligrosa. Hace poco murió su esposa, con la que estuvo casado once años, en un accidente.

Jefe: -conozco su expediente, es un bastardo resistente.

Psicóloga: -está llegando a su límite, podría ser psicótico. (00:18:38-00:18:53)

[Riggs y su compañero son llamados para detener a un hombre que pretende saltar del techo. Riggs logra bajarlo saltando desde el edificio con él y cayendo en una lona preparada. Roger se enfurece por su forma de actuar y comienzan una discusión]

Roger: -Dime la verdad, no tonterías, ¿de verdad quieres matarte? ¡Cállate! ¡Sólo la verdad! ¿Quieres morir? ¡Contesta mi pregunta!

Riggs: -¿Qué quieres oír? ¿qué a veces pienso en comerme una bala? Pues lo hago. Tengo una especial con la punta recortada para garantizar que me vuele la cabeza (00:34:00-00:34:20)

El personaje se define también por ser justo, responsable y honorable. Trata siempre de llegar al fondo de los casos que atiende sin importar si su vida se encuentra en riesgo. Conoce de armas, es capaz de conducir cualquier vehículo, además de dominar todo tipo de peleas, inclusive las artes marciales. Como lo señala Dany Glover en su papel de Roger, Riggs es considerado un «arma letal», mote que da nombre a la película.

[Después de ser presentado por primera vez con Riggs]

Roger: -Leí tu expediente. Trabajaste en el proyecto Fénix en Vietnam. ¿Cierto? Eliminando gente, ya se acabó ¿sabes?

Riggs: -¿qué?

Roger: -la guerra

Riggs: -sí lo sé.

Roger: -me pareció bueno recordártelo. Esa arma es bastante impresionante. [señala la pistola de Riggs]

Riggs: -sírvete [le muestra el arma] [...]

Roger: -tu expediente dice que practicas artes marciales, Taichi y todas esas formas de matar. Tendremos que registrarte como arma mortal. (00:21:26)



Riggs no duda en respetar su propio código de honor en defensa de los desprotegidos, siempre en contra de los criminales y las autoridades corruptas; pero, al igual que Rambo lo hacía, se torna desafiante ante sus superiores en el momento en que cree que no están cumpliendo con su parte del trabajo. Riggs es quizá el personaje más cercano al Rambo de Kotcheff: veterano de Vietnam con adiestramiento en cuerpos especiales, rebelde y nostálgico, estoico frente a los demás y dolorido en solitario.

Su apariencia dista mucho de ser la del típico policía, por lo menos la del típico policía que se ilustra en la película. Tiene muchas más similitudes con John Rambo de Kotcheff que con sus compañeros en el cuerpo policiaco, y ello sumado a su carácter rebelde, osado y un tanto psicótico lo relega del resto pese a ser «un arma letal».



John Rambo

(Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans, 1982, min. 00:08:17)



Al frente Martin Riggs, detrás agente de policía

(Fuente: Screen shot de *Lethal Weapon*, Donner & Silver, 1987, min. 00:20:52)

Pero aunque Riggs sea uno de los más parecidos, en 1992, con *Universal Soldier* (Kassar & Shapiro, 1992), el estereotipo de Rambo estaba más vigente que nunca. Jean-Claude Van Damme interpretaba a Luc Deveraux, un soldado que participaba y moría en la guerra de Vietnam, en donde incluso personas como su capitán, Andrew Scott<sup>49</sup>, perdían la

---

<sup>49</sup> Interpretado por Dolph Lundgren, quien saltó a la fama con su papel de Iván Drago en la famosa saga de Rocky, cuyo protagonista no era otro que Sylvester Stallone.

cabeza y asesinaban inocentes. Sin embargo su cuerpo era retenido por un grupo de científicos para formar parte de un nuevo grupo de élite: súper soldados alterados genéticamente dispuestos al combate aun fuera de la guerra.

En este caso, desde el inicio de la película podíamos conocer la historia de Deveraux de forma general. Un soldado cansado de la irracionalidad de la guerra, de la muerte de inocentes y los combates contra personas desarmadas en medio de un terreno hosco. Su único deseo y motivación para continuar era poder regresar a su casa en Luisiana, donde sus padres aguardaban por él. Sin embargo, Deveraux moría enfrentando a su capitán para impedir que asesinara más civiles. Su último acto era tratar de salvar, infructuosamente, a una chica vietnamita.

Al despertar, como parte del programa de soldados universales, sus motivaciones continúan intactas. El personaje vive enteramente en el pasado, no de forma material sino de forma mental.

Verónica: -¿estás bien?

Deveraux: -hay muchas cosas perdidas. Muchas cosas que no recuerdo. Muchas cosas que no puedo recordar.

Verónica: -Luc, han pasado 25 años.

Deveraux: -25 años son demasiados. Nunca podré hacer que esos años regresen.

(01:24:19- 01:25:02)

Sufre traumas psicológicos debido a que comienza a revivir los recuerdos parcialmente borrados para el experimento que se realizó con él y trata de recuperar la vida que le arrebataron al hacerlo parte de ese proyecto de modificación genética. Poco a poco se da cuenta que el mundo en el que vivía no existe más que en su cabeza.

[En el hotel en el que se refugia con Verónica, Deveraux encuentra una televisión en donde se transmiten documentales de la guerra de Vietnam, casi veinte años atrás en el tiempo diégetico del filme]

Deveraux: -[sorprendido] La guerra terminó.

Verónica: -tal vez no.

(00:39:42-00:39:44)

[El doctor Gregor, colaborador en los experimentos iniciales de súper soldados explica a Verónica cómo funciona la mente de estos seres]

Dr. Gregor: -Memoria regresiva traumática

Verónica: -¿qué?

Dr. Gregor: -es un trauma que se sufrió al morir. En el caso de Luc se quería ir a casa. Cuando despertó como soldado universal regresó a esa emoción.

(01:11:52-01:12:04)

Además de los traumas con el pasado, el personaje cuenta también con un alto grado de honorabilidad; pero es capaz de desafiar a sus superiores y volverse un rebelde cuando su sentido de la justicia se ve violentado. De esta manera se rebela contra su capitán en Vietnam, y vuelve a hacerlo ya como soldado universal al velar por la vida de una periodista de la CNA (cadena televisiva), Verónica Roberts, que obtiene información clasificada sobre el experimento de los súper soldados y que le recuerda a la chica vietnamita del pasado. Así, aunque estaba programado para «seguir órdenes» su sentido del deber prevalece y es mucho más fuerte que un programa de alteración genética.

[Mientras escapan en una camioneta robada de la base de los súper soldados, después de que Deveraux se rebele contra las órdenes]

Verónica: -¿Por qué hiciste eso? ¿Por qué me ayudaste allá?

Deveraux: -se acabó mi turno de servicio, sólo quiero ir a casa. Pero no puedo hasta que estés a salvo. (00:29:50-00:30:01)

Al terminar el filme Deveraux no sólo consigue llegar a su casa, enfrenta su más grande temor: la imposibilidad de frenar el poder y la autoridad de su capitán Andrew Scott y los fantasmas de la guerra. Deveraux logra, en esta segunda oportunidad, proteger a la inocente, encarnada en el papel de la reportera Verónica Roberts, y saldar así las cuentas consigo mismo y la sociedad.

El siguiente personaje en la línea del tiempo de la *Imagen 4.1* es Korben Dallas, interpretado por Bruce Willis, quien entraría de lleno al cine de acción con la película *Die*

*Hard* (Gordon & Silver, 1988), y continuaría encarnando héroes con el estereotipo de Rambo a lo largo de toda su carrera.

Con Korben Dallas volvemos al formato del marginado sin pasado. Las pistas sobre la vida de Dallas surgen despacio y de forma casi imperceptible. Aunque a simple vista es un taxista neoyorquino del año 2263, el director, John McTiemman, nos deja ver algo más que eso con una llamada telefónica en la que su interlocutor lo nombra «mayor», mientras él sujeta una fotografía en la que viste uniforme militar y detrás de la cual podemos ver su condecoración de «medalla de honor».



Fuente: Screen shot de *The Fifth Element*, Ledoux, 1997, min. 00:17:56

En el siguiente encuadre vemos además sus trofeos y otras condecoraciones militares y deportivas obtenidas a lo largo de ese pasado del que no somos parte, puesto que nuestra interacción con el personaje inicia en su presente como taxista rebelde.



(Fuente: Screen shot de *The Fifth Element*, Ledoux, 1997, min. 00:18:07)

Los diálogos complementan la caracterización que trata de indicarnos que sin importar su apariencia Korben Dallas es más que un taxista marginado, solitario y rebelde:

[Mientras Korben Dallas se prepara para salir de su casa recibe la llamada telefónica de un antiguo colega]

Voz en el teléfono: -escucha, necesito que traigas tu taxi para la revisión semestral.

Korben: -Negativo. No necesito una.

Voz en el teléfono: -¿olvidas quien estuvo contigo en más de mil misiones? Yo sé cómo manejas.

Korben: -maneja un taxi ahora no un bombardero espacial.

(00:18:21-00:18:49)

En esta película no es la voluntad del protagonista iniciar la lucha; sin embargo, no se niega a continuarla y maximizarla para completar su misión una vez que la ha aceptado. No muestra ningún grado de subordinación, se siente orgulloso de sus habilidades y con ello se gana el derecho a escoger como forma de vida su retiro voluntario, una casa diminuta, un gato por toda compañía y un taxi como medio de sustento.

Sus habilidades sobrepasan los límites de lo imaginable. No sólo es capaz de dominar todo tipo de armamentos y vehículos; además es el único sobreviviente de su unidad de combate: una unidad de élite especial.

[Después de perder su trabajo como taxista, Korben recibe la visita del General Monroe, para informarle que fue seleccionado para salvar al mundo]

Korben: -¿por qué yo? Me retiré hace seis meses.

General Monroe: -tres razones. Como miembro de la Unidad Élite de las Fuerzas Especiales eres experto en el uso de todas las armas y naves. Dos: eres el miembro más condecorado de su unidad.

Korben: -¿y la última?

General Monroe: -de todos los miembros de su unidad eres el único con vida.

(01:00:47- 01:01:11)

Korben Dallas es el estereotipo de Rambo llevado a la década de los 90. Menos agobiado por el pasado, más desafiante y quizá incluso cínico; pero sin dejar de lado la honorabilidad, el orgullo, y la valentía mezcladas con el desencanto de la cotidianidad que lo excluye debido a sus características. Quizá nosotros no conocemos su historia pasada

pero formamos parte, como espectadores de la forma de vida que lleva y que lo consolida como personaje estilo Rambo.

Por otra parte, al igual que Luc Deveraux, en el caso de Gordon Brewer, protagonista de *Collateral Damage* (Koch & Meyer, 2002), participamos de una breve introducción a su pasado. No comenzamos en blanco preguntándonos por qué lucha. Las causas de su combate son enunciadas en los primeros minutos de la cinta: su familia fue asesinada por error y él clama justicia. Y aunque en términos prácticos debería llamarse «venganza», esa palabra desvirtuaría la lucha del personaje, por lo tanto su motivación se denomina «justicia».

El cambio de un sujeto apreciado a un marginado ocurre frente nuestros ojos. Tras la muerte de su esposa y su hijo el personaje se torna hosco, nostálgico, paranoico. El director se encarga de plasmar el cambio de forma visual, justo después del atentado que cobra la muerte de su familia. Mientras cosen su pierna herida en el hospital, uno de los compañeros de Gordon pregunta al médico cómo se encuentra: «[médico] pudo ser peor. Su arteria femoral no sufrió daños. Tuvo suerte». (00:11:20-00:11:26).

La cámara en *two medium shot* se desliza en *pan right* desde el médico hasta capturar en *close up* la mirada de Gordon, quien desde luego no parece sentirse afortunado. La transformación está completa.



(Fuente: Screen shot de *Collateral Damage*, Koch & Meyer, 2002, min. 00:20:52)

El antagonista de la película, “El Lobo”, lo confirma ya avanzado el metraje: «recuerdo bien tu cara allá en Los Ángeles. Esa era la cara de un hombre que salvaba vidas. Pero tu cara ha cambiado. ¿Crees que tu esposa y tu hijo te reconocerían ahora? (01:06:36-01:06:52)

Al mismo tiempo sus cualidades de valentía, honorabilidad y responsabilidad se potencian en pos de un bien mayor. Y a pesar de haber sido un ciudadano ejemplar, que velaba por los valores norteamericanos, decide rebelarse en contra los policías que no hacen bien su trabajo, y dejan libre a un sujeto peligroso para la sociedad norteamericana. Gordon desafía a la autoridad sólo cuando la encuentra obsoleta.

[Tras escuchar en televisión a un sujeto que apoya el atentado y califica la muerte de su familia como «daño colateral», Gordon se presenta en la oficina del sujeto y destruye todo hasta que es arrestado]

Jefe del FBI: -señor Brewer no me imagino lo que debe estar sintiendo. Pero no quiera hacer justicia a un lado de la ley.

