

Análisis de arquetipos en la obra de Quentin Tarantino

Pedro Leandro Peña Mosquera

Director del Trabajo de Grado

Paula Amador Cardona

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

Facultad de Diseño Gráfico

2018

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	2
ÍNDICE DE FIGURAS	3
RESUMEN	
PALABRAS CLAVE	4
1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN	8
3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	12
4. OBJETIVOS	
4.1. Objetivo General	
4.2. Objetivos específicos	13
5. ESTADO DE LA CUESTIÓN	
5.1. Diseño Gráfico y Narración Visual	14
5.2. Creación de personajes	18
5.2.1. Arquetipos en la creación de personajes	21
5.2.1.1. Arquetipos y su carácter social	26
5.2.2. Tarantino y la creación de personaje	32
6. METODOLOGÍA	36
7. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	39
8. DISCUSIÓN	
8.1. El héroe en el cine de Tarantino	82
8.2. Pulp Fiction y la carencia de un villano	
8.3. Sofie y el Dr Schultz dos caras del mismo arquetipo	83
8.4. El arquetipo de persona y su conflicto personal	84
8.5. Ánima, el arquetipo en lo femenino y Kill Bill	85
9. CONCLUSIONES	87
BIBLIOGRAFÍA	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Autores y su mirada sobre los arquetipos	25
Tabla 2. Matriz de análisis de personaje	37
Tabla 3. Matriz de relación entre personaje y arquetipos	38
Tabla 4. Análisis de personaje - Django - Django Unchained (2013)	41
Tabla 5. Análisis de personaje - Dr Schultz - Django Unchained (2013)	43
Tabla 6. Análisis de personaje - Mr Candie - Django Unchained (2013)	45
Tabla 7. Análisis de personaje - Aldo Raine - Inglourious Basterds (2009)	49
Tabla 8. Análisis de personaje - Shosanna Dreyfus - Inglourious Basterds (2009)	51
Tabla 9. Análisis de personaje - Hans Landa - Inglourious Basterds (2009)	54
Tabla 10. Análisis de personaje - Vincent Vega - Pulp Fiction (1994)	58
Tabla 11. Análisis de personaje - Butch Coolidge - Pulp Fiction (1994)	60
Tabla 12. Análisis de personaje -Mia Wallace - Pulp Fiction (1994)	62
Tabla 13. Análisis de personaje -La Novia - Kill Bill (2003)	67
Tabla 14. Análisis de personaje - O Ren Ishii - Kill Bill (2003)	69
Tabla 15. Análisis de personaje - Sofie Fatale - Kill Bill (2003)	71
Tabla 16. Análisis de personaje - Mr. White - Reservoir Dogs (1992)	74
Tabla 17. Análisis de personaje - Mr. Blonde - Reservoir Dogs (1992)	76
Tabla 18. Análisis de personaje - Mr Orange - Reservoir Dogs (1992)	78
Tabla 19. Matriz comparativa entre arquetipos y personajes	80

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Django aprendiendo a disparar	40
Figura 2. Dr Schultz sirviendo cerveza	42
Figura 3. Mr Candie celebrando	44
Figura 4. Aldo Raine hablándole a su escuadrón	48
Figura 5. Shossana hablando con Hans Landa	50
Figura 6. Hans Landa negociando con Aldo	53
Figura 7. Vincent hablando con Mía	57
Figura 8. Butch discutiendo con su novia	59
Figura 9. Mia escuchando a Vincent	61
Figura 10. La novia preparándose para pelear	66
Figura 11. O Ren Ishii degollando a un jefe Yakuza	68
Figura 12. Sofie en su automóvil	70
Figura 13. Sr. Blanco disparándole a la policía	74
Figura 14. Sr Rubio interrogando al policía secuestrado	76
Figura 15. Sr. Naranja disparándole a Sr Rubio	78

RESUMEN

El presente estudio muestra la manera en que Tarantino integra el uso de arquetipos en la creación de sus personajes. Este estudio se realiza tomando en cuenta la definición de arquetipos dada por Platón, así mismo la idea de arquetipo propuesta por Jung, el Tipo Ideal de Weber, y El Viaje del héroe plantado por Campbell. Se hizo el estudio de personaje de 5 películas de la obra de Quentin Tarantino, escogidas por ranqueo en IMDb y Rotten Tomatoes, *Reservoir Dogs* (1992) *Pulp Fiction* (1994) *Kill Bill Vol.1* (2003) *Inglourious Basterds* (2009) y *Django Unchained* (2012). El estudio de personaje se dió partiendo de las dimensiones de personaje planteadas por Galán Fajardo (2007) a partir de esto se realizan matrices que permiten identificar arquetipos en común, y la manera en que estos se comportan en las diferentes narraciones, encontrando que en efecto los arquetipos alimentan la creación de personajes facilitando la identificación del espectador independientemente del contexto cultural e histórico de la pieza.

PALABRAS CLAVE

Creación de personaje, narración visual, arquetipos, relato.

1. INTRODUCCIÓN

Quentin Tarantino se ha caracterizado durante su trayectoria profesional como guionista y director, por hacer críticas a la sociedad bastante fuertes que sin embargo, gracias a su tono narrativo jocoso y su controversial las hace parte de la historia y por tanto más digeribles al público, con lo que logra poder mostrar y dar a conocer fenómenos y problemas sociales sin dejar a un lado el entretenimiento. Su manera de narrar historias se caracteriza por tener diferentes recursos teatrales, por ejemplo, en *Pulp Fiction* (1994), divide las diferentes historias contadas a manera de actos, para al final unir todos los relatos haciendo uno solo. Cabe destacar que la formación de Tarantino se desarrolló en Artes escénicas y no Dirección de Cine, podría esta influencia verse reflejada en toda su obra.

El presente estudio pretende mostrar la manera en que Tarantino integra el uso de arquetipos en la creación de sus personajes; un arquetipo es un concepto matriz del cual se desprenden otras ideas diferentes con una línea en común, desde la mirada de Platón , según el Diccionario enciclopédico hispano americano (1887), un arquetipo en esencia, “expresa las formas sustanciales (ejemplares eternos y perfectos) de las cosas que existen de toda eternidad en el pensamiento divino” (p.675). Jung (1973) también lo describe en su libro *Las relaciones entre el yo y el inconsciente*, como un pensamiento colectivo que ya no solo sirve al individuo si no a una sociedad,

Esta consciencia ampliada no es ya ese ovillo sensible y egoísta de deseos, temores, esperanzas y ambiciones personales que debe ser compensado o de algún modo corregido por contratendencias personales inconscientes, sino una

función que se relaciona estrechamente con el objeto y pone al individuo en incondicional, obligatoria e indisoluble comunidad con el mundo (p. 75).

En la creación de personaje los arquetipos son fundamentales, pues trascienden del análisis personal a la percepción colectiva, ya que va a afectar la forma en que el espectador se identifique como parte de un grupo social. Ma. Belén León del Río (2009), en su análisis reflexivo de la obra de Jung, hablando de la capacidad del ser de percibir los arquetipos nos dice que “Por lo tanto el inconsciente no es un mero depositario del pasado, sino que también está lleno de gérmenes de futuras situaciones psíquicas e ideas creativas, el artista no pocas veces, debe sus mejores obras a las inspiraciones que aparecen súbitamente del inconsciente.” (p. 49)

Desde un punto de vista más literario, Gubern (2001) en *Máscaras de la ficción* dice:

Está claro que los personajes de ficción no pueden existir sin el soporte de una narración literaria o audiovisual. Esto lo saben ya los niños pequeños que reclaman de los adultos su alimento psíquico a base de cuentos, con frecuencia cuentos que ya han escuchado y que, por ser familiares, les resultan doblemente graficadores (p. 8).

Con lo es posible concluir que los arquetipos no sólo son un recurso para generar identidad en la obra, sino que son necesarios para llegar a esta.

Este proyecto explora la obra de Tarantino desde el concepto del arquetipo como una herramienta para la creación de personajes; adicionalmente se revisa la relación entre los arquetipos jungianos y los tipos ideales de Weber, donde se origina la idea de tipologías previas que afectan al sociedad y en consecuencia, a la cultura en sí misma.

En el análisis de los arquetipos utilizados por Quentin Tarantino en la creación de personajes, se analizaron los personajes principales de cinco películas: *Pulp Fiction* (1994), *Inglourious Basterds* (2009), *Django Unchained* (2012), *Kill Bill Vol.1* (2003) y *Reservoir Dogs* (1992) exponiendo de qué forma los arquetipos hacen parte esencial de la creación de personaje y de qué forma se manifiestan en cada uno dándole carácter y significado a sus películas. Se hace una matriz en primer lugar para identificar cada uno de los arquetipos de los personajes, definiendo su estructura desde las tres dimensiones que propone Galán Fajardo (2007) (Tabla 2) y a partir de esto se diseña una segunda matriz para encontrar arquetipos en común entre los personajes de las diferentes películas para así identificar qué características maneja Quentin tarantino en la construcción de sus personajes. A partir de los resultados se encuentra la similitud de diferentes películas en rasgos de los arquetipos manteniendo una línea dejando ver además un estilo particular. A partir de esta investigación no solo se esperan poner sobre la mesa un campo no explorado de la narración visual, como lo es la creación de personaje, mostrando estos resultados con relación a las construcciones que se pueden hacer a partir de personajes.

Se espera, aporte de igual manera al diseño gráfico visibilizando formas de cautivar al espectador al mismo tiempo que se le da mensajes llenos de significado, que es en esencia, lo que decía Noriega cuando al hablar de Tarantino dice que “Su mirada personal enfatiza su carácter innovador y lo separa de muchos de sus colegas pues su intención primera es hacer reflexionar al espectador al mismo tiempo que lo entretiene”(p.69).