Gordon: -creo que ya se les escapó, ya está lejos, ¿de qué otra forma enviaría la cinta?

(00:20:50-00:21:03)

Una vez que se le asegura que «la justicia para su familia no es prioritaria», Gordon decide viajar a Colombia y capturar al responsable de sus desgracias con sus propias manos. Su concepto de justicia sobrepasa a lo establecido y su orgullo lo empuja a tomar el control de la situación; y así lo afirma: «parece que si no lo hago yo, nadie más lo hará» (00-25:59-00:26:01).

Gordon crea y enfrenta su propia guerra, en contra de quienes en nombre de la libertad toman las vidas de personas inocentes. Al final obtiene la «máxima condecoración» que el presidente de E.U.A. le puede otorgar a un civil, y al mismo tiempo la tranquilidad y paz mental vuelven a su vida.

Aunque esta película no significó el retiro de Arnold Schwarzenegger del cine, con la llegada del nuevo siglo sus apariciones y las de otros actores consagrados en el género de acción como Sylvester Stallone, Mel Gibson, Steven Seagal, Bruce Willis entre otros,

empezaron a disminuir, con ello la fisonomía del héroe de acción cambió, pero los atributos psicológicos permanecieron intactos. Ahora en las películas de acción eran cada vez más frecuentes Nicholas Cage, Clive Owen, Gerard Butler, Jason Sthatam o Jet Li, hombres de cuerpos más delgados en comparación a sus antecesores, pero más adaptados a la moda del momento.

En el año 2007 Sthatam y Li protagonizaron un filme conocido como *Asesino solitario*, cuyo título original era *War* (Chasman, Petzel & Thompson, 2007). En la historia ambos cumplen con características similares a las de Rambo: honorables, rebeldes, valientes y marginados.

Aunque al inicio los dos tienen vidas felices, amigos y familia, un momento de ruptura lo cambia todo. Una decisión trastorna sus contextos perfectos y los vuelve segregados dentro de su propio ambiente.

En medio de una misión descubren que fueron traicionados por un agente de su propio equipo. Como resultado su trabajo fracasa y Lone, quien durante los primeros diez minutos es interpretado por Terry Chen, es asesinado junto con su esposa e hija. Entonces John (Sthatam) se obsesiona con encontrar a *El asesino*, cuya firma especial es el uso de balas de titanio.

No hay grandes sorpresas en la caracterización del personaje de Sthatam, pues responde a los atributos generales de Rambo. Desde el comienzo sabemos que es un agente de élite, adiestrado en combate y con amplios conocimientos de armas y vehículos. Su caracterización psicológica alude como principal atributo al orgullo:

[Crawford llega al sitio donde acaba de ocurrir una disputa entre *yakuzas*, y tortura a un testigo para obtener información. El jefe de la policía menciona de forma sarcástica que será divertido trabajar con él]

Crawford: -ustedes no van a trabajar conmigo. Este es un caso del FBI ahora. Si quieren ayudar pueden llevar mis camisas a lavar. (00:16:00-00:16:30)



De esta manera, pese a sus conocimientos y reconocimientos es un marginado para sus colegas y conocidos, quienes además de saber acerca de su potencial como agente y su exacerbado orgullo conocen sus traumas y debilidades, producto de su obsesión por la venganza, a la que él gusta de disfrazar como justicia a favor de su amigo fallecido.

A través de flash back podemos ver cómo su mente viaja una y otra vez al pasado en busca de respuestas, y la falta de ellas le impide llevar una vida normal. Es un exiliado dentro de su propio mundo.

[La –ahora- ex esposa de Crawford le llama para recordarle del juego de baloncesto de su hijo, él responde distraídamente a sus preguntas]

Ex esposa de Crawford: -John ya pasaron tres años. Mira tu obsesión con este hombre ya te costó tu matrimonio. -No pierdas a tu hijo. (00:18:08- 00:18:14)

[El asesino contacta a Crawford para ofrecerle el cargamento robado a los *yakuzas* que Crawford está rastreando]

El asesino: -lo vi en sus ojos John.

Crawford: -¿a sí? ¿qué fue lo que vio?

El asesino: -dolor, rabia, soledad

La sorpresa real es que el antagonista, «El asesino», cuenta con mayores similitudes con el personaje de Rambo. Pero existe una explicación lógica a ello. «El asesino» es en realidad Lone, agente del FBI que lo perdió todo debido a que su compañero (Sthatam) trabajaba con la mafia vendiendo información de sus compañeros del FBI.

Es en ese momento donde podemos ver la representación del personaje de Rambo nuevamente: un sujeto traumatado que lo perdió todo y trata ahora de recuperar el fantasma de un pasado imposible de recobrar. Sin un sitio a donde ir, sediento de justicia, de conocer la verdad más que de vengarse.

Su intención no es exterminar a quien mató a su familia, trabajo que realiza al inicio de la película; sino descubrir qué tipo de persona es capaz de vender información y poner en riesgo la vida de personas inocentes. Crea su propia guerra, se enfrenta con la mafia en

la ciudad de San Francisco aun a costa de perder su propia identidad física, con tal de mantener su identidad mental.



Terry Chen como Tom Lone  
(Fuente: Screen shot de *War*, Chasman, Petzel & Thompson, 2007, min. 01:35:06)



Jet Li como Tom Lone transformado  
(Fuente: Screen shot de *War*, Chasman, Petzel & Thompson, 2007, min. 01:30:50)

Al final descubre que el culpable de su miseria es su propio amigo, en quien confiaba plenamente. Lone atraviesa el mismo tipo de enfrentamiento que Rambo: traicionado por aquel que defiende y en quien confía, en este caso no su país sino su amigo.

[Lone y Crawford pelean cuerpo a cuerpo, pero Crawford descubre que no es «El asesino» sino su propio amigo]

Crawford: -Cielos Tom, en verdad eres tú

Lone: -sí

Crawford: -¿porqué no me lo dijiste?

Lone: -era la única forma de llegar al responsable. Pero en todo este tiempo nunca pensé que me llevaría de vuelta hasta mi mejor amigo.

(01:35:30-01:35:53)

Una vez completada su misión, se hace responsable de su nueva forma de vida, de sus actos y se marcha: «Tom Lone ya no existe, ahora soy “El asesino”» (01:36:35-01:36:40), porque sabe de sobra que en el pasado, como él mismo lo indica «sólo encontrará dolor».

Siguiendo con la lista aparece nuevamente Sthatam, esta vez como protagonista. En *Safe* (Brender & Brunetti, 2007) película del 2007, dirigida por Boaz Yakin, Sthatam

encarna nuevamente al marginado que lo pierde todo y comienza una guerra personal para tratar de rescatar los restos de una vida pasada en la que era alguien para el mundo.

[Después de ganar una pelea de box que le cuesta millones a los mafiosos que apostaron en su contra, Luke vuelve a su casa para descubrir que su esposa embarazada acaba de ser asesinada por el hijo del mafioso. En lugar de luchar pide que lo maten]

Luke: -acaba con esto ya

Mafioso: -¿acabar? Le costaste dinero a mi padre, pusiste en ridículo a mi familia. Ahora tú serás el ejemplo para aquellos que nos quieran retar. Así que revisamos tu historial. Nada interesante. Trabajaste para la ciudad, recolección de basura. ¡Buenas prestaciones pero cero glamour! ¿eh? Tus padres están muertos. No tienes hermanos ni hermanas, lo cual es una lástima, porque podría habértelos quitado también. Pero amabas a tu mujer. Sabemos eso.

(00:07:55-00:08:40)

El personaje decide alejarse del mundo, pues todo aquel que lo conoce está destinado a morir a manos de los mafiosos que lo amenazan. Evita poner en práctica sus habilidades porque no conoce una razón para continuar, pero una vez que la encuentra en una pequeña indefensa es capaz de todo para protegerla.

Además de sus conocimientos de armas, habilidad para la lucha cuerpo a cuerpo, valentía y rebeldía, Luke Wright (Sthatam) cree en la justicia, en la libertad, en proteger a los inocentes y en el respeto por la vida. Puede ser que asesine a diestra y siniestra pero jamás pondrá en riesgo a un inocente, asimismo su sentido del honor es exacerbado y su nombre reconocido por sus andanzas: es el mejor.

[Un ex colega de Luke lo encuentra en un albergue para vagabundos, lo toma como rehén y lo lleva con otros compañeros para golpearlo]

Policía: -Luke Wright, alguna vez el policía más duro de la gran manzana, podía soportar cualquier golpe (00:21:52-00:21:55)

[Cuando descubre que Luke Wright está de vuelta, el alcalde, un sujeto corrupto le explica al jefe de la policía quién es Luke Wright y porqué hay que cuidarse de él]

Alcalde: -¿crees que Luc fue uno más de tus policías? Cuando formé el equipo supe que necesitaba un elemento especial que superara a los detectives ordinarios. Alguien que hiciera cambios. Llamé a

amigos en lugares tan lejanos que ni siquiera aparecen en el mapa y me apoyaron. Una semana después recibí a Luke Wright. Esos tipos peligrosos que desaparecieron durante los últimos años, ¿crees que se mudaron? Los traficantes de cocaína escondidos en Harlem Freddy Petrovich, Tommy Lo en Brooklyn, en el barrio Chino. Luke Wright es un fantasma. Un fantasma muerto. Y también nos trajo suerte. Pero entonces a ustedes les entró la avaricia y quisieron llenarse los bolsillos. Luke es un asesino, pero es honesto. Cuando amenazó con reportarnos a asuntos internos fue necesario recurrir a gente con mucho poder de convencimiento para disuadirlo. (00:54:12-00:54:57)

Luke Wright cumple con su misión, encuentra la redención en el camino y aunque no recupera su pasado como lo conocía, empieza a aceptar su nueva forma de vida: la de un ciudadano que se reincorpora a la sociedad que lo despreció por sus atributos, pero en la que finalmente encuentra un espacio para él.

El último personaje en la línea del tiempo es John Wick, interpretado por Keanu Reeves. Este personaje apareció por primera vez en 2014, para la película del mismo nombre. Su caracterización psicológica, la descripción que se hace de él y la exposición de sus habilidades son la apología total de los atributos del Rambo de Kotcheff.

[Dentro de una empresa de traficantes de narcóticos un hombre entra para comunicarle a su jefe que están a punto de terminar de mudar el negocio completo. Pero no comprende porqué deben sacrificar tanto sólo porque son acechados por el protagonista, quien está en busca de un auto que guardan en la bodega del negocio]

Hombre: -¿Y renunciaremos a todo por un auto?

Jefe: -no es sólo un auto. Es el auto de John Wick. [...] él mató a mi sobrino, a mi hermano, a una docena de mis hombres sólo por ese auto y un perrito. Y tú, ¿crees que se va a detener ahora?

Hombre: señor, es un solo hombre, ¿porqué no lo eliminamos?

Jefe: -John Wick es un hombre enfocado, que se compromete y tiene mucha voluntad. ¡Mató a tres hombres en un bar...

Hombre: -con un lapicero, he oído la historia.

Jefe: -¡con un maldito lapicero! ¿Quién demonios lo hace? Puedo asegurarte que las historias que has oído de este hombre, sin exageración, son más aterradoras aún. (00:04:09-00:06:04:)

Pero no sólo eso, este personaje encarnado por Reeves vuelve a la idea del héroe de habilidades superiores incluso dentro de los superiores; marginado, solitario, atormentado por un pasado trágico y por encima de todo silencioso, estoico. Capaz de desatar una

masacre sólo como vía para obtener su propia paz. Una máquina asesina pero honorable, justa. A diferencia de los otros personajes presentados, John Wick es un hombre de escasas palabras. Utiliza sus habilidades para hablar por él y sus enemigos se encargan de complementarlas con diálogos. Aunado a ello, sin importar qué tan fuerte e impresionante sea siempre termina irremediablemente lastimado, las marcas del combate psicológico y físico son evidentes en su caracterización física.



Fuente: Screen shot de *SJohn Wick 2*, Iwanyk & Leitch, 2017, min. 01:42:51

John Wick resiste peleas cuerpo a cuerpo, caídas desde alturas inusitadas, accidentes de tráfico, heridas de bala: es sin duda alguna un héroe-soldado, fuera de un contexto bélico; es decir, encarna el estereotipo de Rambo utilizado como referente para los nuevos héroes de acción.

Tanto Wick como sus antecesores representan a los héroes trágicos con habilidades militares, orgullo desmedido y un cierto grado de nacionalismo disimulado. Ya sea que se enfrenten a la guerrilla colombiana, las mafias orientales o los extraterrestres siempre aluden de forma directa o indirecta a los valores estadounidenses.

Sumado a los atributos psicológicos y físicos que asemejan a los personajes de las películas vinculadas a Rambo de Kotocheff en la representación del héroe de acción, todos ellos cuentan también con un momento de revelación, tal como el de Rambo. En este punto

descubrimos que cada uno de los protagonistas es «el mejor», cuenta con habilidades superiores al resto de sus semejantes y posee cualidades más allá de la comprensión cotidiana. Ello los dota de misterio además de transformarlos en «armas listas para la ejecución y el combate».

Asimismo, todos son rebeldes. Martin Riggs profundiza en casos en los que nadie más quiere entrar; Luc Deveraux decide proteger a una civil en contra del propio ejército que lo creó; Korben Dallas opta por su jubilación temprana para no obedecer órdenes; Gordon Brewer escoge tomar la justicia en sus manos en contra de los agentes especiales; Tome Lone, aún convertido en el asesino elige «no tener un maestro»; Luke Wright prefiere enfrentarse a quienes antes fueron sus jefes y John Wick desafía a la organización que antes lo protegía, todo debido a su concepción del honor y la justicia.

Desde luego existen elementos diferentes en cada uno de los filmes. Los momentos de revelación no siempre se encuentran en la misma posición y claro que se han agregado componentes extras para reformar las historias, una esposa que muere, una familia desaparecida, un colega asesinado. Puede ser que este componente extra cambié; pero el formato es el mismo: un héroe-soldado con pasado trágico incapaz de reincorporarse a la sociedad, capaz de desatar una guerra para lograrlo, porque ante todo se encuentra el orgullo.

Al momento de revelación se suma también el punto de la redención, en Rambo llega en el instante en que decide confesar su trauma, aceptar la responsabilidad de sus actos y entregarse.

En el resto se materializan de diversas formas. Riggs entrega como regalo de navidad a su colega la bala con la que pretendía matarse. Deveraux regresa a casa acompañado ahora por una hermosa chica. Dallas vive un momento de pasión con Leloo. Gordon adopta al niño colombiano que rescató del campamento de “El lobo”. Tom Lone deja su pasado a un lado y escoge permanecer como “El asesino”. Luke Wright viaja con la

niña que rescató a Seattle para darle educación adecuada. Y John Wick escapa con su perro lejos del mundo de la mafia.



Rambo se entrega a la policía.  
Fuente: Screen shot de *First Blood*, Feitshans,  
1982, min 01:29:23



Roger recibe como regalo la bala con la que  
Riggs planeaba suicidarse  
Fuente: Screen shot de *Lethal Weapon*, Donner  
& Silver, 1987, min. 01:45:52



Deveraux se encuentra con Verónica después de  
la pelea final.  
Fuente: Screen shot de *Universal Soldier*,  
Kassar & Shapiro, 1992, min. 01:38:02



Korben se encuentra con Leloo después de  
salvar el universo.  
Fuente: Screen shot de *The Fifth Element*,  
Ledoux, 1997, min. 02:01:37



Gordon rescata al hijo de "El lobo" después de  
su último enfrentamiento.  
Fuente: Screen shot de *Collateral Damage*,  
Koch & Meyer 2002, min. 01:43:55



Lone decide continuar su vida como "El  
asesino" al final de la película.  
Fuente: Screen shot de *War*, Chasman, Petzel &  
Thompson, 2007, min. 01:36:59



Wright decide viajar a Seattle con la niña que rescató tras eliminar a todos sus enemigos.

Fuente: Screen shot de *Safe*, Bender & Brunetti, 2012, min. 01:26:29



John escapa con su perro lejos de la mafia.

Fuente: Screen shot de *John Wick 2*, Iwanyk & Leitch, 2017, min. 01:50:24

La diferencia real entre Rambo y los personajes que encarnan su espíritu, a los que he clasificado como «Rambos», es su relación con el asesinato. El Rambo de Kotcheff no mató a un solo hombre a lo largo de todo el filme, contrario al Rambo de la novela. Los nuevos Rambos son capaces de eliminar sin miramientos a quien se interponga con sus objetivos. Sin embargo, ello atiende por completo a una razón comercial. Para el primer Rambo, interpretado por Sylvester Stallone se decidió que no debía matar para lograr generar empatía con el público, que debido al contexto de posguerra en el que vivía no encontraba simpatía en la violencia.

Con el paso de los años, alejados de la era de la posguerra, los nuevos Rambos ya no encontraban inconveniente en asesinar puesto que la empatía era generada a través de otros elementos que justificaban sus actos, entre ellos el cambio de enemigos, ahora representados a través de narcotraficantes y terroristas. Mientras más trágico y visual fuera el momento de ruptura en que el personaje decide comenzar su guerra, más fácil resultaba justificar las muertes que acontecerían después.

Existe una cantidad innumerable de Rambos dentro de las películas de acción. Remedos delineados en nuevos contextos con las características del personaje de Kotcheff, que ha mostrado ser un referente dentro y fuera del cine. El personaje se adapta y evoluciona a la par de las necesidades de la industria cinematográfica. Pero su esencia continúa vigente hasta la actualidad.



## Conclusiones

### La paradoja del cine como generador de estereotipos

Como mencioné a lo largo de este trabajo, las representaciones cinematográficas son una puesta en escena de un trozo de realidad, interpretado por un equipo de producción. Dentro de este universo simbólico visual se encuentran la música, los escenarios, *atrezos*, diálogos y sobre todo los personajes, que son los encargados de mover la historia dentro del filme con sus decisiones y acciones.

Para que una representación cinematográfica logre consolidarse, cada uno de los signos introducidos en el universo de creación debe contar con cierto grado de reminiscencia para el público. Hasta la ciencia ficción o las películas de fantasía recurren a elementos o situaciones universales con la finalidad de lograr identificación con el espectador.

De esta manera los estereotipos juegan un papel trascendental como parte de la creación fílmica. Para que la identificación se logre es preciso que exista un punto comparativo dentro de nuestro cerebro, que identifique lo que son y lo que no son el mundo exterior y sus estímulos desde nuestra perspectiva particular (*tradición*). Le otorgamos credibilidad y aceptación a los fenómenos vistos en pantalla y de ello se desprende nuestra afinidad con los personajes y sus vivencias.

Como parte de los análisis cinematográficos dentro del campo de la comunicación, la idea de «estereotipo» alude de forma casi general a una connotación negativa. Y desde esta perspectiva negativa el cine es catalogado como creador de estereotipos. Sin embargo, existen dos factores en contra de esta teoría. El primero es que los estereotipos son necesarios como vía de acceso y comprensión del mundo exterior.

Gracias a ellos nos adscribimos dentro o fuera de algún grupo social e incluso nos formamos de manera individual. Son una conceptualización mental que surge de una serie de abstracciones, basadas en la repetición de representaciones que sirven para sintetizar o

identificar personas, situaciones, o paisajes de acuerdo a una característica preponderante que ya forma parte de un concepto mental enraizado dentro de un grupo.

Los estereotipos surgen de la *tradición*, de la interacción del individuo con el mundo exterior y su necesidad de nominalizarlo para entenderlo.

El segundo factor es que sería casi imposible que el cine sea un «generador de estereotipos» en un sentido universal, puesto que todo lo que vemos en pantallas tiene su base en la realidad. Los estereotipos no parten del cine sino, como ya hemos visto en este análisis, parten de arquetipos adaptados a las nuevas formas de vida y necesidades culturales. El cine y la creación o reforzamiento de estereotipos son pues una unidad simbiótica, en la que es imposible determinar qué tanta influencia proviene del exterior del filme y cuánta de su universo diegético.

El cine es una de las nuevas formas de mitología de las que hablaba Barthes, en las que existen los héroes, los ritos, y la vinculación del público con ellos. Se modifica a la par que nosotros lo hacemos y somos nosotros quienes contribuimos en esas mutaciones: es objeto y sujeto dentro de un *dasein*.

Pero, el cine ha desarrollado su propio universo en cual sí funciona como creador de estereotipos que son adaptados y retomados según su aceptación colectiva y, claro, de acuerdo a las ganancias económicas que de ella se obtiene.

Esta investigación partió de tres supuestos:

- El personaje de Rambo creó un nuevo estereotipo de héroe de acción en el cine con las características del soldado estadounidense.
- La película de Rambo marcó una transición entre el cine bélico de protesta y el cine de acción como lo conocemos en la actualidad.
- El modelo de héroe presentado por Rambo continúa siendo vigente.

A lo largo del análisis he comprobado que, efectivamente, Rambo es un referente dentro y fuera del mundo de la cinematografía, y continúa vigente en la actualidad. Sin embargo, ¿cuál es la trascendencia de poder confirmar analíticamente estos supuestos de investigación?

Existen tres vértices de potencial aprovechamiento de este trabajo: la tipificación de los nuevos héroes del cine y el seguimiento de su evolución; la reivindicación del cine de acción como tópico serio de análisis; y la apertura hacia la construcción de una *hermenéutica cinematográfica* más que del uso de la hermenéutica dentro del análisis fílmico.

### **Tipificación de los nuevos héroes del cine**

Desde la aparición de Rambo, en 1982, el personaje de Ted Kotcheff continúa siendo un referente. Contrariamente a su caracterización literaria original, el personaje cinematográfico mutó hasta convertirse en un estandarte de las políticas nacionalistas estadounidenses en torno a los contextos bélicos.

Si bien la primera entrega contaba aún con similitudes esporádicas con el Rambo original, las entregas posteriores terminaron con su radical transformación siguiendo, sin embargo, el mismo estereotipo del personaje de la primera película: un héroe justiciero orgulloso, con atributos de soldado estadounidense potenciados, siempre dispuesto a sacrificarse por sus ideales de libertad y justicia.

La película de Kotcheff creó un paradigma y fue un parteaguas que representó un momento de ruptura entre el punto en que los soldados pertenecían a los filmes bélicos, y el momento en que dejaron de lado los campos de guerra para adentrarse en los contextos ciudadanos, futuros atípicos, o terrenos inexplorados.

Bajo el estandarte de la lucha por la justicia y la sublimación de los sentimientos nacionalistas, estos nuevos héroes-soldado (Rambos) crean sus guerras propias, en las que

la violencia se justifica dado el grado de empatía que despiertan con el público y sus deseos de mantener la paz y el honor.

Su solución última es el combate. Su enemigo es todo aquel que atente contra sus estándares de justicia y la sublimación de su pasado. Porque todos ellos, los Rambos, cuentan con un pasado traumático, puede que éste se asocie con la guerra, la pérdida de la familia o la pareja; pero siempre se mueven bajo el fantasma del pasado idealizado: una vida aparentemente plena, hasta la llamada a la aventura para forjar su camino como héroes.

Mas la creación, caracterización, representación y aceptación de estos personajes, como pudimos apreciar en el análisis, atiende por completo al contexto que los forma. Se añaden elementos para mantener la empatía con el público, se cambian los escenarios, pero el estereotipo permanece constante.

Rambo pasó a formar parte de esas nuevas mitologías que surgieron de un arquetipo y se consolidan bajo un tipo hasta formar un estereotipo, pues como bien señaló Roman Gubern en *Espejo de fantasmas* (1993):

[...] las estrategias de dominación cultural de Hollywood hicieron que lo local americano (como el *western*) pasara a ser universal; pero por debajo de las fórmulas localista se hallaban grandes arquetipos universales que ya estaban en los textos de Homero, verdaderas reencarnaciones actualizadas de Aquiles, Hércules, Helena de Troya, Polifemo, Edipo o Penélope. Hollywood supo remodelar los viejos mitos con nuevos rostros y la universalidad de sus estructuras afectivas garantizó la universalidad de sus audiencias (p.12).

Esa universalidad afectiva se percibe todavía en la actualidad. Los Rambos atraen a las audiencias al cine, son reconocidos y consumidos. Y debido a ello es preciso estudiarlos a profundidad, desglosar una tipificación que permita adentrarnos en sus configuraciones, y partir de ellos como punto focal del análisis de los filmes de acción que se construyen en torno a sus personalidades.

Con ello sería posible comenzar a diferenciarlos del resto de los protagonistas de otros géneros y comprender porqué siguen siendo particularmente significativos como parte de la cultura visual, que se ha extendido gracias a la diversidad de formas de acceso a ella con las que contamos el día de hoy.

En sus inicios Rambo era consumido por una sociedad herida por los estragos de la derrota en Vietnam, dividida entre las nuevas formas de apropiación de su nacionalidad y la oposición a los conflictos bélicos ¿quién sigue en la actualidad su estereotipo? ¿porqué sigue despertando interés? Son preguntas que deberán ser contestadas desde otro enfoque, pero cuyas respuestas pueden resultar de sumo interés.

Desde luego, los estudios de recepción no son la única materia de análisis que ofrece la tipificación de personajes dentro del cine. El cine es, además de una fuente documental independientemente de su género, un medio de comunicación que cuenta con su propio lenguaje y técnica y como tal es necesario estudiar sus cambios.

Seguir la línea de formación de un personaje a través del tiempo ayuda a reconocer las mutaciones que ha sufrido un género a lo largo de su evolución, identificar las técnicas de su producción y diferenciarlo de otros en contenido y forma.

### **Más allá de la cultura de masas**

#### **¿Qué es lo analizable? La reivindicación del cine de acción**

Pero, ¿cómo podemos identificar un tipo de personaje, género, director o película que vale la pena ser analizado? Por sus características generales, argumentos pobres, extrema acción, movimientos rápidos de cámara, explosiones y la manera hiperbólica de mostrar el heroísmo y la lucha en pantallas, el cine perteneciente al género de acción ha sido catalogado como «cultura de masas».