2. JUSTIFICACIÓN

A través de los años el diseñador gráfico ha desempeñado diferentes labores en el mercado, ya que principalmente es un comunicador visual, se ha abierto camino en diferentes campos, desde el campo editorial, y multimedia, pasando por la ilustración y su cada vez mayor divulgación (redes sociales, eventos, parches, botones, calcas, etc) hasta el diseño más corporativo y de los medios audiovisuales, donde se ve la necesidad de un profesional capaz de gestionar, organizar, crear y reproducir cada uno de los elementos visuales necesarios de manera que tanto el mensaje como la pieza misma funcionen de manera óptima para el espectador o en general el consumidor del diseño. A este último caso, el de los medios audiovisuales y su necesidad de una dirección de arte, le da respuesta el diseñador gráfico ya este, más que un mero 'obrero de mouse' es un profesional en la comunicación, organización, y representación de elementos visuales para entregar el mensaje de la manera más óptima.

Esta investigación parte de la narración visual, pues el tema esencial es la creación de personaje, y a pesar de que esta disciplina también se desempeña en la animación y en diferentes formas de narración visual; la narración visual, además de estar permeada por diferentes artes que alimentan el significado, es la forma más versátil que tiene el comunicador visual de organizar y diseñar el mensaje, por ende, al tomar un referente de los medios audiovisuales como Quentin Tarantino, está la posibilidad de hallar una construcción de la imagen más enriquecida, por la luz, el tiempo, y hasta la música, de este modo el estudio de creación de personaje, arrojará resultados más concluyentes que si intentara tomarlo desde otra disciplina.

Al hacer la búsqueda y evidenciar los arquetipos mostrados en la obra de Tarantino, se genera una premisa en la forma de generar imágenes para transmitir significado, ya que se tienen en cuenta más factores que mejorarán la recepción del mensaje. Esta investigación

pretende contribuir a hallar una forma más efectiva y estructurada de crear personajes de manera que esto ayude a que el mensaje de la pieza llegue de una mejor manera al receptor. Se espera que el diseño gráfico comience a apropiarse de los temas referentes a la narrativa visual, ya sea estática como la novela gráfica, o dinámica como la animación, así verse evidenciado cómo a partir del diseño, se pueden y se deben tomar decisiones en cuanto a comunicación visual, independientemente del formato.

Esta investigación busca mostrar la forma en que los arquetipos pueden ser usados en la creación de personaje para dar más fuerza y significado a la narrativa, de modo que al necesitar de la creación de un personaje, se tome en cuenta determinados aspectos que harán del personaje una herramienta para dar más fuerza al mensaje, de modo que mejore tanto en materia de calidad como de tiempo de elaboración, ya sea para una narrativa visual, o para cualquier pieza donde fuese necesario, haciendo que este sea más efectivo creando significado en el espectador.

El diseñador gráfico, ya sea cartelista, ilustrador, muralista, editorial, multimedia o de cualquier otro tipo, antes que nada es un comunicador visual, por ende, tiene la responsabilidad de indagar en nuevas formas de mejorar y optimizar su trabajo. Esta investigación no es más que esa búsqueda por encontrar una forma de mejorar la manera en que se crean los personajes, mejorando de este modo la comunicación visual y así mismo el diseño gráfico.

En la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás el primer módulo, con el que se le da la bienvenida a los nuevos aspirantes a diseñador, se llama “Diseño, cultura e identidad”, Según el eje temático (2012) el diseñador tomasino debe “empezar por

reconocer aspectos de la propia identidad y preguntarse cómo se ha construido y qué la hace precisamente llamarse identidad” (p. 2) En este orden de ideas, el diseñador percibe, soluciona, y reproduce la información, de modo que esta pueda contribuir a la creación y el cuestionamiento de lo que somos.

Esta investigación se desarrolla en 8 meses, desde el planteamiento de la idea inicial, finalizando a mediados de 2018. Para su ejecución es necesario material audiovisual, actual y de fácil acceso lo que permitirá recoger datos de manera más sencilla. Se toman conocimientos adquiridos durante el programa en espacios académicos como Comunicación visual, Historia del arte I y II, Diseño y sociedad, Ilustración I y II, Investigación I y II, Teoría del diseño, Animación I y II la cual elegí como énfasis, y la electiva de Cine.

Se toma como referente a Quentin Tarantino no solo por su labor notable en lo que a creación de personaje se refiere, sino también porque en su crítica va más allá de lo que podría ser una comparación para convertirse en una muestra mordaz de los aspectos negativos de la cultura popular en Estados Unidos, al mezclar la violencia excesiva bastante sangrienta con comedia saca a relucir el lado más visceral del espectador. En *Django Unchained* (2012) se puede ver que se pretende no solo mostrar un contexto del pasado esclavista norteamericano, sino de algún modo avivar y recordarle a los estadounidenses su historia rompiendo paradigmas totalmente, haciendo una película tipo *western* con un protagonista negro, su compañero alemán y teniendo como antagonico a un blanco adinerado y sin problema físico alguno.

Además del aporte disciplinar el cual es fundamental, es se debe también tener en cuenta que Tarantino es un referente para la industria visual, mostrando la factibilidad de

productos de entretenimiento con buena acogida para el público general, y no necesariamente una elite iniciada, evidenciando que los productos de la cultura popular también pueden contar con una calidad narrativa notable y comentar críticamente la realidad social y cultural contemporánea.

La creación de personaje es el pilar de esta investigación, ya que esta disciplina es transversal a diferentes formas de diseño estáticas y en movimiento, por lo que el resultado alimentará de igual manera a todas las formas de representación visual. En el caso del diseño propiamente dicho, la creación de personaje puede usarse tanto en piezas estáticas como en carteles y en general, piezas publicitarias hasta en la dirección de arte en comerciales, propagandas, y demás piezas visuales en movimiento. La investigación busca adentrarse en la narración visual y entender sus dinámicas para comenzar en pensar la manera de representar un contexto social donde el espectador además de ver y entender la representación, se identifique y reflexione con respecto a su propia realidad, sin dejar a un lado el factor de entretenimiento, ya que este permitirá así mismo que tal pieza pueda entrar de mejor manera en el mercado actual.

El diseño gráfico se un proceso comunicativo de representación visual con un objetivo en específico. Se puede decir entonces que la narración visual y así mismo, la narración audiovisual hacen parte de todas las formas de comunicación que puede llegar a manejar esta disciplina. Uno de los factores esenciales en la narración visual es la creación de personaje que permite la construcción de la narración y la manera en como esta se expresa, por esta razón se escoge como referente el cine de Quentin Tarantino, que a pesar de ser una expresión al parecer, distante del diseño, es la que permite alimentar de mejor forma el personaje visualmente, además de lo cercano que esta el director con la estética oriental del Kung Fu, El

Western tradicional norteamericano y las revistas Pulp. El diseñador gráfico, visto como un comunicador, gestor, organizador y creador de mensajes visuales, se diferencia del artista por su labor hacia la sociedad ya que si bien el artista está representando su realidad, sus pensamientos y en general su naturaleza, el diseñador está para su sociedad, reorganizando mensajes y traduciendo para el público, pues para este, si es importante la manera en que el receptor aprehende el mensaje y lo refleja ya sea en su propia reflexión o en el consumo de la pieza o lo que esta comunica.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

La creación de personaje es un factor esencial en la narración pues de esto depende el carácter y la fuerza de los integrantes de la historia, así mismo permite que se le pueda dar mejores matices a las situaciones dentro de la narración. En el transcurso de la historia varios teóricos han planteado sistemas y teorías para explicar la razón por la cual, ya sea de forma consciente o inconsciente se repiten determinadas estructuras, que además de apoyar la narración, alimentan de mayor manera al personaje, dándole a este más importancia y permitiendo que el receptor de tal narración pueda llegarse a sentir identificado. Estos arquetipos o tipologías previas que marcan una estructura que afecta nuestra forma de configurar conceptos también se dan de forma cultural, esta investigación pretende explorar esto en un director de cine como Tarantino, por su marcado contraste entre el cine como propuesta cultural y artística y el cine como entretenimiento masivo, se busca responder ¿De qué forma los arquetipos influyen en la creación de personajes dentro de la Obra de Quentin Tarantino?

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Indagar en la construcción de personajes a partir de arquetipos como una herramienta para la narrativa visual

4.2. Objetivos específicos

- Identificar los arquetipos presentes en la creación de personaje de obra de Tarantino
- Esquematizar estructuras de personajes creados que funcionan en más de una de las obras

5. ESTADO DE LA CUESTIÓN

5.1. Diseño Gráfico y Narración visual

Según Timothy Samara, “El diseñador gráfico es un comunicador: toma una idea y le da forma visual para que otros la entiendan, la expresa y organiza en un mensaje sirviéndose de imágenes, símbolos (...) tangibles, como una página impresa, o intangibles como los píxeles de un ordenador o la luz en un video”. A partir de esto podemos decir que el espectro que comprende el diseño gráfico se expande cada vez más, abarcando expresiones como el cine, para el caso se toma como referente por ser una de las expresiones que tiene más posibilidades en cuanto a la representación visual del personaje, lo que quiere decir que la parte visual juega en este caso un papel más fundamental de lo que lo haría en otro formato. Entendiendo esto, una de las definiciones más claras que tiene la Narración Visual es la de

José B Ruiz y César Casona (2017) quienes explican que “estudia las formas de transmitir mensajes con imágenes, ya sean en movimiento, únicas o en colecciones” (p. 2). Siguiendo esta línea narración visual se puede definir como la forma de transmitir historias por medio de representaciones visuales, de forma que el espectador las comprenda y reciba de una forma más directa que con el lenguaje meramente escrito.

A diferencia de un lenguaje aprendido, la narración visual permite identificar imágenes y símbolos generales que conllevan a que, aún sin un lenguaje abstracto (letras, signos de puntuación, etc) el espectador entienda el mensaje y comprenda de una mejor forma la pieza. Eisner (1996) explica que

Si bien la palabra constituye uno de los componentes visuales, son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración, imágenes comprensibles para todo el mundo, realizadas con la intención de imitar o exagerar la realidad (pp. 1, 2).

Este mismo define la narración gráfica como una “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea” (Eisner, 1996 p. 6). Esto se ve reflejado en diversos productos visuales y audiovisuales como diversos productos visuales y audiovisuales como el cómic, la novela gráfica y el cine.