Esta etiqueta le resta interés en el campo académico. Se le relega junto a otros géneros que se consideran también parte de esta cultura y se demerita su estudio. Y los

análisis que de él se hacen, atienden generalmente a tópicos como la violencia, el machismo o los estereotipos de manera negativa.

Sin embargo, ya sea que se decida encasillarlo bajo el mote peyorativo de «cultura de masas» o simplemente retomarlo como una forma cinematográfica menos elaborada que el llamado «cine de arte» o el «cine de autor», el género de acción, al igual que todos los demás, merece y debe ser analizado sólo por el hecho de existir.

Más allá de la idea de si «es bueno» o «malo», sí genera estereotipos negativos, si refuerza tendencias nacionalistas, machistas, o cualquier otra aseveración en su favor o en su contra, no deja de ser una forma de comunicación que transmite mensajes, que se desenvuelve dentro de un contexto social y que nos ayuda a asimilar otra forma de representar la realidad.

Todas las expresiones cinematográficas existentes surgen para llenar un vacío en una cadena comunicativa dentro de una *tradicción*, y evolucionan con relación a ésta. El estudio del cine de acción nos permite localizar momentos de ruptura en la formación estética, estructural y comunicativa del cine, pues su línea de evolución atiende directamente a las formas de consumo y creación que buscan mantenerse vigentes a través de fórmulas preconcebidas que reciban aceptación del gran público.

En este sentido es preciso ubicar a las formas cinematográficas dentro de una *tradicción* en convivencia con el *dasein* que las produce.

### **Apuntes hacia una hermenéutica cinematográfica**

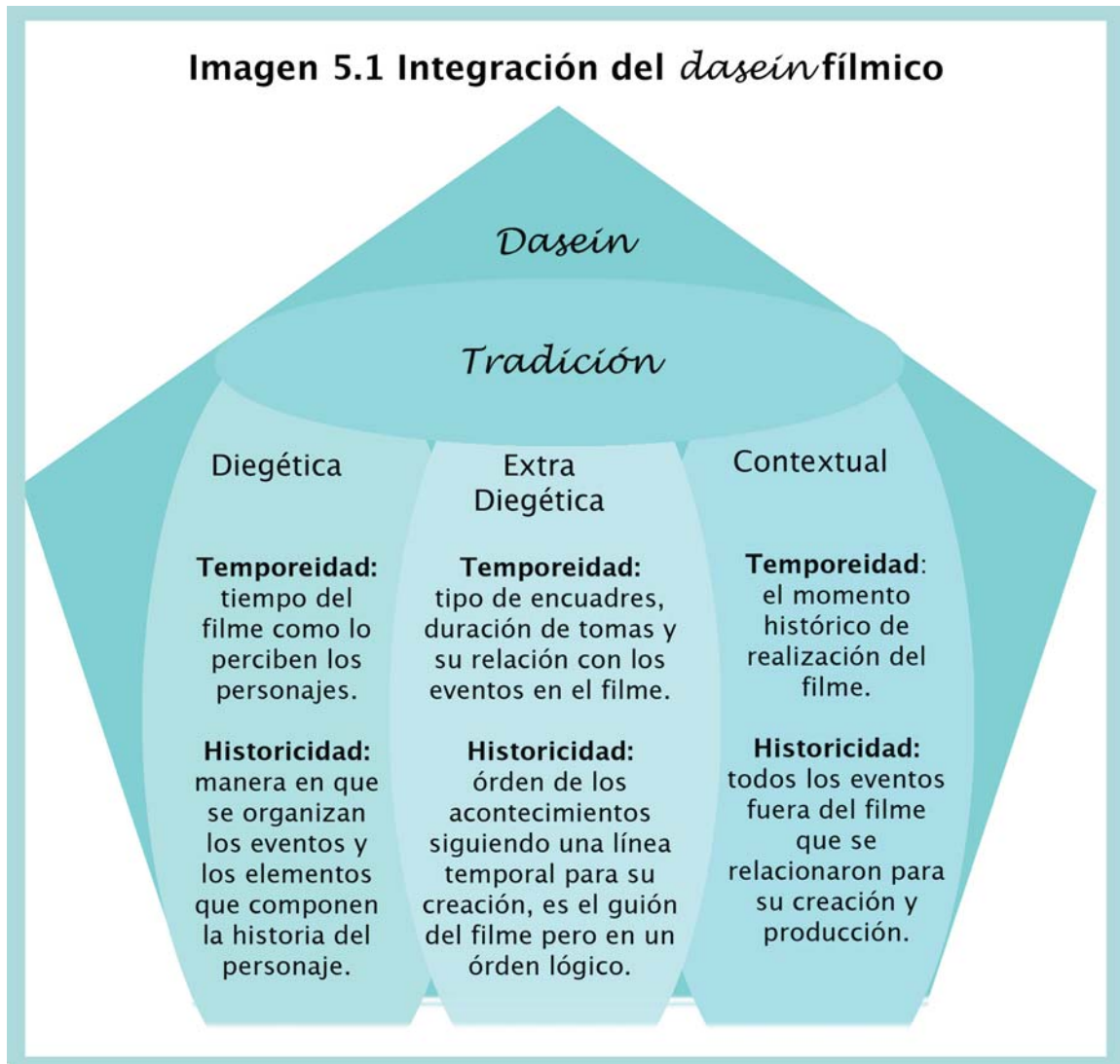
Es así que la trascendencia de esta investigación va más allá de una obvia exposición que permite mostrar que Rambo creó un nuevo estereotipo de héroe que se mantiene vigente hasta la actualidad.

La importancia de realizar un acercamiento hermenéutico hacia un personaje de un

género poco estudiado en el campo de la comunicación en México, desde un punto de vista alejado de los estudios de género o el tema de la ideología, ayuda a demostrar qué herramientas se pueden emplear emulando el lenguaje heideggeriano en un ámbito como el análisis cinematográfico, encaminado a la creación de una *hermenéutica cinematográfica*.

Por principio hay que establecer qué es un *dasein filmico*. Desde la perspectiva heideggeriana el *Dasein* es la acumulación de *tradiciones* existentes de las que parte el mundo de un sujeto/objeto. El *Dasein* de Rambo, siguiendo el objeto de estudio de esta investigación: representación del soldado estadounidense como héroe de acción, se forma de tres *tradiciones* generales: diegética, extradiegética y contextual. Y dentro de cada una de ellas existen los parámetros de *temporeidad* e *historicidad*.

**Imagen 5.1 Integración del *dasein* fílmico**



Fuente: elaboración propia basada en los conceptos de Martin Heidegger y el análisis de Rambo

En el caso de Rambo, la distribución presentada en la *Imagen 5.1* se puede ilustrar, de manera general, como se muestra a continuación.

- *Tradición* diegética: elementos que integran las personalidades de cada personaje, formas de vida en el contexto del filme. Rambo es un ex combatiente de Vietnam, luce desaliñado y diferente del resto de los personajes. Llega a Hope a buscar a su amigo y se entera de su muerte, después debe enfrentarse al sheriff del pueblo, quien lo considera una amenaza dentro de un lugar tranquilo.



- *Temporeidad*: tiempo que transcurre desde que Rambo llega a buscar a su amigo hasta que decide entregarse a la policía (no se especifica cuántos días fueron).
- *Historicidad*: Rambo llega a la casa de su amigo, se entera de su muerte, decide comer en Hope, es detenido por Teasle. Escapa de la cárcel, se refugia en las montañas. Aparece Trautman. Rambo queda atrapado en la mina. Logra salir. Vuelve al pueblo. Se enfrenta a Teasle. Habla con Trautman. Se entrega a la policía.
- *Tradicón* extradiegética: elaboración previa de perfiles psicológicos y ambientales que forman parte de la preproducción de la película. Rambo es un Boina Verde, ex combatiente con traumas psicológicos y víctima del síndrome de Vietnam, orgulloso, valiente, justo. Al llegar a Hope se enfrenta a Wilfred Teasle, quien ha sido jefe de policía en el lugar por muchos años, antes combatiente en la guerra de Corea, necio, arrogante y discriminador, habitante de un pueblo conservador.
  - *Temporeidad*: uso de close up sobre todo para ilustrar las heridas, los sentimientos (a través de la mirada) y las cicatrices. Uso de ángulos holandeses para dar movimiento y agilidad al filme. Uso de *full* y *long shot* para ilustrar los desafíos a los que se enfrenta el personaje. Uso de *medium shot* para dramatizar el uso de las armas y las habilidades físicas del personaje. Encuadros de menos de un segundo de duración y aplicación de montaje de plano contra plano. Música con aclimatación de marchas militares, alientos metales preponderantemente.
  - *Historicidad*: un joven llamado Rambo es entrenado por las fuerzas especiales del ejército. Viaja a Vietnam donde debe combatir, es capturado y torturado pero no deja de luchar. A su regreso a Estados Unidos se le otorga la medalla de honor por servicios distinguidos y otras condecoraciones que demuestran que era el mejor de su unidad. Un día decide visitar a Delmar,

un viejo amigo de Vietnam y junto con el propio Rambo sobrevivientes únicos de su compañía. Al llegar ahí descubre que Delmar ha muerto. Sigue su camino y en el pueblo se encuentra con Wilfred Teasle, sheriff de mente cerrada que debido a sus prejuicios en contra de la apariencia de Rambo, lo quiere fuera. La guerra se desata. Rambo opta por seguir su código de honor y responsabilizarse de sus actos entregándose a la policía.

- *Tradición contextual*: es la suma de todos los factores que se conjugaron para llegar al momento de producción. Quién es el director y su equipo así como la compañía productora. De dónde parte la historia, cómo se eligieron los actores, locaciones, la música, entre otros.

- *Temporeidad*: en el año 1972 apareció *First Blood* de David Morrel, el libro se convirtió en un *bestseller* y llamó la atención de la industria hollywoodense. Sin embargo intervinieron factores como la cercanía con la guerra de Vietnam y su asociación negativa en la sociedad para que se retrasara su producción hasta 1982, año en que Sylvester Stallone fue contactado por Ted Kotcheff para interpretar al personaje principal.

- *Historicidad*: la guerra de Vietnam fue un suceso bélico en que Estados Unidos participó aún en contra de la opinión pública. Finalizó en la década de los setenta, pero las reminiscencias negativas siguieron presentes en la sociedad estadounidense por un largo tiempo.

Una vez que se analizan todos los factores que conforman los tres tipos de *tradiciones* generales de un filme es posible desmontarlo y encontrar las aportaciones que otorga al mundo cinematográfico. En el caso específico de Rambo, sabemos que se transformó en un personaje estereotipo, pero ello sólo fue posible debido a que se conjugaron el momento histórico con los elementos diegéticos del filme.

De alguna manera Rambo reivindicaba en todos los sentidos a quienes habían sido parte de un conflicto que los estadounidenses, en palabras de John Rambo, pudieron haber

ganado, pero alguien no los dejó, no era su guerra, sin embargo fueron a luchar y al regreso, los héroes de la batalla eran atacados por una parte por quienes los veían como perdedores y por otra quienes los consideraban asesinos.

John Rambo creó una nueva forma de concebir al soldado como héroe de acción, y a lo largo de los años su modelo se ha copiado y moldeado para seguir vigente. Desde esta perspectiva, la creación y aplicación de una *hermenéutica cinematográfica* permite analizar al cine ontológicamente. El cine en cuanto a sí mismo.

Rambo es un sujeto/objeto dentro del universo ontológico fílmico, modificó una tendencia y fue modificado para adaptarse a otras distintas, puesto que el cine se modifica a sí mismo a través de las tendencias que surgen en su seno (*tradición* diegética), crea un espacio lógico de desarrollo interno en interacción con el exterior (*tradición* contextual), cambia sus formas de producción, se mueve y adapta pero al final comunica.

En la actualidad, formamos parte de una cultura audiovisual, y como parte de ella el cine habla de sí mismo como medio de expresión, industria, arte, de nosotros como sociedad, público, espectadores, consumidores. Documenta nuestras formas de expresión y los modelos a los que aspiramos, admiramos o tememos. Aglomera en pantalla las formas de vida de una época como memoria audiovisual colectiva y nos permite acceder a ellas de forma atemporal y como tal su estudio y teorización es necesario, no sólo como desde la percepción del público y su interacción con él; sino también en sí mismo.

Este análisis comprueba precisamente esa forma de vinculación que existe dentro del propio universo cinematográfico. Después de seguir a Rambo a través de libro, la película, los contextos y factores que intervinieron en su aparición y transformación, de sumergirlo en el universo hermenéutico y configurarlo como estereotipo del héroe de acción actual, es posible comprender la importancia del análisis hermenéutico del cine, puesto que éste puede sentar las bases de investigación de otros cuadros de análisis dentro del campo de la comunicación.

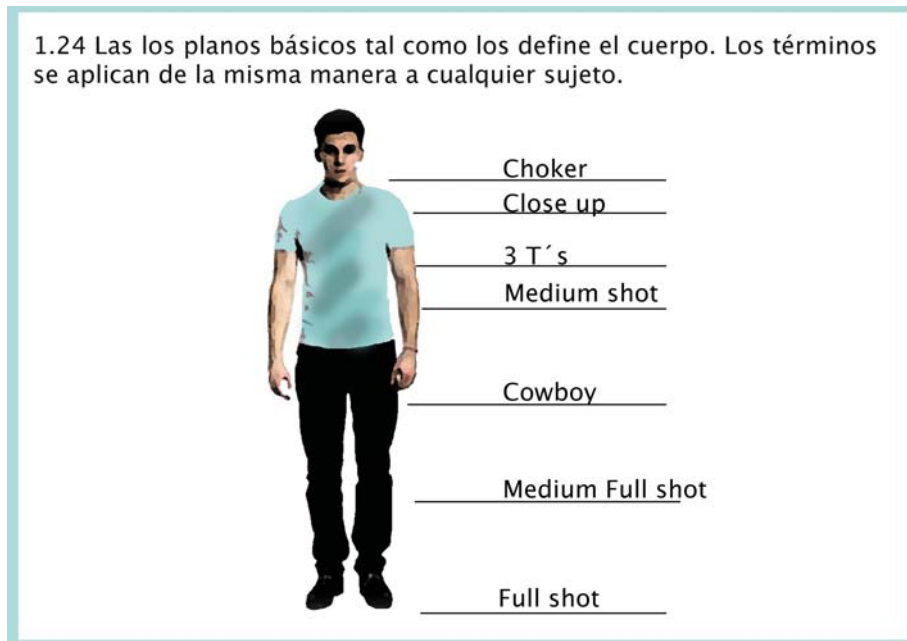


## Anexos

### Anexo 1: Glosario

- Atributo: cada una de las cualidades o propiedades de un ser, y al mismo tiempo el símbolo que denota el carácter y representación de las figuras que lo exhiben (RAE, 2018).
- Atributos circunstanciales: características físicas o psicológicas que aparecen solamente bajo un contexto determinado, tales como el miedo (psicológico) o el sudor (bajo actividad física), se generan por situaciones específicas y no necesariamente son parte de la esencia del personaje.
- Atributos inherentes: características físicas o psicológicas que forman parte invariables del sujeto analizado.
- Close up: los close-up son una de las tomas más importantes en el vocabulario. Existen distintas variaciones: generalmente se considera un medium close up desde la parte superior de la cabeza hasta la cintura o algo relativo a esa área. [traducción propia]. (Brown, 2002, p.12)
- *Dasein*: o experiencia de vida, el momento en el que el hombre se abre al mundo dinámico, permeado por la temporeidad y la historicidad dentro de su tradición (Heidegger, 2017).
- Diégesis: «es la historia comprendida como pseudo- mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad» (Aumont, 1996, p. 114)
- Ejemplo referencia de los tipos de plano. La información fue retomada de la imagen 1.24, contenida en *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors: Volume 1* de Blain Brown (2002, p. 12)

1.24 Los planos básicos tal como los define el cuerpo. Los términos se aplican de la misma manera a cualquier sujeto.



- Escena: lugar o set donde ocurre la acción.
- Estereotipo: (concepto de elaboración propia) conceptualización mental que surge de una serie de abstracciones, basadas en la repetición de representaciones que sirven para sintetizar personas, situaciones o paisajes, de acuerdo a una característica preponderante que ya forma parte de un concepto mental enraizado dentro de un grupo.
- Full shot: se refiere a una toma que incluye todo un sujeto, ya sea un edificio entero o una persona. [traducción propia]. (Brown, 2002, p.11)
- Hermenéutica cinematográfica: (definición propia) es la consolidación de los conceptos heideggerianos aplicados al campo de estudio fílmico no de forma independiente sino a través de la emulación, anclaje y creación de definiciones que partan del lenguaje fílmico para su estudio ontológico.
- Héroe cinematográfico: (concepto de elaboración propia) personaje que se enfrenta a un proceso de transformación y reencuentro consigo mismo y su sociedad, al tiempo que afronta un sin número de pruebas, externas e internas; pero cuyas cualidades se encuentran por encima del resto de los personajes y le ayudan a alcanzar su finalidad última. Su caracterización física varía de acuerdo al género en que se le inserte, pero su configuración psicológica obedece al mismo tipo. Es

reconocido y admirado por su valor, su osadía, su resignación e incluso por su negativa a completar la tarea al sentirse incapaz de hacerlo.

- Historicidad contextual: todos los eventos fuera del filme que se relacionaron para su creación y producción.
- Historicidad diégetica: manera en que se organizan los eventos y los elementos que componen la historia del personaje.
- Historicidad extradiégetica: orden de los acontecimientos siguiendo una línea temporal para su creación, es el guión del filme pero en un orden lógico.
- Historicidad: la formación de la historia del ente con relación a sí mismo en interacción con la temporeidad (Heidegger, 2017).
- Leitmotiv: «nudos embrionarios que a base de transformación y desarrollo acaban constituyendo el material temático y forman la totalidad del tejido discursivo de la obra musical» (Alcalde, 2007, p. 172). Representa un tema fijo, funge como economista temático, es programático y repetitivo. « Motivo central o asunto que se repite, especialmente de una obra literaria o cinematográfica» (RAE, 2018). Por otra parte, Jordi Balló, entiende a los *leitmotiv* visuales o motivos visuales como «el contenido, el tema que quiere transmitir su narratividad [...] la fuerza significativa de estos motivos visuales se manifiesta en su madurez formal, en su capacidad de comunicar un saber que apela tanto a la cultura visual del espectador como a su emotividad».

Siguiendo la definición de la RAE, la conceptualización de Balló en el campo visual filmico y la descripción de características que enumera Alcalde para describir al *leitmotiv* como parte del universo musical, en este trabajo se entiende como «un elemento recurrente y repetitivo dentro de la estructura fílmica que sirve como tópico principal dentro de una escena o serie de escenas».

- Medium shot: tal como el plano general, es relativo al sujeto. Obviamente, está más cerca que el plano general. Los medium shots típicos pueden ser personas en una mesa en el restaurante, o alguien comprando un refresco, que se muestra de la cintura para arriba. Al estar más cerca de la acción que en el long shot, ahora podemos ver las expresiones de la gente, los detalles de cómo están diciendo y

haciendo las cosas, sin centrarse en un personaje específico o en ningún detalle en particular. [traducción propia]. (Brown, 2002, p.11)

- Momento de ruptura: momentos de acción dentro del argumento en los que la decisión tomada por un sujeto hace la trama en una dirección diferente. Puntos exactos en los que el personaje, guiado por todo un contexto físico y psicológico, toma una decisión que cambia la historia.
- Ontología: la ontología es una disciplina asociada directamente con la fenomenología. Es «cualquier preguntar e investigar dirigido hacia el ser en cuanto al ser. (Heidegger, 2000, p. 20).
- Plano: es la unidad mínima de significado dentro del cine (Metz, 2002). «Acción continua filmada sin interrupción».
- Representación cinematográfica: (concepto de elaboración propia) es la puesta en escena de un trozo de la realidad interpretado por un equipo de producción, a través de signos insertos en un universo filmico simbólico, que adquiere un carácter artístico (obra de arte audiovisual) mediante la concatenación de diversos elementos pertenecientes a otras artes.
- Significado: concepto asociado a un signo (Saussure).
- Significante: imagen acústica asociada a un signo (Saussure)
- Signo: El signo lingüístico es, pues, una entidad psíquica de dos caras, [significado y significante] es combinación del concepto y de la imagen acústica (Saussure, 2007, p. 93)
- Soldado: (concepto de elaboración propia, aplicado a la cinematografía) personaje perteneciente a la milicia que atraviesa por una serie de pruebas, que nunca le permiten salir sin haber luchado, de forma física, moral o psicológica. Las marcas del combate aparecen en su cuerpo: cicatrices, polvo, sangre, amputaciones, o vendajes son algunas de las marcas que forman la caracterización del soldado después de la batalla.
- Temporeidad contextual: momento histórico de realización de un filme.
- Temporeidad diégetica: tiempo del filme como lo perciben los personajes.
- Temporeidad extradiégetica: tipo de encuadres, duración de tomas, enlace con la música y la relación con los eventos del filme.



- Temporeidad: es la manera de concebir el tiempo con relación al dasein como un presente que está siendo sido en interacción con el sujeto/objeto. (Heidegger, 2017).
- *Tradicón* contextual: es la suma de todos los factores que se conjugaron para llegar al momento de producción. Quién es el director y su equipo así como la compañía productora. De dónde parte la historia, cómo se eligieron los actores, locaciones, la música, entre otros.
- *Tradicón* diegética: elementos que integran las personalidades de cada personaje, formas de vida en el contexto del filme.
- *Tradicón* extradiegética: elaboración previa de perfiles psicológicos y ambientales que forman parte de la preproducción de la película.
- Wide shot o long shot: el plano general es cualquier cuadro que abarque toda la escena [...] estamos hablando de una gran escena panorámica hecha con una lente de distancia focal corta que abarca todo lo que el ojo puede ver [traducción propia]. (Brown, 2002, p.9)



## **Anexo 2: Instrumentos**

### **Instrumento 1: Análisis del personaje de Rambo en la novela Primera Sangre de David Morrell**

**Material de análisis:** El material utilizado para el análisis fue edición española del libro *Primera sangre* de David Morrell de la colección Novela y Ocio, de la Editorial Salvat de 1986, en su versión digital. Y como punto de contraste, la versión original *First Blood* de David Morrell publicada por Grand Central Publishing en E.U.A. en el año 2000.

#### **Universo de análisis**

- *Primera sangre*, novela de David Morrell, 1972.
- *First Blood*, película de Ted Kotcheff, 1982.

#### **Observables**

- Rambo: descripción física y psicológica en la novela y la película.

La novela de Rambo, escrita por David Morrell en el año 1972, narra la historia de un muy joven soldado, veterano de la guerra de Vietnam, quien llega por casualidad al condado de Madison en Kentucky. Una vez allí se ve inmiscuido en una serie de situaciones discriminatorias que ponen a prueba su paciencia, racionalidad y autocontrol, después de las cuales decide engendrar su guerra personal en contra de los fantasmas que lo oprimen psicológicamente. Sin embargo, la guerra que desata no se encuentra en su cabeza; sino en el pueblo al que acaba de llegar, y sus enemigos no son fantasmas, sino soldados del propio condado que tratan de defender su forma de vida, en contra de lo que consideran diferente y anormal.

**Objetivo:** encontrar los elementos que forman la identidad del personaje de Rambo dentro de la obra de Morrell, para su posterior comparación con la película.

**Funcionalidad:** debido a que el proyecto consiste en realizar un análisis hermenéutico es preciso encontrar todos los elementos que contribuyeron en la formación del personaje que

pudimos ver en la película. John Rambo, por principio parte del personaje RAMBO de Morrell, es así que se requiere precisar que elementos retomaron los guionistas y el director de los enlistados por Morrell en el libro.

### **Explicación del instrumento 1:**

Este instrumento, que parte de un diseño propio, siguiendo las conceptualizaciones ya expresadas en el segundo capítulo del trabajo de tesis, consiste en una matriz dividida por partes y secciones. Ello atiende a la construcción del libro, dividido en tres partes cada una con un número distinto de secciones, que se constituyen como se muestra a continuación:

- Primera parte (13 secciones): en este apartado se incluye la presentación del personaje, su llegada al Madison y los primeros enfrentamientos verbales con su antagonista (Teasle). Finaliza en el momento en que Rambo es aprehendido y escapa de prisión tras asesinar a un hombre y herir a otro.
- Segunda parte (17 secciones): la segunda parte inicia con la persecución de Rambo, la incorporación de la guardia civil y policía estatal a su búsqueda y la llegada del Coronel Trautman para solucionar el conflicto. Finaliza con la determinación de Teasle (el antagonista) de cazar a Rambo y asesinarlo.
- Tercera parte (23 secciones): inicia con los planes de Teasle (el antagonista) para capturar a Rambo y finaliza con la muerte de ambos personajes.

De esta manera, en la primera columna del instrumento se puede ver el texto extraído del libro, seguido de la página. En ocasiones se añade entre paréntesis un breve resumen de lo que no se anota textualmente.

Cada uno de los extractos corresponde a un momento en que se hace alusión a las características físicas y psicológicas del personaje. Sin embargo, opté también por caracterizar a Wilfred Teasle, su contraparte en el libro, debido a que la mayor parte de las referencias al estado psicológico de Rambo recaen en la interacción con este personaje, son una dupla que en principio parece dicotómica pero que en realidad es tan semejante que de

esa semejanza deriva el conflicto en el que se desarrolla la historia central. Para especificar a quien se refiere alguna descripción añadí también la columna «Personaje».