Desde la antigüedad ha sido un recurso utilizado por el hombre no sólo para comunicar si no para educar, y para quedar de manera más fácil en la memoria, ya que la narración visual es una alternativa de alfabetización que permite extraer información de las imágenes para quienes no saben leer. La narración ha estado desde siempre con el ser humano, pues ha sido la manera de transmitir costumbres, ritos, creencias y al mismo tiempo es una forma de hacer que esto dure a través del tiempo. Lo más probable es que la narración

haya empezado de manera oral, pasando las historias de generación en generación, sin embargo al desarrollarse pigmentos y herramientas que permitían plasmar las narraciones de forma visual, a pesar de que no se tiene claro si tales representaciones tenían un motivo religioso, de registro o recreativo, se comenzaron a recrear imágenes de la naturaleza con la intención de que sus espectadores identificaran la imagen y la resignifican en su mente.

Respecto al arte prehistórico, Angulo (1962) dice que “el artista, lejos de yuxtaponer figuras, crea escenas de caza, guerra y, al parecer, de danzas rituales con frecuencia de gran desarrollo” (p. 21). En la edad antigua diferentes civilizaciones muestran su manera de registrar dinastías, contar mitos, leyendas, y darle explicación a los diferentes fenómenos naturales y devenires en su historia. En Egipto por ejemplo es notoria la función de las piezas visuales como una forma de narrar e inmortalizar situaciones o personas, uno de los ejemplos más claros es «El libro de los muertos», un conjunto de papiros que narra hazañas de los dioses y cosmovisión egipcia; además se ha registrado otro tipo de papiros, como los llamados satíricos, donde "parodian con figuras de animales las escenas de los mismos faraones, incluso sus grandes hazañas guerreras" (Angulo, 1962, p. 49).

Ya en la Edad Media la narración visual toma una función religiosa y didáctica, ya que como la mayoría de la población no sabía leer, por lo que los dogmas, ritos e historias del cristianismo eran explicadas con imágenes que no solo contaban una historia sino que dictaban preceptos de cómo se debía vivir y las consecuencias de no hacerlo de esa forma. Esto “lleva al artista, sobre todo en el Siglo XV, a preocuparse por lo secundario y anecdótico, antes considerado indigno de la representación artística” (Angulo, 1962, p. 407).

Posteriormente, con la invención de la imprenta por el siglo XV se expande la información a un público general, tras el desarrollo gracias a esto de panfletos y material

impreso de información y de conocimiento público, en 1706, con el *Evening Post*, posteriormente llamado *The Times* se configura una prensa crítica y en consecuencia, nace la tira cómica como la conocemos a finales del siglo XIX con *The Yellow Kid* en la revista *Truth*, lo que a su vez dará pie para el desarrollo de la novela gráfica. Posteriormente con la llegada la capacidad de capturar la imagen en movimiento, la narración visual comienza a ser percibida de otro modo ya que no solo se está hablando de una imagen estática, si no que además esta se ve alimentada por el movimiento y posteriormente con el sonido.

Dentro del cine se pueden encontrar grandes exponentes, sin embargo para el interés de esta investigación, si bien se toman en cuenta aspectos técnicos para tomar un referente, lo más importante es la forma en que esta narración se apropia de su propia cultura y la reconfigura en la pieza. Uno de los directores de cine que han trabajado más este aspecto es Quentin Tarantino, quien en el transcurso de su obra muestra su propio contexto satirizándolo; de esta forma el público lo recibe de una mejor manera al mismo tiempo que reflexiona a su vez sobre su contexto. En su ensayo sobre Tarantino, Noriega (2011) sostiene que “Su mirada personal enfatiza su carácter innovador y lo separa de muchos de sus colegas pues su intención primera es hacer reflexionar al espectador al mismo tiempo que lo entretiene” (p. 69). Como director, Tarantino es capaz de captar la realidad y hacer que sus personajes no solo sean un carácter aislado sino que cada uno sea la representación de un punto de vista diferente del mismo contexto, de este modo se genera una visión más amplia de este.

Petersen (2011) explica la manera en como se ha desenvuelto la narrativa visual a través de los años, desde el nacimiento del lenguaje visual, hasta fenómenos como el cómic o la novela gráfica, partiendo desde la manera de narrativa visual que se daba incluso antes de aprender a escribir, haciendo un recorrido por las pinturas populares en china y la narrativa

visual de la europa medieval y en el renacimiento, además de exponer la manera en cómo se desarrolló la narrativa visual en Japón. En general hace un recorrido riguroso por cada expresión de narración visual a través de las épocas hasta llegar al presente, con narraciones visuales web, y expresiones como los Fanzines Al final pone un apartado llamado “Cambios en la Lectura de Culturas”(p.236) Donde habla de la forma en que el cómic y en general todas las formas de narración visual se han adaptado a la cultura y así mismo la han alimentado y transformado. Habla sobre la historia de Cómic Chat, creado en 1995, una plataforma de chat en la que para ser parte se debía escoger un avatar que para el caso, será al estilo cómic. Con la llegada de Twitter y demás redes sociales, además de las plataformas de chat de los celulares, Comic Chat tuvo su cierre definitivo en 2001, sin embargo con la llegada del internet comenzó a ser muy popular el cómic web, al mismo tiempo que se comenzaba a imponer la tendencia del “hazlo tú mismo” y con esto los DIY Cómic (Do it yourself), concluyendo así la permanencia de la narrativa visual, por su capacidad de mutar a diferentes formatos y por su incidencia en la cultura y la sociedad. Siempre los artistas han encontrado formas de contar historias con imágenes, sin embargo tales imágenes tienen un código, que dependiendo de las convenciones y símbolos sólo podían ser entendidos por la audiencia original de su contexto histórico.

A través de los siglos, los artistas han encontrado creativas maneras de contar historias con imágenes, pero a menudo las imágenes permanecen codificadas, basándose en convenciones y símbolos que sólo podían ser entendidos por la audiencia original que hace mucho desapareció (p. 13).

En conclusión, la narrativa visual por ser un fenómeno tan popular y de contexto, no es posible decodificarla a plenitud sin embargo da cuenta del contexto en el que fue creada explicando de este modo un momento histórico.

5.2. Creación de personajes

La creación de personajes es una de las principales bases de la narración visual, pues esta es la que le dará profundidad y matices a cada uno de los sujetos que hacen parte de la narración, se enfoca en la proyección personal de un caracter, desde su parte personal e interna a su parte física y superficial, es la creación y caracterización de un sujeto ficticio ya sea de orden escrito, oral o visual, de forma que este genere más fuerza y logre mayor recordación de los espectadores. Uno de los pilares fundamentales de la narración visual y en general para todo lo referente a narración, es la creación de personajes, en la realización audiovisual, va a transformar de manera notoria la manera en cómo se transmite la narración, además en este tipo de narración aumenta la baraja de posibilidades al poder integrar el audio a la historia, lo que afectará también la toma de decisiones con respecto a la configuración de cada personaje, y que así mismo aumentará su complejidad.

Quentin Tarantino es uno de los directores de cine que han entendido este proceso y toma como referente a la narrativa visual tradicional, Noriega (2011), explica que Tarantino se ve “influenciado por el rock, las historietas Pulp (muy comunes en la década del '20 y '30) y las películas de *exploitation* de clase B” (pp. 67). Una de las cosas que más vale la pena resaltar es que la filmografía de Tarantino cuenta con una influencia notable del Western y del cine de Kung Fu, y la forma en que mezcla estos dos, marcando un estilo que si bien es único, muestra un contexto cultural que retroalimenta la manera en que el espectador percibe sus películas.

Tarantino crea sus personajes no solo para representar de la mejor manera posible la narrativa, si no para que el espectador se identifique y así mismo reflexione desde una posición crítica pues cabe aclarar que en estas películas el esquema de bueno - malo desaparece haciendo a los buenos más mortales y menos heroicos, y a los malos, más humanos; de este modo el espectador puede llegar a sentir una identificación con el personaje libre de moralidad que le permitirá entender de una mejor manera su contexto.

Para examinar esto Capello (1993) plantea la dicotomía Héroe - Antihéroe para este caso, explicando como el antihéroe nace en la búsqueda de un personaje que más allá de su moralidad o comportamiento muestra su humanidad, su vulnerabilidad, “El héroe no tiene fisuras ni contradicciones con respecto al espíritu que encarna. El antihéroe, en cambio, se basa en la contradicción; es, por encima de todo, un hombre, con sus defectos y sus virtudes” (p. 2). A continuación se explicará más a fondo la manera en cómo se generan estos arquetipos y su transversalidad en la creación de personajes.

Por su parte, Fingerhuth (2004) hace un recorrido histórico por el arquetipo de Héroe tomando como premisa a Superman, a partir de este haciendo un desglose sobre la idea de superhéroe y como está ha estado implícita en la humanidad desde antes del cómic. Empieza explicando como la creación de héroes como Thor o Superman se debe a una revisión previa de héroes mitológicos o religiosos, como Sansón o Hércules, explicando que el héroe en esencia es la imagen que tiene la sociedad sobre lo que debería ser la imagen correctamente potenciada del ser humano. “Un héroe representa lo que creemos que es mejor en nosotros mismos” (p. 14). A partir de esto comienza a exponer cada uno de los factores que tienen en común los superhéroes, tratando cosas como la doble identidad, la cantidad de casos de orfandad entre ellos, o la estructura de familia que se puede ver en *Fantastic Four* o *X-men*

huérfanos, tratando además temas como la impulsividad de algunos superhéroes como Hulk o Wolverine, o el arquetipo de amazona que tienen superheroínas como *Wonder Woman*, Buffy y Xena. Se muestra de qué forma la idea de superhéroe a sobrevivido al tiempo, siendo un concepto que ya está en la conciencia colectiva y que por ende, más allá de que el formato cambie y deje de ser el cómic, el superhéroe se redefine en el cine y la televisión, sin embargo también se expone la preocupación por que estos medios, de no saber hacer esta transición puedan acabar con la idea de determinado superhéroe. Sin embargo se concluye que la idea de superhéroe va más allá del formato pues representa todo lo que podemos solucionar nuestros problemas si confiamos en nuestras habilidades. Fingerroth (2004) concluye con que “cada generación redefinirá la idea de superhéroe acorde a sus necesidades” (p.172)

5.2.1. Arquetipos en la creación de personajes

Gubern (2001) afirma que lo que rige en las narraciones clásicas (y por tanto en las contemporáneas) son ciertos arquetipos originales que él llama protofantasías, en las cuales el ser mítico se enriquece de determinadas características psicológicas dándole un sentido, que a la larga se utilizará para crear otros personajes, que a pesar de cambiar su aspecto no cambian su esencia primordial de la cual han sido enriquecidos. Por esta razón, explica, los cuentos son tan del gusto de los niños, ya que al escuchar historias que probablemente ya han escuchado de otro modo, les resultan familiares y más agradables.