El instrumento muestra también a qué tipo de atributos se hace referencia con cada extracto, describe el ambiente físico y el ambiente psicológico de cada momento enlistado en la tabla, atendiendo al análisis clásico de textos literarios; al menos que no se encuentren referencias de alguno de los dos. Añade asimismo un espacio para el tiempo de la narración pero dividido en dos grandes rubros: rápido/pausado, puesto que lo que se busca con este apartado es tener un límite comparativo con los tiempos de la película, que se caracteriza por los movimientos extremadamente rápidos y los cambios de encuadre plano/contra plano.

Por otra parte las últimas dos columnas están destinadas a puntualizar los momentos de ruptura existentes en la psique y ambiente del personaje, aquellos que lo conducen a maximizar una reacción, parte fundamental para entender sus acciones.

Estos momentos de ruptura son definidos por Lessing como «momento pregnante» y se refiere a aquellos puntos de inflexión «que crean en el espectador la necesidad del juego libre de la fantasía» (Lessing, 1990: 239). Son fácilmente reconocibles en la novela y otorgan al personaje gran parte de su caracterización como individuo y soldado, sin embargo he decidido darles el nombre de «momentos de ruptura» debido a que crean una dislocación en la continuidad de la historia en interacción con una decisión derivada de un atributo psicológico del personaje en acción. Asimismo son localizables también en el filme como momentos en donde se visualiza la tensión tras una cadena de situaciones que orillan al personaje a tomar una decisión.

<p style="text-align: center;"><b>Matriz 1</b>  <b>Análisis del personaje de Rambo en la novela Primera sangre de David Morrell</b>  <b>Primera parte: sección 1</b>  <b>Páginas 13-65</b></p>								
Texto	Pág.	Persona	Atributos	Ambiente físico	Ambiente psicológico	Tiempo de la narración	Ruptura	Notas
Se llamaba Rambo y parecía ser un muchacho cualquiera...	13	Rambo		Estación de servicio en los suburbios de Madison, Kentucky	Indefinido	Pausado		
Rambo sabía que sobrevendrían dificultades...	13	Rambo	Psicológicos	Estación de servicio en los suburbios de Madison.	Genera expectativa remembranza	Pausado		

**Instrumento 2: Análisis del personaje de John Rambo dentro de la película *First Blood* de Ted Kotcheff**

**Material de análisis:** película First Blood, 1982, dirigida por Ted Kotcheff en versión comercial blue-ray remasterizado.

**Objetivo:** encontrar los elementos que forman la identidad general del personaje de Rambo para su posterior comparación con el libro.

**Funcionalidad:** como parte del análisis es necesario caracterizar a John Rambo para verificar aquellos atributos que se transformaron dentro de la película, y posteriormente profundizar en las razones que condujeron a estos cambios, así como evidenciar las similitudes y encontrar la motivación para conservar dichos atributos en tanto otras se transformaban o eliminaban. Una vez encontrados se procedió a su comparación con el personaje de Morrell. De dicho trabajo se desprendió la caracterización de Rambo que fungió como patrón comparativo con los filmes actuales.


### Explicación del instrumento 2:


Este segundo instrumento cuenta con una columna en la que se agregará una o varias imágenes por secuencia. La duración corresponde al momento técnico de la película, en tanto «Tiempo» hace referencia al mismo tipo de elemento referido en el instrumento uno. Se añade el tipo de cámara para diferenciar si la escena es percibida desde un narrador omnisciente o desde el personaje, en cuyo caso veremos en que elementos centra su mirada de acuerdo al momento de desarrollo del filme.

El encuadre y plano ayudarán a verificar el tiempo no sólo para comparar con el cuadro uno sino también para verificar que cuente con los elementos técnicos referidos a los filmes de acción.

Se incorpora una columna para enlistar los atributos físicos y psicológicos que posteriormente se contrastarán con el estereotipo de soldado y héroe. Se enlistan además los elementos diégeticos, aquellos de los que es parte en personaje dentro de la historia; y los elementos extradiégeticos como la música, títulos, que el personaje no percibe pero que crean la atmósfera de los escenarios. Este análisis se llevará a cabo por secuencias, tal como el análisis del libro se llevó a cabo por fórmulas narrativas que contienen ideas completas.

Finalmente se encuentra el cuadro de ruptura que tratará de identificar los mismos elementos que el instrumento 1; y el cuadro de notas que sigue el hilo conductor del análisis y me permitió incorporar comentarios que no atañen a las columnas presentadas pero que figuran como parte importante del análisis.

<b>Matriz 2</b>										
<b>Análisis del personaje de John Rambo dentro de la película First Blood de Ted Kotcheff</b>										
<b>División por secuencia</b>										
<b>Imagen</b>	<b>Duración</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Tipo de cámara</b>	<b>Encuadre/ plano</b>	<b>Diálogo</b>	<b>Elementos diegéticos</b>	<b>Elementos extra diegéticos</b>	<b>Atributos</b>	<b>Ruptura</b>	<b>Notas</b>
	00:00:	Pausado	Objetiva	Long shot/	Sin	Paisaje,	Música			

	19-00:00:35			Traveling	diálogo	carretera	<i>Rambo's theme</i> Créditos iniciales en letras rojas con orilla blanca			
	00:00:36-00:00:38	Pausado	Objetiva	Fija/Médium shot	Sin diálogo	Pueblo rústico con bosque de fondo.	Música <i>Rambo's theme</i>	Hombre joven ataviado con chamarra militar verde, sonriente, cabello alborotado		

**Instrumento 3: contraste entre atributos físicos y psicológicos del personaje de Rambo y John Rambo en la novela Primera sangre de David Morrell y la película First Blood de Ted Kotcheff**

**Objetivo:** contrastar los atributos que caracterizan al personaje de Rambo dentro del universo seleccionado.

**Funcionalidad:** crear una caracterización completa del personaje para su contraste posterior con el héroe y el soldado.

**Explicación:** este instrumento cuenta solamente con tres columnas. La primera contiene los títulos de los elementos que se desea enlistar, la segunda y la tercera corresponden al personaje dentro del libro y la película respectivamente. Dentro de esta matriz son perfectamente visibles las características semejantes y disimiles; y en qué momentos decidieron actuar de forma distinta de acuerdo a esas características. Puesto que una vez configurado el personaje, con los elementos del libro y la película el paso siguiente fue







crear un solo RAMBO y compararlo con el soldado estadounidense. Así mismo con el héroe mitológico y los héroes de acción.

<b>Matriz 3</b>		
<b>Contraste entre atributos físicos y psicológicos del personaje de Rambo y John Rambo en la novela Primera sangre de David Morrell y la película First Blood de Ted Kotcheff</b>		
	Rambo	John Rambo
Atributos físicos		
Atributos psicológicos		
Rupturas		



#### **Instrumento 4: Cuadro comparativo de Rambo con el soldado estadounidense dentro del cine**

En este instrumento comencé a probar los supuestos enunciados como parte del trabajo de tesis. Fungió para localizar las coincidencias del personaje con los soldados del cine bélico, no sólo a través de su caracterización visual; sino también con sus atributos físicos y psicológicos.

<b>Cuadro comparativo de Rambo con el soldado estadounidense dentro del cine</b>				
<b>Caracterización general del soldado estadounidense en el cine</b>	<b>Caracterización visual de Rambo</b>	<b>Atributos</b>		<b>Coincidencias</b>
		<b>Soldado en el cine</b>	<b>Rambo</b>	
				
				



**Instrumento 5: Cuadro comparativo de Rambo con el héroe mítico**

En este instrumento ayudó también a comprobar los supuestos enunciados como parte del trabajo de tesis. Con él se localizaron las coincidencias del personaje con los héroes míticos, no sólo a través de su caracterización visual; sino también con sus atributos físicos y psicológicos.

Cuadro comparativo con el soldado el héroe mítico				
Caracterización general del héroe mítico	Caracterización visual de Rambo	Atributos		Coincidencias
		Héroe mítico	Rambo	
				
				


**Instrumento 6: Cuadro comparativo de Rambo con el héroe de acción.**

Continuando con la comprobación de los supuestos enunciados como parte del trabajo de tesis, se localizaron las coincidencias del personaje con los héroes de las películas de acción, ya caracterizados en el capítulo 1 del trabajo de tesis, no sólo a través de su caracterización visual; sino también con sus atributos físicos y psicológicos.

Cuadro comparativo con el soldado el héroe mítico				
Caracterización general del héroe de acción	Caracterización visual de Rambo	Atributos		Coincidencias
		Héroe de acción	Rambo	
				

**Instrumento 7: Cuadro comparativo de Rambo con los héroes de acción actuales.**

Una vez caracterizado el personaje de Rambo de acuerdo a la triada propuesta (soldado estadounidense-héroe mítico-héroe de acción) se procedió, finalmente, a compararlo con el héroe de acción de siete películas (de acción) diferentes, surgidas en los siete lustros posteriores a la salida de *Rambo* en cine (1982).

Cuadro comparativo con el soldado el héroe mítico				
Caracterización general del héroe de acción de las nuevas películas	Caracterización visual de Rambo	Atributos		Coincidencias
		Héroe de acción De las nuevas películas	Rambo	
				

Cabe destacar que todos los instrumentos aquí presentados en forma de matrices analíticas son de elaboración propia y atienden específicamente a las características que se desea analizar de acuerdo a los supuestos de investigación planteados en el trabajo de tesis.



## Referencias

- ACKER, A. (1991). *Reel women: pioneers of the cinema, 1896 to the present*. E.U.A.: Pub. Co.
- ADORNO T. & Horkheimer (1988). *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas en Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires.
- AGENGIA EFE (2008). El mundo necesita la mitología de los superhéroes. Consultado en diciembre 2017 en Diario *El Espectador* en línea Web: <https://www.elespectador.com/>
- AGUIRRE, G. (2010). *El poema de Gilgamesh. El conflicto del héroe*. Consultado en enero 2018 en *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid Web: <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero45/>
- ALCALDE, J. (2007). *Música y comunicación*. Madrid, España: Editorial Fragua.
- ALSINA, R. (2001). *Teorías de la comunicación: ámbitos, métodos y perspectivas*. Barcelona: Editorial de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- ALTMAN, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- ANTELA-BERNÁRDEZ, B. (2013). *La historia antigua a través del cine: arqueología, historia antigua y tradición clásica*. Cataluña, España: Editorial UOC.
- APPY, G. C. (2008). *La guerra de Vietnam: una historia oral*. Barcelona, España: Memoria crítica de la Editorial EGEDSA.
- ARISTÓTELES (1988). *Sobre la interpretación*. Madrid: Gredos.
- ATIENZA, J. & otros (2005). *¿Cómo nos ven? Atrapados en los estereotipos. Investigación sobre las representaciones culturales*. España: Editorial de la Universidad de Oviedo.
- AUMONT, J. & otros. (1996). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. D.F, México: Paidós comunicación.
- BALLÓ, J. (2000). *Imágenes del silencio: los motivos visuales en el cine*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- BARTHES, R. (2015). *Mitologías*. México: Editorial Siglo XXI.
- BBC Mundo (11 noviembre, 2015). *Los soldados de EE.UU. que "detestan" que los llamen héroes*. BBC Mundo. Recuperado de <http://bbc.in/1HIVDwY>

- BERMEJO, J. & otros (1994). *Introducción a la sociología del mito griego*. Madrid: Ediciones Akal S.A.
- BERRY, Steve (2000) *On First Blood*. David morrell.net. Recuperado de <http://bit.ly/2F8OcZP>
- BOURDIEU, P. (1998) *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*. Taurus, Madrid,
- BROWN, B. (2002). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors: Volume 1*. E.U.A.: Focal Press.
- CABALLERO, J. (4 de enero de 2009). *La Biblia, el mayor «best seller» de la historia*. Consultado en diciembre 2017 en El Mundo Magazine Web: <https://bit.ly/2RfyjTJ>
- CAMPBELL, J. (1972). *El héroe de las mil caras*. Psicoanálisis del mito. México: Fondo de Cultura Económica.
- CASTRILLO, D. (Ed.) (2010). *Las grandes batallas de la historia*. Ciudad de México: Editorial Plaza & Janés. Libro del Canal de Historia.
- CEPLAIR, L. & Trumbo C. (2015). *Dalton Trumbo: Blacklisted Hollywood Radical*. Kentucky, E.U.A.: The University Press of Kentucky.
- COMOLLI, J. (1971). *Elogio al cine monstruo*. Documents.net. Recuperado de <http://bit.ly/2oEeDLP>
- DE AQUINO, T. (2003). *Cuestiones disputadas sobre la verdad*. Barcelona: Biblioteca Nueva.
- DE LAMA, V. (1989). Introducción a *Los nueve libros de la Historia*. México: Biblioteca
- DE SAHAGÚN, B. (1829). *Historia general de las cosas de la Nueva España Tomo I*. México: Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés.
- DE SAUSSURE, F. (2007). *Curso de lingüística general*, Tomo I. Buenos Aires: Losada.
- DE SOUZA, P. (2008). *War and Peace in Ancient and Medieval History*. USA, New York. Cambridge University Press.
- DIAZ-AGUADO, M. J. (2003) *Adolescencia, sexismo y violencia de género*. Papeles del Psicólogo. Revista del Colegio Oficial de Psicólogos, vol. 23, nº 84.

- DILTHEY, W. (1944). *El mundo histórico*. México: Fondo de Cultura Económica.
- DILTHEY, W. (1945). *Teoría de las concepciones del mundo*. México : FCE.
- DURKHEIM, E. (1976). *Educación como socialización*. Salamanca: Sígueme.
- DURKHEIM, E. (1994). *La división del trabajo social*. Barcelona: Planeta.
- EASTLAKE, W. (2001). *The bamboo bed*. E.U.A.: Dalkey Archive Press.
- ECO, U. (2005). *El Súperhombre de masas*. Barcelona: De bolsillo.
- ECO, U. (2014). *Apocalípticos e integrados*. México: Tusquets Editores.
- ELIADE, M. (1991). *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor S.A.
- ELSAESSER, T. & Hagener M. (2015). *Introducción a la teoría del cine*. Madrid, España: UAM Ediciones.
- ETIMOLOGÍAS CHILENAS (2017). *Etimología de la palabra soldado*. Recuperado de <http://etimologias.dechile.net>
- FARRIMOND, K. (2018). *The Contemporary Femme Fatale: Gender, Genre and American Cinema*. New York: Routledge.
- FERRO, M. (1995). *Historia contemporánea y cine*. Barcelona: Ariel.
- FRANKE & Trauzettel, (1993). *El imperio chino*. Barcelona, España: Editorial Siglo XXI.
- G<sup>a</sup> OUTÓN, M. (2013). *El renacimiento del superhéroe como antihéroe*. Consultado en diciembre 2017 en Areté7cine mirada crítica sobre el cine y la realidad Web: <https://arete7cine.wordpress.com/>
- GADAMER, H. (1993). *Verdad y método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- GADAMER, H. (1998). *El giro hermenéutico*. Madrid: Cátedra.
- GAYTÁN, E. (1999). *Mitología egipcia para niños*. México: Selector.
- GEERTZ, C. (2003) *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- GOLDSWORTHY, A. (2005). *El ejército romano*. Madrid: Ediciones Akal.
- GONZÁLEZ, O. (2014). *El libro del tratado de la melancolía*. Medellín: Editorial Ojo mágico. 43p.
- GRAHAM, V.D. (1989). *No name on the bullet: a biography of Audie Murphy*. New York, USA: Viking

- GRANT, S. (2014). *Historia de los Estados Unidos de América*. Madrid: Ediciones Akal
- GUBERN, R. (1993). *Espejo de fantasmas: De John Travolta a Indiana Jones*. Barcelona, España: Espasa.
- GUERRERO, C. & Cristián Guerrero. (1998). *Breve historia de los Estados Unidos de América*. Santiago de Chile, Chile: Editorial Universitaria S.A.
- HEIDEGGER, M. (2011). *El concepto del tiempo*. Madrid, España: Editorial Trotta.
- HEIDEGGER, M. (2000). *Ontologías*. Barcelona, España: Alianza Editorial.
- HEIDEGGER, M. (2017). *Ser y tiempo*. Madrid, España: Edición digital de: <http://www.philosophia.cl>
- HEMEROTECA DEL BUITRE (2018). Elecciones de EEUU 1972- *El presidente Nixon reelegido por amplia mayoría frente al senador demócrata George*
- HERÓDOTO (1989). *Los nueve libros de la Historia (Introducción de Víctor De la Cruz)*. México: Biblioteca Edaf.
- HILLSTROM, K. & Hillstrom C. (1998). *The Vietnam Experience: A Concise Encyclopedia of American Literature, Songs and films*. Londres, Inglaterra: Greenwood Press.
- HÜBNER, K. (1996). *La verdad del mito*. México: Editorial Siglo XXI.
- IMDB (sin fecha de publicación) *Rambo box office/bussines*. IMDB. Recuperado de <http://imdb.to/2Fbmcok>
- IMDB (2018). *Rambo box office*. Consultada en agosto 2018 en IMDB, web: <https://imdb.to/2vpcY0T> y <https://imdb.to/2noLMLi>
- IMDB (sin fecha de publicación) *Results for "vietnam war"*. IMDB. Recuperado de <http://imdb.to/2CWFhVp>
- JUNG, C., (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- KOTCHEFF, T. (2017). *Director's Cut: My life in film*. E.U.A.: ECW
- KRACAUER, S. (1996) *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Barcelona: Paidós.



- L. ISAVA (julio-diciembre 2009). *Breve Introducción a los artefactos culturales*. Venezuela: Estudios 17:34.
- LA BIBLIA. (1989) *Libro de los jueces*. Quito, Ecuador: Editorial Verbo divino.
- LA BIBLIA. (1989) *Génesis 1:26*. Quito, Ecuador: Editorial Verbo divino.
- LA HEMEROTECA DEL BUITRE. *McGovern*. Consultado en mayo 2018 en *La hemeroteca del buitre* Web: <https://bit.ly/2M4jHHd>
- LA NACIÓN (2018). Audie Murphy: la roja insignia del valor. Consultada en agosto 2018 en *La nación*, Web: <https://bit.ly/2nlxFWV>
- LESSING, G.E. (1990). *Laocoonte*. Madrid: Technos.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1997). *El hombre desnudo*. México: Siglo XXI.
- LIFE. (1963) *We Wade Deeper to Jungle War*. E.U.A.
- LÓPEZ-PEDRAZA, R. (1991). *Hermes y sus hijos*. Barcelona: Editorial Anthropos.
- LÓPEZ, J. A. (Mayo, 1999). Los estudios de ciencia, tecnología y sociedad. *Revista Iberoamericana de Educación*. Número 20. p. 217-225.
- MALINOWSKI, B. (1948). *Magic, Science and Religion and other Essays*. Boston, Massachusetts: Beacon Press.
- MESA, R. (1973). *Vietnam, treinta años de lucha de liberación*. Volumen 49 de *Divulgación Universitaria*. Madrid, España: Serie: Política Internacional Libros de Bolsillo de Tiempo Nuevo, EDICUSA. 239 p.
- METZ, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968) (vol. I)*. España: Paidós.
- MISHIMA, Y. (2015). *La ética del samurái en el Japón moderno*. Barcelona, España: Alianza Editorial.
- MORRELL, D. (1986). *Primera Sangre*. Barcelona, España: Colección Novela y Ocio, Editorial Salvat.
- MORRELL, D. (2000). *Rambo and me: the story behind the story*. E.U.A.: Morrell Enterprises.
- MORRELL, D. (2017) *New York Times best selling autor*. Davidmorrell.net. Recuperado de <http://bit.ly/2Fp799I>
- MORRELL, D. *First Blood* (2000). E.U.A.:Grand Central Publishing, E.U.A.

- MOSCOVICI, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos Aires: Editorial Huemul S.A.
- MÜLLER, J. (2015). *100 clásicos del cine de Taschen 1915-2000 Volumen 2*. Barcelona, España: Taschen.
- MULVEY, L. (2007). *Placer visual y cine narrativo en Crítica feminista en la teoría y la historia del arte*. México: Universidad iberoamericana A.C.
- NEALE, J. (2003). *La otra historia de la guerra de Vietnam*. Barcelona, España: Textos inquietos de El viejo topo.
- NIETZSCHE, F. (2002). *El ocaso de los dioses o cómo se filosofa a martillazos*. Proyecto Espartaco.
- PARKER, G. (2005). *The Cambridge History of Warfare*. Cambridge, E.U.A.: Cambridge University Press.
- PASOLINI, P. (2006). *Cinema: el cine como semiología de la realidad*. México: UNAM.
- PINEL, V. (2009) *Los Géneros Cinematográficos: Géneros, Escuelas, Movimientos Y Corrientes del cine*. Barcelona, España: Ediciones Robinbook.
- PIZARROSO, Q. A. (2005). *Nuevas guerras, vieja propaganda: de Vietnam a Irak*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- PRIMA, A. (2008). *La Guerra de Vietnam*. México: Oceansur.
- PULIDO, J. (2010). *Justicieros del imperio. Los superhéroes en la guerra contra el terror*. Consultado en diciembre 2017 en Tebeosfera 2ª época- 6, 8-VI-2010 Web: <https://www.tebeosfera.com/>
- RAE (2017). Definición de «Esteriotipo». Consultado en septiembre 2017 en la página oficial de la Real Academia de la Lengua Española , Web <https://bit.ly/2iUgkSa>
- RAE (2017). Definición de «Hermenéutica». Consultado en septiembre 2017 en la página oficial de la Real Academia de la Lengua Española , Web <https://bit.ly/2Rg2I47>
- RAE (2017). Definición de «Mito». Consultado en noviembre 2017 en la página oficial de la Real Academia de la Lengua Española , Web <https://dle.rae.es/?w=mito>

- RAE (2017). Definición de «Mitología». Consultado en noviembre 2017 en la página oficial de la Real Academia de la Lengua Española , Web <https://dle.rae.es/?w=mitolog%C3%ADa>
- RAE (2017). Definición de «Realidad». Consultado en septiembre 2017 en la página oficial de la Real Academia de la Lengua Española , Web <http://dle.rae.es/?id=VH7cofQ>
- RAE (2017). Definición de «Soldado». Consultado en septiembre 2017 en la página oficial de la Real Academia de la Lengua Española , Web <https://bit.ly/2DKzNmf>
- RAE (2018). Definición de «Atributo». Consultado en julio 2018 en la página oficial de la Real Academia de la Lengua Española , Web <https://bit.ly/2yaJpAK>
- RAE (2018). Definición de «Leitmotiv». Consultado en agosto 2018 en la página oficial de la Real Academia de la Lengua Española , Web <https://bit.ly/2QvSOun>
- RAE (2018). Definición de «Nacionalismo». Consultado en agosto 2018 en la página oficial de la Real Academia de la Lengua Española , Web <https://bit.ly/2oRpXUb>
- RICHELLE M. (2008). *Diccionario Akal de psicología*. Madrid, España: Akal.
- RICOEUR, P. (1986). *Du text a l'action*. París: Seuil.
- ROCH, E. (2008). *Películas clave del cine bélico*. Barcelona, España: Ediciones Robinbook.
- RODRÍGUEZ. (2015). *Diccionario de Comunicación*. México: D.F.: UNAM.
- ROSTOVTZEFF, M. (1977) *Roma. De los orígenes a la última crisis*. Editorial Universitaria Buenos Aires, Buenos Aires.
- SADLER B. (1966). *The balad of Green Beret*. Letter from Vietnam. [disco de vinilo] E.U.A.: RCA Victor.
- SADLER, B. (1966). *The ballad of the Green Beret*. Consultada en enero 2018 en Scouts songs Web: <https://www.scoutsongs.com>
- SCHLEIERMACHER, F. (1974). *Hermeneutik*. Akademie der Wissenschaften philosophisch-historische Klasse.

- SCHOPENHAUER, A. (2005). *El mundo como voluntad y representación*. Versión electrónica: Rebeliones.
- SELECCIONES (2018). *El cabello masculino en la historia*. Consultado en julio 2018, en *Selecciones reader's digest*, Web: <https://bit.ly/2MuCGYq>
- SILET. L. P. C. (2001). *Oliver Stone Interviews*. Mississippi, E.U.A.: University Press of Mississippi.
- SORLIN, P. (1985). *Sociología del cine*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- SPEAK, G. (1999). *Diccionario Akal de Historia del mundo antiguo*. Madrid: Akal.
- THE HISTORY OF THE HAIR (2018). *El cabello en la antigüedad*. Consultado en julio 2018 en *The history of the hair*, Web: <https://bit.ly/1ZXEzyq>
- THE NUMBERS (2017) - Where Data and Movies Meet®. Recuperada de <http://bit.ly/2Fa4W2E>
- UMLAND, R. (2016) *Outlaw Heroes as Liminal Figures of Film and Television*. USA: McFarland Publishing.
- VALENCIA, S. (2002). *Elementos de la construcción, circulación y aplicación de las representaciones sociales en Representaciones sociales: teoría e investigación*. (páginas 51-88) México: Universidad de Guadalajara.
- WITTGENSTEIN, L. (2001). *Tractatus Logico-Philosophicus: Investigaciones filosóficas sobre la certeza*. Madrid: Editorial Gredos.
- WOLF, M. (2013). *La investigación de la comunicación de masas: Crítica y perspectivas*. Barcelona: Paidós

### Referencias de imágenes

- Alamay (sin fecha de publicación) Imagen de Gregory Peck tomando una lección del Capitán Joseph Clemons para la película *Pork Chop Hill* (Bartlett & Peck, 1959). Recuperada de <https://www.alamy.es>
- Alamy (2017). Imagen de Robert Montgomery y John Wayne en *They were expendable* (Ford & Reid, 1945). Recuperada de <http://www.alamy.com>
- Artlum (2017) Imagen de Gary Cooper como Frederick Henry en *A Farewell to arms*. Recuperada de <http://catalogo.artium.org>