Está claro que los personajes de ficción no pueden existir sin el soporte de una narración literaria o audiovisual. Esto lo saben ya los niños pequeños que reclaman de los adultos su alimento psíquico a base de cuentos, con frecuencia cuentos que ya han escuchado y que, por ser familiares, les resultan doblemente gratificadores. De manera que quien relata cuentos a niños

pequeños aprende pronto que su eficacia emocional radica en un delicado equilibrio entre la satisfacción de sus expectativas y el suministro de sorpresas, es decir, de proponer lo viejo algo remozado por lo nuevo. A eso es a lo que se refieren algunos psicoanalistas y mitólogos cuando hablan de protofantasías que cambian de aspecto, pero respetando su esencia mítica primigenia (p. 8).

Un ejemplo es lo que podríamos llamar “el arquetipo del héroe”, planteado por Joseph Campbell (2008) que explica una estructura narrativa en la cual el héroe pasa etapas puntuales por las cuales el espectador llega sentirse identificado en su cotidianidad. Matthew Winkler (2012) retoma en su ponencia para TED de manera más sintética la estructura, aplicándola a héroes de literatura contemporánea, como referentes a Harry Potter (1997) en su novela con el mismo nombre, Katniss Everdeen en los Juegos del Hambre (2012) y Frodo Baggins en El Señor de Los Anillos (1954). La mencionada estructura se desglosa en 12 momentos:

1. *Status Quo*: Se muestra el contexto espacial y temporal del personaje, su vida cotidiana. Encuentra el misterio o llamado a la aventura.
2. Ayuda: El personaje se encuentra con un consejero o maestro, generalmente más sabio o con más experiencia que él, que le enseña o le entrega algo que le servirá en su aventura.
3. Salida: El héroe decide salir de su contexto cotidiano y de su zona de confort, para emprender la aventura o misión. Pasa a un mundo y contexto totalmente distintos.
4. Batallas: El héroe comienza su aventura llena de peligros, acertijos o monstruos los cuales muy audazmente logra vencer.
5. Encuentro: El héroe se enfrenta con la mayor amenaza de la narración, donde aparentemente se define el destino de toda la historia.

6. Crisis: El héroe se encuentra su hora más oscura, siente que ya no puede más, e incluso algunas veces está a punto de morir; solo para luego renacer más fuerte, generalmente con alguna facultad mística o simplemente con notable aumento en su pasión y carácter.
7. Tesoro: El héroe derrota al villano salva el día y como recompensa obtiene el tesoro. Generalmente no es algo monetario sino reconocimiento, algún tipo de poder místico o la mejora general de la vida del protagonista, la recompensa puede variar según la historia
8. Resultado: Varía según la historia, puede que el héroe pueda salir de ese contexto tranquilamente o deba escapar de allí, también se ven las consecuencias de los actos del antagonista y su castigo.
9. Retorno: Después de todas las pruebas y la lucha el héroe vuelve a su casa a reunirse con sus seres queridos.
10. Vida Nueva: En este momento se ve reflejada la manera en que toda la aventura transformó al protagonista haciéndolo crecer como ser humano y en algunos casos también de forma social
11. Resolución: Todo los problemas dentro de la narrativa queda solucionados, para este momento se piensa en la reconstrucción y solución de las consecuencias de la historia.
12. *Status Quo* diferente: Si bien se vuelve al status quo, es decir, al mismo contexto y momento que cuando se empezó la historia, para este momento y consecuencia de la historia se lleva a otro nivel, mejorando la calidad de vida, del héroe.

Esto explica cómo en general el público se siente identificado, ya que es más fácil generar un gusto por algo que ya vivimos, pues lo sentimos como nuestro.

Florescano (1995) analiza 14 cuentos de la cultura mexicana a nivel estructural y de personajes, en su reseña Edith Negrín (2001) cuenta cómo el autor, explicando cómo funciona

un mito y así mismo hablando de lo que sería un arquetipo en la narración, dice que “es una de las principales expresiones de la mentalidad colectiva, cuyo rasgo distintivo es ser un medio de transmisión de memorias grupales o comunitarias. Se trata de una creencia social compartida; del instrumento idóneo para manifestar las más recónditas aspiraciones de una colectividad” (Negrin, 2001).

Se puede decir tomando la idea de ‘mentalidad colectiva’ que se pueden llegar a analizar rasgos en las narraciones que dejan ver contextos de una mentalidad colectiva de un grupo social por lo que tales narraciones terminan alimentando culturalmente a ese grupo específico. Para la investigación, se tomarán varios conceptos de arquetipo de forma que se tenga una idea concreta y más objetiva.

Tabla 1.
Autores y su mirada sobre el Arquetipo

Autor	Construcción conceptual del arquetipo	Arquetipos desarrollados
-------	---------------------------------------	--------------------------

Platón	Son ejemplares eternos de los elementos y las ideas que existen, son la ideas primordiales que da a luz a las demás, por ende se ven reflejadas en comportamientos culturales en las diferentes sociedades	En el caso de Platón podríamos considerar el Demiurgo como el arquetipo de dios, un ente impulsor y creador de ideas sin un inicio ni un fin determinado.
Carl Jung	Son elementos preconcebidos por el inconsciente colectivo que determinan ciertas vivencias y características del ser, y se ven reflejados en la mitología, los cuentos y en general, la literatura y la cultura popular.	Arquetipo de la Madre: Desde el mito se encuentra desde la diosa madre, pacha mama, madre naturaleza, etc. este arquetipo así mismo se utiliza para instituciones como la academia o la iglesia y conllevan a comportamientos colectivos inconscientes.
Max Weber	Plantea el Tipo Ideal como un una representación unilateral de varios puntos de vista y con esto la reunión de fenómenos culturales específicos que se hacen notorios en lugares y épocas determinadas.	Tipo ideal Histórico: Se encuentra en una época específica por ejemplo, el capitalismo moderno, y con este todas las dinámicas y comportamientos de la sociedad que conlleva.
Joseph Campbell	Explica el viaje del héroe, aquí explica diferentes momentos en la narración gracias a los cuales el personaje se constituye como héroe	Campbell plantea que el Héroe en su partida encuentra un maestro el cual le da instrucciones sobre su misión, este comportamiento se puede ver en obras literarias como Harry Potter (1997) <i>Lord of the Rings</i> (1954) entre otras épicas.

5.2.1.1. Arquetipos y su carácter social

Riesman (2001) habla de “carácter social” para referirse al carácter que comparten grupos sociales significativos y que es el resultado de la experiencia compartida de estos grupos.

Para que cualquier sociedad pueda funcionar bien, sus miembros deben adquirir el tipo de carácter que les haga querer actuar de la manera que deben actuar como miembros de la sociedad o de una clase específica. Tienen que desear lo que objetivamente es necesario para ellos. La fuerza externa se reemplaza por una pulsión interna, y por el tipo de energía humana particular que se canaliza en rasgos de carácter (p.5).

Para entender esto, en primera instancia podemos tomar a Jung (1969) que plantea unos arquetipos dentro del mismo comportamiento del ser humano, son un conjunto de imágenes o conceptos universales que se relacionan estrechamente con la creación de narrativas pertenecientes a mitos, leyendas, religiones y en general creencias pertenecientes al inconsciente colectivo. Sin embargo cabe aclarar que “No se trata pues de representaciones heredadas de representaciones, tampoco son herencias individuales, sino en lo esencial generales, como se puede comprobar por ser los arquetipos un fenómeno universal” (Jung, 1969). El autor lo explicaba con 4 arquetipos: el ánima, el animus, la sombra y la persona.

El ánima suele ser una imagen femenina, por lo general joven e intuitiva, con deseo de libertad, también llamada el arquetipo de la vida, está relacionada con el apasionamiento; se relaciona con lo erótico y está desarrollado en 4 etapas: Eva, es la imagen del simple deseo sexual, Helena de Troya, a tal imagen ahora además se le suma un nivel de apreciación estética y de romanticismo, la vírgen María, cuando además se enriquece con conceptos espirituales de fecundación; por último, Sofía, que hace referencia al conocimiento, es el éxtasis máximo carnal, espiritual y cognitivo. Para explicarlo mejor Jung en una entrevista ofrece un ejemplo sencillo: “Cuando alguien dice no puedo dejar a esa mujer aunque lo querría hacer, eso es el

Ánima” así podemos decir que el Ánima es el arquetipo que el hombre puede crear sobre la mujer como la libertad, lo inalcanzable, lo tormentoso.

El Animus, como un contrario del ánima, es la imagen de lo masculino en el inconsciente de la mujer que forma un lazo personal entre el yo y el consciente colectivo también llamado el arquetipo del significado. No hace referencia a una imagen específica sino más bien al conjunto compuesto de las necesidades internas de lo femenino, de esta forma también está dividido en 4 etapas: la primera hace referencia al hombre fuerte, protector, atlético e instintivo, identificado con Hércules. En la segunda se le enriquece a esta imagen de iniciativa, con perspectiva de futuro y avance, a este se le identifica con Apolo; en la tercera etapa, se la da un valor cognoscitivo y de autoridad, el cual es llamado sacerdote o maestro. En el último, Hermes, representa la facilidad de comunicación, el liderazgo, el éxito y la conciliación personal del consciente con respecto al inconsciente. Cabe aclarar que, a diferencia del Ánima, este arquetipo no es meramente romántico pues puede ser identificado en una figura paterna, una figura de autoridad, personajes famosos, figuras religiosas y en algunos casos personajes con moral flexible, rebeldes, alborotadores, y hasta criminales.

La sombra hace referencia al inconsciente en su totalidad, a todos los impulsos más escondidos en nuestro ser, independientemente de si estos son moralmente correctos o no; es el instinto animal que se suele dejar en el fondo y con el cual se tiende a luchar, se representan para este demonios, dragones o monstruos, sin embargo también hace referencia a las explosiones de creatividad y al instinto que por naturaleza es necesario sacar. En palabras de Jung (1951), es “aquella personalidad oculta, reprimida, casi siempre de valor inferior y culpable que extiende sus últimas ramificaciones hasta el reino de los presentimientos animales y abarca, así, todo el aspecto histórico del inconsciente”(p. 379). A partir de esto es

posible afirmar que La Sombra no es el arquetipo de un ser malévolo, más bien es el del ser instintivo que se deja llevar por sus pasiones internas, que no actúa acompañado del Yo consciente y por tanto no piensa antes de hacer las cosas, y que en consecuencia puede tener resultados dramáticos.

La Persona es el arquetipo del actor, refiere a la capacidad de adaptarse al entorno o servirse de “máscaras” para tal objetivo, este arquetipo en el arte se ve reflejado en la obra de Arlequino, servidor de dos amos, escrita por Carlo Goldoni, es una comedia donde un personaje de la servidumbre trabaja para dos familias enemigas, sin embargo no lo hace por mezquindad, más bien se ve reflejado en él un toque de inocencia, la estructura de esta obra ha sido adaptada para diferentes representaciones por ejemplo se han hecho burlas de grandes obras amorosas, como la Ilíada, y Romeo y Julieta, donde este personaje juega un papel fundamental. Jung (1921) dice que

mediante su identificación más o menos completa con la actitud adoptada en cada caso engaña cuando menos a los demás, y a menudo se engaña también a sí mismo, en lo que respecta a su carácter real; se pone una máscara, de la que sabe que corresponde, de un lado, a sus intenciones, y, de otro, a las exigencias y opiniones de su ambiente; y en ello unas veces prepondera un elemento y otras el otro. A esa máscara, es decir, a la actitud adoptada, yo la llamo persona. Con ese término se designaba la máscara que en la Antigüedad llevaban puesta los actores teatrales.” (p. 758)

La intención de la Persona no es, entonces, engañar sino adaptarse al ambiente, la necesidad de supervivencia en un ambiente hostil que lo lleva a usar máscaras para poderse adaptar.

Los arquetipos son fundamentales a la hora de crear personajes para una narración, sin embargo a pesar de la existencia de los arquetipos hay ciertos factores que al pasar los años se transforman pues el humano está en constante cambio y evolución tanto de sus ideas como de sus comportamientos; cada momento en la historia constituye una sociedad que garantiza su permanencia mediante “tipos ideales”. Weber (1998) plantea un tipo ideal como:

El realce unilateral de uno o de varios puntos de vista y la reunión de una multitud de fenómenos singulares, difusos y discretos, que se presentan en mayor medida en unas partes que en otras o que aparecen de manera esporádica, fenómenos que encajan en aquellos puntos de vista, escogidos unilateralmente, en un cuadro conceptual en sí unitario (p.79).

Este proceso es necesaria para darle permanencia a la identidad de una sociedad, del mismo modo podemos hablar del relato a través de la historia como factor en el cambio social, ya que transforma al individuo de manera no invasiva, siendo de este modo un tipos social de orden histórico, Weber (1982) lo explica diciendo que “el ordenamiento lógico de los conceptos, por un lado, y la disposición empírica de lo conceptuado en el espacio, el tiempo y el encadenamiento causal, por el otro, parecen ligados tan estrechamente que la tentación de violentar la realidad para justificar la validez real de la construcción se vuelve casi irresistible” (pp. 91,92) en este orden de ideas se infiere que el relato tiene la capacidad de hacer que la sociedad se empiece a repensar y reflexione sobre la manera en que se

comporta. En narrativas como las de Tarantino, dichos personajes no solo permiten la apropiación de una identidad cultural, sino la reflexión de la misma, donde se muestran problemáticas y actitudes que si bien alimentan la narrativa y son parte de esta, hacen también que la gente empiece a reevaluar su contexto y la función frente a su propia sociedad.

Un ejemplo de la manera en cómo se comportan los arquetipos en la transformación de la sociedad es el género de la parodia. Ahora bien, la parodia se refiere a una subdivisión de la comedia que busca hacer burla a una situación o personaje a pesar de ser una contraparte de algún tópico, que de algún modo se une con este; además de que siempre introduce un texto externo, lo que le da un estilo particular de comunicar el mensaje además de una historia o narración previa, en este caso la comedia no sólo se convierte en un recurso comunicativo sino en la manera más coherente de mostrar mensajes que tienen un cierto nivel de complejidad para grupos sociales que no tienen un conocimiento basto de un tema en específico. Un ejemplo claro de la manera de cómo se constituyen tipos ideales en una sociedad, es la parodia, pues este trae situaciones y momentos de una sociedad en específico para configurarlos, cambiando su significado. Markus, (2011) afirma que:

La parodia siempre surge a base de, como mínimo, dos autorías: una elabora el texto parodiado y otra crea la parodia misma. Esta forma expresiva siempre es intertextual, ya que introduce un texto externo en su propia estructura. La parodia también es heterogénea y facilita el cruce de estilos: el texto parodiado puede provenir de cualquiera época o género y el texto que parodia las puede elaborar en una variedad de maneras (pp. 41, 42).

Entonces, para la parodia se necesita de una narrativa ya creada, una protonarración original que permita tomar los recursos de esta y explotarlos para generar estrategias que ayuden a la comprensión del público que además de entretenerse recibe el mensaje crítico que hay en el fondo de la narración y del cual desde antes, ya se tiene conocimiento.

En el caso de las artes visuales y el diseño, los arquetipos se han utilizado para la identificación y la conexión del espectador con la pieza, pues esta contiene símbolos que proceden del inconsciente y este símbolo llega a unificarse con el consciente cuando es narrado o mostrado en tal producto.

El símbolo procedería por lo tanto no solo de lo consciente sino también de lo inconsciente, estando en condiciones de unificar ambas partes. Así por ejemplo, el cuento tradicional y el mito expresan procesos inconscientes, la práctica de narrarlo opera la rememoración y la revivificación de los mismos, reactivando así el vínculo entre consciencia e inconsciente (León del Río, 2009).

En el diseño se reconoce la necesidad de buscar recursos que hagan que el público general se identifique, entretenga y en consecuencia consuma la obra al mismo tiempo que esta lo haga repensar su contexto, es necesario encontrar estrategias que permitan una conexión más estrecha del público con la pieza.

5.2.2. Tarantino y la creación de personaje

Para entender a Tarantino se debe mirar no solo su obra sino el cómo llegó a este punto. Quentin Tarantino nace en 1963 en una familia de clase media en Knoxville, Tennessee, desde pequeño siempre se vio atraído por la dirección de cine sin embargo termina

dejando el colegio para comenzar a trabajar en diferentes videoclubes que alimentará a la larga las referencias como el Spaghetti Western, Kung Fu, y en general el cine de Tipo B impregnado de violencia, que utilizaría posteriormente para sus películas. Escribe su primer gran guión para *True Romance* (1993) sin embargo es con *Reservoir Dogs* (1992), protagonizada, filmada y dirigida por él cuando logra llegar a tener reconocimiento en el círculo del cine. Esta investigación tiene como objetivo la exploración en la construcción de personaje y la forma en que los arquetipos la alimentan y permiten una mayor identificación del espectador de una cultura en específico. A raíz de esto se toma de referente a Quentin Tarantino, no solo por su recorrido como guionista y director si no porque su obra siempre se ha caracterizado por la capacidad de acoger a un público que busca mero entretenimiento, y al mismo tiempo a uno mucho más preparado y con conocimientos previos de cine. Noriega (2011) lo explica diciendo que “Su rol como director, productor y guionista indudablemente lo llevan a encabezar la lista de los realizadores más completos uniendo en sus films aquellas exigencias del espectador moderno (quien gusta primariamente del entretenimiento) con su mirada personal y reflexiva” (pp.67), lo que permite que un público más amplio entienda el mensaje y simultáneamente disfrute del entretenimiento que puede generar el producto. En *Kill Bill* (2003) Usa referentes culturales americanos, el traje de la protagonista, hace referencia al traje por Bruce Lee en la película *Game of Death* (1978), y encuadres de una de las películas más icónicas del Western, *El Bueno, El Malo y El Feo* (1966) para generar tensión lo que hace que el espectador genere sensaciones por emociones previas ya introducidas dentro de la cultura, por lo que este genera identificación. En una entrevista hecha por el portal de información El Mundo en 2013, Tarantino habla *Django Unchained* (2012), película que dio bastante de qué hablar no solo por su contenido de violencia si no por

que trata el tema de la esclavitud en Estados Unidos, “la película es una invitación a contemplar de frente el hecho más vergonzoso de la Historia de nuestro país.” y en otro momento dice que “Otras naciones saben perfectamente lo que fue la esclavitud. Es sólo América la que parece no querer saber nada del asunto. Y esto afecta tanto a blancos como a negros que no quieren mantener ninguna relación con el horror de su propia Historia.” Aquí podemos ver que apesar de hacer una película de entretenimiento en un campo como Hollywood con una cantidad de violencia altísima que en palabras de Tarantino, considera “Divertida”, también está recordando un momento oscuro de su historia haciendo que el espectador además de disfrutar reflexione y entienda su propio contexto. Se toma como referente principal de esta investigación a Tarantino por dos factores: el primero es su capacidad de representar tipos históricos en su forma más cruda, en contraste con la narrativa y la forma del relato que permite que el espectador además de entender un contexto se entretenga haciéndolo y por ende lo consume más, siendo esto una herramienta muy útil en la difusión de la cultura; el segundo factor, es la manera en que contrasta y mezcla diferentes estéticas en su forma de hacer cine haciendo que este tenga una identidad visual marcada lo que lo acerca aún más a la disciplina del diseño gráfico.