- Classic film & dapper gents (2017). Imagen de John Gilbert. Recuperada de Matinéé Moustache <http://bit.ly/2HhhUIs>
- DvDizzy (2017). Imagen de Gary Cooper. Recuperada de <http://bit.ly/2p33g01>
- Eugenio Em Films (2017). Imagen de Dana Andrews como sargento Bill Tyne y Sterling Holloway como McWilliams en *A walk in the Sun* (Milestone & Bronston, 1945). Recuperada de <http://bit.ly/2HIU9iq>
- Film Reference (2017) Imagen de Cary Grant como Captain Cassidy en *Destination Tokyo*. Recuperada de <http://www.filmreference.com>
- Great big canvas. Imagen de Richard Arlen y Charles "Buddy" Rogers. Recuperada de <http://bit.ly/2oZivI4>
- Moj TV (2017). Imagen de Van Johnson como Holley en *Battleground* (Pirosh & Schary, 1949). Recuperada de <http://bit.ly/2IdRCIJ>
- MUSEO DEL PRADO (2018). Colección, obra, arte, Rubens. Consultado en agosto 2018, en El museo del Prado online, Web: <https://bit.ly/2nosGFa>
- Pinteres (2017) Imagen de Steve McQueen como John Reese en *Hell is for Heroes* (Blanke, 1962). Recuperada de <https://www.pinterest.com.mx>
- Pinterest (2017) Imagen de William Holden como Harry Brubaker en *The Bridges at Toko-Ri* (Perlberg & Seaton, 1954). Recuperada de <https://www.pinterest.com.mx>
- Pinterest (2017). Imagen de John Wayne como Col. Mike Kirby en *The Green Beret* (Wayne, 1968). Recuperada de <https://www.pinterest.com.mx/>
- Pinterest (2017). Imagen de Spencer Tracy como Lt. Col. James Doolittle en *Thirty Seconds over Tokyo* (Zimbalist, 1944). Recuperada de <https://www.pinterest.com.mx>
- Qubit TV (2017) Imagen de Gene Evans como Sargento Zack en *The Steel Helmet* (Berke, Fullerm Lippert & Lerner, 1951). Recuperada de <http://bit.ly/2DhXTiU>
- Qué grande es el cine (2017). Imagen de Charles Chaplin. Recuperada de <http://bit.ly/2Dekb52>
- The best Picture Project (2017). Imagen de Robert Taylor como Sgt. Bill Dane en *Bataan*. Recuperada de <http://bit.ly/2HncSKv>

### Filmografía referida

- ADLER B. (productor) y Zinnemann F. (director). (1953) *From here to eternity*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.:Columbia Pictures.
- BARTLETT S. & Peck G. (productores) y Milestone L. (director) (1959). [cinta cinematográfica]. *Pork Chop Hill*. E.U.A.: MGM-Pathé Communications Co. / Melville Productions.
- BAY M. & Bruckheimer J. (productores) y Bay M. (director). (2001) *Pearl Harbor*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Touchstone Pictures / Jerry Bruckheimer Films.
- BELLINGER C. Claybourne D., Moritz N.H. &Pogue J. (productores) y Cohen R. (director). (2001). *Fast and Furious*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Universal Pictures / Original Film / Mediastream Film.
- BENDER, L. & Brunetti, D. (productores) Yakin, B. (director). (2012). *Safe*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: IM Global, Lawrence Bender Productions, Trigger Street Productions.
- BERKE W., Fuller S., Lippert R. & Lerner M. (productores) y Fuller S. (director) (1951). [cinta cinematográfica]. *The Steel Helmet*. E.U.A.: Lippert Pictures / Deputy Corporation.
- BLANKE H. (productor) y Siegel D. (director) (1962). [cinta cinematográfica]. *Hell is For Heroes*. E.U.A.: Paramount Pictures.
- BLATT, E. (productor) y Borzage F. (director) (1932). [cinta cinematográfica]. *A farewell to arms*. E.U.A.: Paramount Pictures.
- BLIOKH J. (productor) y Eisenstein S. M. (director). (1925). *Bronenosets Potyomkin*. [cinta cinematográfica].Unión Soviética: Goskino.
- BREZNER L. & Jonhson M. (productores) y Levinson B. (director). (1987) *Good morning Vietnam*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Touchstone Pictures / Silver Screen Partners III.
- BRUTSMAN B. & McDuff R. (productores) y Beebe S. (director) (2001). [cinta documental]. *The complete history of the Green Beret*. E.U.A.: Turner Classic Movies.
- BUCKNER R. & Warner J. (productores) y Curtiz M. (director) (1943). [cinta cinematográfica]. *Mission to Moscow*. E.U.A.: Warner Bros. Pictures.

- CHAPLIN C. (productor) y Chaplin C. (director) (1918). [cinta cinematográfica]. *Shoulder arms*. E.U.A.: Charles Chaplin Productions.
- CHASMAN, S., Petzel, C. & Thompson J.. (productores) Atwell, P. (director). (2007). *War*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Lionsgate, Fierce Entertainment, Mosaic Media Group.
- CIMINO M., Peverall J., Spikings B. & Deeley M. (productores) y Cimino M. (director). (1978). *The deer hunter*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: EMI Films.
- DAVIS A., Seagal S. & Solo H.S. (productores) y Andrew D. (director) *Above the law (Nico)*. [cinta cinematográfica] E.U.A.: Warner Bros. Pictures, 1988.
- DAVIS J., Gordon L. & Silver J. (productores) y McTiernan J. (director). (1988) *Die hard*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: 20th Century Fox.
- DONNER R. & Silver J. (productores) y Donner R. (director). (1987). *Lethal Weapon*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Silver Pictures.
- EISNER E. & Baker T. (productor) y Avnet J. (director). (1994). *The war*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Universal Pictures.
- FEITSHANS B. (productor) y Kotcheff T. (director). (1982). *Rambo: First Blood*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Carolco Pictures.
- FINERMAN W., Newirth C. & Tisch S. (productores) y Zemeckis R. (director). (1994). *Forrest Gump*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.:Paramount Pictures.
- FORD C. & Aubrey K. (productores) y Ford Coppola F. (director). (1979) *Apocalypse now*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Zoetrope Studios.
- FORD J. (productor) y Ford J. (director) (1952). [cinta cinematográfica]. *What Price Glory*. E.U.A.: 20th Century Fox.
- FORD J. & Reid C. (productores) y Ford J. (director) (1945). [cinta cinematográfica]. *They were expendable*. E.U.A.: Metro-Goldwyn-Mayer.
- FOX, W. (productor) y Wlash R. (director) (1926). [cinta cinematográfica]. *What Price Glory*. E.U.A.: Fox Film Corporation,
- FREWIN A. (productor) y Harlan J. (director). (2001) *Stanley Kubrick, a life in pictures*. [cinta documental]. E.U.A.: Home Video.
- FULLER S. (productor) y Fuller M. (director). (1957). *China Gate*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Globe Enterprises.

- HARRIS B. J. (producer) y Kubrick S. (director). (1957) *Phats of glory*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Bryna Productions.
- HAUFRECT, T. I. (producer) Haufrect, T. I. (director). (2002). *Drawing First Blood* [cinta documental]. E.U.A.: Artisan Entertainment Inc.
- HAWKS H., Lasky J. & Wallis H. (producers) y Hawks H.(director) (1941) [cinta cinematográfica]. *Sergeant York*. E.U.A.: Warner Bros. Pictures.
- HUBBARD L., Zukor A., Lasky J. & Kahn O. (producers) y Wellman W. (director) (1927). [cinta cinematográfica]. *Wings*. E.U.A.: Paramount Pictures.
- HURD, G., Maddock, B. & Wilson, S. (producers) Undergood, R. (director). (1990). *Tremors*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Universal Pictures.
- IWANYK, B. & Leitch D. (producers) Stahelski, C. (director). (2017). *John Wick 2*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Lionsgate.
- KASSAR, M. & Shapiro, A. (producers) Emmerich, R. (director). (1992). *Universal Soldier*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Carolco Pictures.
- KITMAN A. & Stone O. (producers) y Stone O. (director). (1989) *Born on the Fourth of July*. [cinta cinematográfica] E.U.A.:Universal Pictures.
- KOCH, H. & Meyer, N. (producers) Davis, A. (director). (2002). *Collateral Damage*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Warner Bros.
- KOPELSON A. (producer) y Stone O. (director). (1986). *Platoon*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Orion Pictures.
- KOTAKI S. (producer) y Narushima I. (director). (2011) *Rengô kantai shirei chôkan: Yamamoto Isoroku*. [cinta cinematográfica]. Japón: Kotaki.
- KUBRICK S. (producer) y Kubrick S. (director). (1987) *Full Metal Jacket*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Warner Brothers Pictures.
- LEDOUX, P. (producer) Beson, L. (director). (1997). *The Fifth Element*. [cinta cinematográfica]. E.U.A. & Francia: Gaumont.
- LEVY M. I. & Ford Coppola F. (producers) y Ford Coppola F. (director). (1987) *Gardens of Stone*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: TriStar Pictures / Zoetrope Studios.
- LINSON A. (producer) y Curtiz M. (director). (1989). *Casualties of war*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Columbia Pictures.



- MATTHIES E. & Todd T. (productores) (2007) [cinta documental]. *300. Fact or fiction?* E.U.A.: Project Lab/ EMP Inc.
- MILCHAN A., Stone O. & Kassar M. (productores) y Stone O. (director). (1993). *Heaven and Earth*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Studio Canal/ Regency Enterprises /New Regency Productions/ Todd-AO.
- MILESTONE L. (producer) y Milestone L.(director) (1930). [cinta cinematográfica]. *All Quiet on the Western Front*. E.U.A.: Universal Pictures.
- MILESTONE, L. & Bronston S. (productores) y Milestone L. (director) (1945). [cinta cinematográfica]. *A walk in the sun*. E.U.A.: Lewis Milestone Productions.
- MINETTI F., Fazi T. & Parenti (productores) y Fazi T. & Parenti E. (director) (2010) [cinta documental]. *EE.UU. Standing Army*. E.U.A.: Effendemfilm.
- NUNANNI, G., Cantón M., Goldmann B., Silver J. & Miller F. (productores) y Snyder Z. (director) (2006) [cinta cinematográfica]. *300*. E.U.A.: Warner Bros. Pictures / Legendary Pictures / Virtual Studio.
- PELBERG W. & Peck G. (productores) y Robson M. (director) (1954). [cinta cinematográfica]. *The Bridges at Toko-Ri*. E.U.A.: Paramount Pictures.
- PIROSH R. & Schary D. (productores) y Wellman W.(director) (1949). [cinta cinematográfica]. *Battleground*. Metro-Goldwyn-Mayer.
- RÓZSA M. (producer) y Wayne J. y Kellogg R. (directores). (1968) *Green Berets*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Warner Bros. Pictures.
- SHPINES I. (producer) y Eisenstein S. M. (director) (1938). *Aleksandr Nevskiy*. [cinta cinematográfica] Moscú: Artkino.
- SILVER J. (producer) y Lester M. L. (director). (1985). *Commando*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: 20th Century Fox / SLM Production / Group Silver Pictures.
- SILVER J., Gordon L. & Davis J. (productores) y McTiernan J. (director). (1988) *Predator*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: 20th Century Fox.
- STARR I. & Schary D. (productores) y Grant T. (director) (1943). [cinta cinematográfica]. *Bataan*. E.U.A.: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- TANAKA T. (producer) y Maruyama S. (director). (1968) *Rengô kantai shirei chōkan: Yamamoto Isoroku*. [cinta cinematográfica]. Japón: Tanaka.

- THALBERG I. (productor) y Vidor K. (director). (1925). *The big parade*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Metro-Goldwyn-Mayer.
- WALD J. & Warner J. (productor) y Walsh R. (director) (1945). [cinta cinematográfica]. *Objective Burma!*. E.U.A.: Warner Bros. Pictures.
- WALD J. & Warner J. (productores) y Daves D. (director) (1943). [cinta cinematográfica]. *Destination Tokyo*. E.U.A.: Warner Bros. Pictures.
- WALLIS H. B. (productor) y Curtiz M. (director). (1942). *Casablanca*. [cinta cinematográfica]. E.U.A.: Warner Bros. Pictures.
- WILLIAMS E., Zanuck F., Kubo K., Lang O. & Takagi M. (productores) y Fleischer R., Fukasaku K., Masuda T. (directores). (1970). *Tora! Tora! Tora!* [cinta cinematográfica]. E.U.A.: 20th Century-Fox.
- ZALOOM G. & Meyfield L. (productores) y Bahr F., Hickenlooper G., Coppola E. (directores). (1991) *Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*. [cinta documental]. E.U.A.: American Zoetrope Cineplex/ Odeon Films.
- ZIMBALIST, S. (productor) y LeRoy M. (director) (1944). [cinta cinematográfica]. *Thirty Seconds over Tokyo*. E.U.A.: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).