Noriega (2011) hace un estudio adentrándose en la vida de Tarantino, entendiéndolo desde la persona para así dar respuesta a su estilo particular, a su violencia y en general a todas las características que tiene como director y creador. Empieza narrando su vida personal, su contexto familiar y su carrera como cineasta junto con las influencias que lo llevaron a esto, expone cómo la vida de Quentin Tarantino y su contexto influye en el estilo que posteriormente va a tomar como realizador audiovisual. Para el caso, toma como objeto de estudio 3 películas *Reservoir Dogs* (1992), *Pulp Fiction* (1994), y *Kill Bill Vol. 1* (2003) y

Vol. 2(2004). A partir de esto explica las características visuales y estilísticas de la película, desde las portadas, la narrativa y la manera en cómo se desarrollan encontrando varios elementos en común, como el exceso de violencia y de sangre, las historias no lineales, y un gusto por la estética visual clásica que conmemora más el cine de kung Fu o referentes visuales como las revistas pulp de la época. Concluye entonces que la esencia de Quentin Tarantino es su contraste entre lo clásico y contemporáneo, entre lo crudo y real en contraposición a lo ficticio y en ocasiones a lo ridículo. Así mismo otro factor que hace que Tarantino se diferencie tanto es que “Su mirada personal enfatiza su carácter innovador y lo separa de muchos de sus colegas pues su intención primera es hacer reflexionar al espectador al mismo tiempo que lo entretiene” (p. 69), de este modo define su estilo.

García de León (2000) hace un estudio sobre el arquetipo del campesino en el cine español, haciendo una crítica sobre la forma en que se le da al campesino una imagen totalmente ajena a la de su propio contexto, mostrándolo como un extranjero en su propia tierra y llenándolo de símbolos que crean una barrera entre lo rural y lo urbano dando así una dicotomía, idealizando cada uno de estos dos conceptos, para esto, toma como referente la película *Surcos* (1951), exponiendo de qué forma el protagonista y su familia atraviesa esta frontera donde se rompen todas sus creencias y se muestra una evidente comparación entre la ciudad, tan llena de oportunidades pero también de caos, en contraparte con su pueblo, moralmente más elevado, sencillo, tranquilo y austero, sin embargo su hermana de 20 años salta del tren para seguir en la ciudad en su labor como prostituta, esto hizo que esta película en su momento tuviera tanta controversia como interés por parte de los espectadores y críticos. “Ciudad sí/ciudad no, un maldito embrollo, podría decirse examinando esos discursos. Incluso, a nivel de medidas políticas, se intentó poner puertas al campo y frenar

el éxodo rural” (p. 10). Expone como existe gracias a el arquetipo del hombre campesino y la manera como se construye este personaje en la obra, un “racismo interior” (2010), la manera en como ella denomina a la discriminación y estigmatización que se le da al campesino, mostrándolo como diferente, como parte de otra cultura y de este modo, aislandolo de la propia.

6. METODOLOGÍA

Esta investigación se plantea desde el paradigma constructivista desde Krauz (2005) por cuanto asume un enfoque subjetivo, siendo la interpretación “un elemento crucial en el proceso de fabricación de significado”(p. 765).

Al tratarse de una exploración se hace un análisis teniendo en cuenta diferentes teorías pero no se toma en cuenta la opinión pública, sino que se trabaja con la capacidad inferencial del investigador, de manera que tal exploración sirva de premisa para futuras investigaciones sobre creación de personajes. Esta investigación es de orden cualitativo ya que “se orienta a analizar casos concretos en su particularidad temporal” (Flick, 2002, p. 27), pues busca analizar los arquetipos como herramienta para la creación de personajes, específicamente en la obra de Tarantino, definiendo y reflejando un contexto social e histórico específico.

El análisis de los datos se realiza a través de las categorías de creación de personajes postuladas por Galán (2007), recogidas en la Tabla 1, estas comprenden la dimensión física, que engloba el nombre, edad, aspecto, sexo y nacionalidad; la psicológica, que implica el tipo de personalidad, temperamento, objetivos y conflictos internos; y la sociológica, que examina

los conflictos externos, el marco espacial, el ámbito educacional, rango profesional, labor, contexto familiar, estado civil y su estabilidad en las relaciones con su entorno.

Tabla 2.
Matriz de análisis de personaje.

Dimensión Física	Dimensión Psicológica	Dimensión Sociológica	Arquetipo
Nombre:	Temperamento:	Espacio:	Héroe/ Sabio/
Edad:	Objetivos:	Educación:	Sombra/
Aspecto:	Conflictos:	Rango	Persona/ Ánima
Sexo:		Profesional:	/ Animus
Nacionalidad:		labor:	
		Familia:	
		Estado Civil:	
		Relaciones:	

Elaboración basada en las dimensiones de personaje de Galán (2007)

A partir de esto se plantea de qué forma dicho personaje genera un arquetipo cultural e histórico. Se seleccionaron las cinco películas más rankeadas de la filmografía de Tarantino en IMDb y Rotten Tomatoes, portales encargados de puntuar a las películas no solo por la audiencia si no por su complejidad técnica, analizando diferentes dimensiones de la película, además para esto se seleccionarán teniendo en cuenta tiempo de aparición en el metraje y su trascendencia en este, de modo que se obtengan resultados más claros. A partir de esto se crea una segunda matriz para comparar los resultados entre las películas para así encontrar de este

modo los arquetipos que comparten entre películas, cuáles son los más utilizados y qué fenómenos se pueden encontrar a partir de la relación de un arquetipo y otro.

Tabla 3.
Matriz de relación entre personajes y arquetipos

	Arquetipo 1	Arquetipo 2	Arquetipo 3	Arquetipo 4	Arquetipo 5
Personaje 1					
Personaje 2					
Personaje 3					
Personaje 1					
Personaje 2					
Personaje 3					
Personaje 1					
Personaje 2					
Personaje 3					
Personaje 1					
Personaje 2					
Personaje 3					
Personaje 1					
Personaje 2					
Personaje 3					

7. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación se presentarán los resultados arrojados por la investigación, teniendo en cuenta el material teórico previo y la experiencia de visionado de las piezas audiovisuales. Se examinan las películas más reciente a la más antigua, de este modo se puede hacer un rastreo en la evolución del estilo para exponer de qué forma se han desarrollado los arquetipos en la filmografía, tornándose cada vez más notorios, reforzando así su sello personal. Se espera confrontar los resultados con la teoría previa exponiendo no solo los rasgos de cada personaje y su arquetipo, sino identificando cuáles son los más usados por Tarantino, para encontrar de este modo la base de su estilo y concluir sobre los arquetipos como una herramienta en la creación de personajes.

***Django Unchained* (2012)**

Puntuación en IMDb: 8,4

Puntuación en *Rotten Tomatoes*: 87%

Puntuación de la audiencia de *Rotten Tomatoes*: 91%

Historia ambientada años antes de la guerra civil de Estados Unidos, Django, un esclavo negro es liberado por un doctor alemán (Dr Schultz) que trabaja como cazarrecompensas, al

ver el talento y el carácter que tiene el esclavo le enseña lo que sabe sobre el manejo de armas y su labor; mientras lo entrena se da cuenta que este tiene un problema personal, pues su esposa se encuentra esclavizada en una plantación que utiliza a las mujeres negras como damas de compañía. Schultz le propone a Django que a cambio de su ayuda atrapando a unos criminales, él le ayudará a recuperar a su esposa Broomhilda. Al ir a rescatarla se encuentran con que su amo es Mr Candie, famoso negrero del territorio que además se dedica a la lucha de mandingos, peleas entre esclavos negros donde se apuesta. Shultz se hace pasar por esclavista, buscando un negro para comprar, mientras Django hace el papel de experto en mandingos. Todo este plan falla cuando el mayordomo de Mr. Candie nota el amor entre Django y Broomhilda, así que decide tomar cartas en el asunto y contarle a Candie. Furioso por haber sido engañado, les vende a Broomhilda por el precio del mandingo que es bastante elevado, sin embargo ellos aceptan. Durante el trato Candie se encarga de hacer que Schultz pierda el control, furioso por todas las cosas que ha visto en la lucha de mandingos y en general los tratos dados a los esclavos, dispara a Candie ocasionándole la muerte y en consecuencia el también es asesinado. Django por su parte es atrapado y se decide que va a ser vendido a una de las plantaciones más crueles de la zona, en mitad de camino Django se escapa y efectúa su venganza, matando a todos los esclavistas en Candyland, el hogar del ya difunto Mr Candie, y liberando así a su amada.

Django

Tabla 4.
Análisis de personaje - Django - Django Unchained (2013)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Django Edad: Joven Adulto (20 -30 años) Aspecto: Esclavo negro, atlético Sexo: Masculino Nacionalidad: EEUU	Temperamento: Fuerte, agresivo, emocional, siente rencor por los malos tratos recibidos Objetivos: salvar a su esposa, vengarse de sus captores. Conflictos: Su pasado de esclavitud, la ausencia de su esposa.	Espacio: Sur de EEUU, años antes de la guerra civil. Educación: Analfabeta, esclavo, con el transcurso del metraje empieza su aprendizaje. Rango profesional: Esclavo, al ser liberado se vuelve	Héroe

cazarrecompensas.
Labor:
Cazarrecompensas
Familia: Su esposa fue
separada de él durante
la esclavitud, ahora
busca liberarla.
Estado Civil: Casado
Relaciones: Esposo de
Broomhilda, amigo del
dr Schultz, odio hacia
los esclavistas.

Figura 1. Django aprendiendo a disparar.

Después de ser liberado comienza a vivir al límite, lo primero que hace es disparar a su amo, lo cual simboliza su liberación definitiva. A partir de allí comienza una encrucijada pues no es un hombre malo y está intentando entender por qué ese hombre que lo liberó se dedica a ganar gente. Al mismo tiempo empieza el camino del héroe que plantea Joseph Campbell (2008), con un maestro que le da su motivación, el aprendizaje y la herramienta que para el caso es su pistola. Cabe resaltar que en un momento se compara a Django con un príncipe que va a rescatar a su princesa, desde ese punto ya podemos ver que la estructura narrativa de Django es comparable con una estructura previa, la leyenda del caballero que salva a la princesa de su Dragón que en este caso sería Mr Candie.

Dr. Schultz

Tabla 5.

Análisis de personaje - Dr Schultz - Django Unchained (2013)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: King Schultz Edad: Maduro (40 -50 años) Aspecto: Elegante, con barba prominente, sofisticado pero no llamativo. Sexo: Masculino Nacionalidad: Alemania	Temperamento: Observador, sereno, estratégico y compasivo. Objetivos: Reclamar recompensas, salvar a la esposa de Django Conflictos: Ser Antirracista en un contexto de discriminación, no poder dejar pasar el abuso de los	Espacio: Sur de EEUU, años antes de la guerra civil. Educación: Bastante culto, tiene el inglés como segundo idioma, excelente en oratoria. Rango profesional: Doctor - cazarrecompensas. Labor: Cazarrecompensas Familia: No se sabe	Sabio

esclavistas.	sobre su familia, posiblemente de clase alta alemana, durante la película Django se torna su familia. Estado Civil: Soltero Relaciones: Amigo de Django, hostil con esclavistas.
--------------	--

Figura 2. Dr Schultz sirviendo cerveza

Schultz al liberar a Django, busca que este le dé información sobre el paradero de los hermanos Brittle, criminales buscados por robo y asesinato, sin embargo en el transcurso del relato, Schultz se termina transformando en el maestro de Django, enseñándole todo lo que sabe no sólo con respecto al uso de armas si no a leer y escribir también. Desde este punto puede verse que el papel de Schultz en la narración no es el protagonismo, de hecho en un punto de la película su motivación es que Django cumpla sus objetivos, para explicar de manera más sencilla, su papel durante la historia sería el mismo papel que cumple Merlín en el relato de Arturo, actuando como guía del héroe. En palabras de Jung(2002) el Sabio se “remonta en línea directa a la figura del hechicero de la sociedad primitiva. Es, como el Ánima, un demon inmortal, que ilumina con la luz del sentido las caóticas oscuridades de la vida pura y simple. Es el iluminador, el preceptor y maestro, un conductor de almas” (p. 36).

Mr. Candie

Tabla 6.
Análisis de personaje - Mr Candie - Django Unchained (2013)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Calvin J Candie Edad: Adulto (30 -40 años) Aspecto: Elegante, ostentoso, refleja dinero y poder, sus dientes están manchados por fumar tabaco. Sexo: Masculino Nacionalidad: EEUU	Temperamento: Agresivo, machista, racista, conservador, imponente, insolente. Objetivos: Hacer negocios con esclavos negros. Conflictos: Sentirse engañado por un negro y un extranjero.	Espacio: Sur de EEUU, años antes de la guerra civil. Educación: Sabe leer y escribir, refleja una educación media, la requerida por la alta sociedad de la época. Rango profesional: Dueño de plantaciones y de esclavos, utilizados para peleas y prostitución. Labor: Esclavista Familia: Vive con su hermana y su mayordomo, negro esclavo de su padre fallecido.	Sombra

Estado Civil: Lazo fuerte con su hermana, amistad con el abogado de la familia, su mayordomo es su consejero.

Figura 3. Mr Candie celebrando

Mr. Candie - Sombra

Es un hombre educado desde el nacimiento para ser así, de una familia sureña acomodada y teniendo como herencia una de las plantaciones más grandes de la zona. Calvin Candie es un perfecto villano, dotado sin embargo de humanidad al relacionarse con su contexto blanco y aun así sigue siendo superior a ellos. Mr. Candie implica todo lo políticamente incorrecto de la época, la degeneración de toda una sociedad, el pensamiento racista, y xenófobo; al mismo tiempo que mantiene una relación excesivamente cercana a su hermana, al punto de lo incómodo. Candie representa una élite ignorante, una sociedad pequeño burguesa educada por preconceptos e ideas retrogradadas en un contexto de supremacía blanca y violencia contra el negro. Una expresión arquetípica del ser humano malo por naturaleza, contexto o crianza, del no ser consciente de la otredad y llegar a los más íntimo de las necesidades carnales del hombre; en palabras de Jung (1951) "la sombra no sólo consiste en tendencias moralmente desechables, sino que muestra también una serie de cualidades buenas, a saber, instintos normales, reacciones adecuadas, percepciones fieles a la realidad, impulsos creadores, etc". De ahí lo siniestro del personaje, de encontrar el punto exacto entre la maldad antagónica de una historia ficticia en contraste con el contexto histórico y social que permite que esa maldad se aterrice y se torne de algún modo humana.

Inglourious Basterds

Puntuación en IMDB: 8,3

Puntuación en *Rotten Tomatoes*: 88%

Puntuación de la audiencia de *Rotten Tomatoes*: 87%

La historia se desarrolla durante la Segunda Guerra Mundial, la inteligencia aliada manda un pequeño grupo de militares profesionales expertos, como un escuadrón de élite encargado de asesinar nazis a cargo del teniente Aldo Raine. Los hombres de este grupo solo tienen en común dos cosas: su experticia militar y su odio profundo hacia los nazis, ya que todos los integrantes de este escuadrón son de ascendencia judía. Paralelamente a esto se narra la historia de Shossana, una mujer judía, que escapa de ser asesinada por los nazis mientras intentaba esconderse con su familia, ella es la única sobreviviente en su niñez, tiempo después se convierte en dueña de un cinema junto con su pareja de raza negra. Una tercera historia se desarrolla en torno a un oficial alemán llamado Frederick Zoller quien ha sido condecorado en su oficio de francotirador por asesinar a 300 soldados aliados en 3 días. Por tal acto, Goebbels hará una película en su honor y como Zoller ha quedado enamorado de Shosanna pide que se estrene en ese teatro con la asistencia de los altos cargos alemanes; así se da la oportunidad para que Shosanna empiece a planear su venganza. De esto también se enteran el escuadrón llamado por los nazis “Bastardos sin gloria” pues a pesar de no ser un grupo oficial mantiene en un miedo generalizado al ejército alemán; gracias a una espía se enteran del estreno sin embargo se ven pues varios de sus miembros son asesinados en una riña. El grupo planea un atentado en el teatro al mismo tiempo que Shosanna, sin saber de la existencia de ellos, también está creando su propio plan para vengarse del tercer Reich. Hans

Landa, oficial a cargo de la seguridad de este día, quien coincidentalmente es el mismo que asesinó a la familia de Shosanna, gracias a su labor como detective descubre el atentado sin embargo es consciente de la inminente derrota de los alemanes por lo que prefiere hacer un trato con los altos mandos aliados para que le den impunidad, pero no saldrá totalmente bien, pues Aldo se encarga de dejarle una marca imborrable que haga que todo el mundo sepa quién es, haciéndole una herida en forma de esvástica en la frente con su cuchillo.

Aldo Raine

Tabla 7.

Análisis de personaje - Aldo Raine - Inglourious Basterds (2009)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Aldo Raine Edad: Maduro (30 -40 años) Aspecto: Militar clásico americano, tiene bigote, denota ser un oficial. Sexo: Masculino Nacionalidad: EEUU	Temperamento: Sereno, cínico, líder. Objetivos: Ganar la guerra, matar cuantos soldados nazis se pueda Conflictos: La responsabilidad para con su escuadrón, la estrategia enemigo, el deseo de terminar con la guerra como sea.	Espacio: Francia bajo la ocupación nazi Educación: Militar principalmente. Rango profesional: Teniente Labor: Líder de los “Bastardos sin gloria”, grupo dedicado a asesinar nazis. Familia: No se conoce, lo más parecido a familia en la guerra es su escuadrón. Estado Civil: Soltero Relaciones: Líder nato, tiene problemas con la autoridad y odia a los nazis.	Héroe

Figura 4. Aldo Raine hablándole a su escuadrón

Aldo Raine es un sargento rebelde, es la oveja negra del rebaño. A pesar de que lo admiran, los mandos superiores no lo tienen en la mejor percepción ya que al parecer tiene problemas obedeciendo las órdenes que se le dan, sin embargo tiene el cargo de teniente por

sus logros militares. Tiene a su cargo alrededor de 12 hombres a los cuales trata como sus amigos, mostrando que no necesita ser autoritario para que sus soldados entiendan la línea de mando. En el momento en que pierde varios soldados, en vez de sufrir, replantea la estrategia, arriesgando el mismo su vida por la misión; seguido a esto es capturado por soldados alemanes y aún en este momento se mantiene tranquilo. En este arco argumental también se demuestra el viaje del Héroe (Campbell, 2008) solo que en este caso el relato se ha acomodado para empezar desde el punto 4, las batallas, pues ya se encuentra en territorio enemigo. A pesar de que se plantea de un modo bastante particular, cumple con los puntos siguientes hasta el 9, el retorno, en este momento es donde decide no quedarse quieto con el hecho de que Hans Landa “el cazador de judíos” se quede impune y les marca una esvástica con su cuchillo en la frente, con esta particular victoria se termina el relato.

Shossana

Tabla 8.

Análisis de personaje - Shosanna Dreyfus - Inglourious Basterds (2009)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Shosanna Dreyfus Edad: Joven Adulta (20 -30 años) Aspecto: Esbelta, rubia, atractiva. Sexo: Femenino Francesa	Temperamento: Fuerte, apática, seria. Objetivos: Rehacer su vida, al tener la oportunidad, vengarse de los asesinos de su familia. Conflictos: Ser una judía en un contexto completamente nazi, rencor hacia los nazis por el asesinato de su familia.	Espacio: Francia bajo la ocupación nazi Educación: Sabe leer y escribir, lo suficiente para sobrevivir en la época. Rango profesional: Dueña de un cinema Labor: Trabaja en su propio cinema Familia: Todos asesinados, menos su pareja, que trabaja y vive con ella. Estado Civil: Está en una relación, no se especifica si son esposos. Relaciones: Generalmente apática y desconfiada, son notorios sus deseos de venganza y su odio al nazismo.	Ánima - Sofía

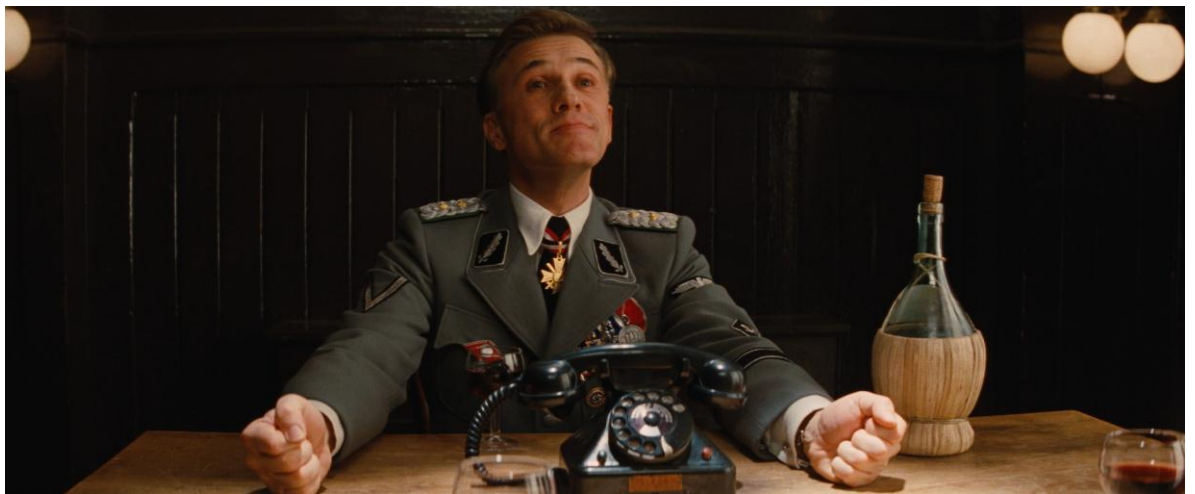
Figura 5. Shossana hablando con Hans Landa

Shossana se eleva más allá de los actos heroicos para convertirse en el ideal de mujer libre, al punto de opacar a su pareja y su contexto con sus acciones. Pasa de ser una inocente y asustada joven judía huyendo por salvar su vida, a una mujer fuerte y segura de sí misma, que se las arregla por sí sola; sin embargo, aquí no para su evolución y cuando se da la oportunidad de vengarse por el asesinato de su familia se transforma en una especie de *femme fatale*, concepto de principios del siglo XX con el que se denomina a una mujer que a través de su belleza y habilidades lleva a la desventura al héroe. Debe tenerse en cuenta que para el contexto no se desarrolla héroe como arquetipo, si no la idea de héroe que tenían los nazis, el militar y protagonista de la película que termina enamorado de ella y haciendo que la película se estrene en su teatro. Con esta ventaja, Shoshana planea un incendio donde estarán todos los altos mandos del tercer Reich; sin embargo, antes de irse la visita el oficial Zoller, ella intentando defenderse de él y con la intención de matarlo le dispara, sin embargo luego se arrepiente, y cuando se acerca para mirar si está bien, él le dispara a ella y mueren juntos en el suelo. Para Jung (2003) la idea de ánima era la idealización y por ende tipificación más elevada de lo femenino, y dentro de este arquetipo, Sofía era el nivel más alto, ya que representaba “la mágica autoridad de lo femenino; la sabiduría y la altura espiritual más allá del intelecto; lo bondadoso, protector, sustentador, lo que da crecimiento, fertilidad”(p. 79), pero también encarna “lo secreto, escondido, lo tenebroso, el abismo, el mundo de los muertos, lo que devora, seduce y envenena, lo angustioso e inevitable” (p.79). Shosanna se mueve en este contraste, a pesar de ser una víctima del conflicto que logra huir para rehacer una nueva vida con su pareja en un cinema de París, al mismo tiempo es una estrategia que sin ayuda de ningún gobierno planea un atentado para poner fin a la guerra, pero sobre todo, poner fin a los asesinos de su familia.

Hans Landa

Tabla 9.

Análisis de personaje - Hans Landa - Inglourious Basterds (2009)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Hans Landa Edad: Maduro (40 -50 años) Aspecto: Alto oficial alemán, siempre anda de uniforme, usa para fumar tabaco una pipa bastante más grande que el promedio Sexo: Masculino Nacionalidad: Alemania	Temperamento: Calculador, sereno, controlador. Objetivos: Mantener la ocupación en Francia, cazar judíos. Conflictos: La derrota cada vez más inminente del tercer Reich, la posibilidad de acabar de la guerra y salir bien librado de ella a pesar de sus crímenes.	Espacio: Francia bajo la ocupación nazi. Educación: Culto. Políglota, por su oratoria se sabe mover muy bien entre la aristocracia alemana. Rango profesional: Coronel de la SS. Labor: Cazar judíos por toda Francia. Familia: Se desconoce. Estado Civil: Soltero Relaciones: experto en manipular relaciones interpersonales, tendencia al control.	Sombra

Figura 6. Hans Landa negociando con Aldo

En este caso podemos ver una sombra mucho más definida, un coronel de la SS nazi, cruel, frío y calculador. Aparece por primera vez hablando con quién está cuidando a la familia de Shossana, a quien convence de confesar, en todo este tiempo no lo ha amenazado,

y se ha mantenido sereno mientras que genera tensión desde el comienzo en el relato, ordena disparar con todo al lugar donde están escondidos. Cuando Shossana logra escapar tranquilamente le grita “*au revoir, Shossana*”, despidiéndose de ella con una sonrisa. No solo representa el antagonismo, si no alguien que actúa de forma moralmente incorrecta y se siente satisfecho con eso, eludiendo el cargo de conciencia a pesar de ser consciente de lo que sucede y lo que hace. Él es quien descubre el plan de los Bastardos, los captura, y luego de eso hará tratos con los altos mandos aliados para salir totalmente ileso. Su final no es desafortunado, sin embargo Aldo le marca una esvástica en la frente para que a donde vaya se sepa que él es nazi, una condena para el resto de su vida, la victoria del bien contra el mal aún cuando el mal ya está hecho. Vemos a un personaje cruel frío y notoriamente antagónico, sin embargo a pesar de ser realmente malo, se expone su cotidianidad y sus alegrías mínimas, recordando su condición humana. De esto modo lo vemos al comienzo del metraje tomando leche en la casa de un campesino con una sonrisa y completa serenidad minutos antes de dar la orden de asesinar a toda la familia de Shossana, o luego invitando a Shossana a comer torta blanca; estos rasgos aunque tenues le dan a Landa una condición humana de ahí lo interesante del final, pues busca que el espectador se impacte cuando Aldo le marca una esvástica, ya que más allá de la derrota del malo, es la violencia contra un hombre. Jung (1939) expone que “La figura de la sombra personifica todo lo que el sujeto no reconoce y lo que, sin embargo, una y otra vez le fuerza, directa o indirectamente, así por ejemplo, rasgos de carácter de valor inferior y demás tendencias irreconciliables”(p. 265).

Pulp Fiction

Puntuación en IMDb: 8,9

Puntuación en *Rotten Tomatoes*: 94%

Puntuación de la audiencia de *Rotten Tomatoes*: 96%

Quizás una de las películas que más juega con los tiempos del metraje, ya que hace saltos de situaciones y personajes para explicar el contexto: en la primera parte muestra a una pareja que habla de su amor mientras planea asaltar un café, en el momento antes de asaltarlo se salta a otro contexto, el de Vincent, un asesino a sueldo que trabaja junto con su amigo Jules para Marsellus, un criminal poderoso; Jules y Vincent están teniendo una conversación sobre la esposa de su jefe pues éste le ha dejado encargado a Vincent el cuidado de ella. Entran a un edificio donde deben cobrar un dinero para su jefe, de un negocio que ha salido mal. Mia Wallace, esposa de Marsellus, es adicta a las drogas, y por ello tendrá dificultades al consumir la heroína de Vincent, creyendo que es cocaína. Después de solucionar esto, la película narra la historia de Butch, boxeador con una gran trayectoria, pero que ya está llegando a la edad límite de su carrera; Marsellus le propone perder una pelea voluntariamente, para así poder sacar provecho de las apuestas, a pesar de aceptar en el momento de la pelea, decide ganar e intentar escapar. Marsellus, enojado, comienza a buscarlo para asesinarlo, por cuestiones de la persecución los dos terminan atrapados con un grupo de violadores, los cuales abusan de Marsellus; Butch logra escapar, pero antes de irse salva a Marsellus, el cual le perdona su deuda y le pide que no le cuente de lo sucedido a nadie. En la escena final se muestra nuevamente a Vincent teniendo una conversación con Jules, quienes entran a una cafetería después de haber recuperado el dinero que estaban cobrando en un primer momento. Coincidentalmente es la cafetería donde están robando la pareja, mientras todo esto sucede Vincent está en el baño, mientras Jules tiene una charla con los ladrones, luego logra engañar a uno y termina apuntándole con un arma, a partir de esto él explica el por qué no tiene

sentido y sería una mala decisión robar en la cafetería mientras les hace ver, que no solo no le tiene miedo a morir, si no que tampoco le tiene miedo a asesinarlos. Antes de que se vayan, Jules le da 1200 dólares al ladrón y deja que se vaya junto con su esposa, después de eso tanto Jules como Vincent salen de la cafetería.

Vincent Vega

Tabla 10.

Análisis de personaje - Vincent Vega - Pulp Fiction (1994)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Vincent Vega Edad: Adulto (30 -40 años) Aspecto: De traje recuerdo a la estética del mafioso clásico, blanco, pelo negro hasta los hombros. Sexo: Masculino Nacionalidad: EEUU	Temperamento: Pasivo, tranquilo, leal, inseguro. Objetivos: Seguir órdenes de su Jefe, por ende cuidar a su esposa. Conflictos: Se está enamorando de la esposa de su jefe	Espacio: Algún lugar de EEUU Educación: Promedio, al comienzo aparece dándole datos curiosos de lo diferente que es Europa comparada con EEUU Rango profesional: Hombre de confianza de su jefe Labor: Asesino a sueldo Familia: Se desconoce. Estado Civil: Soltero Relaciones: es paciente con Mia, la esposa de su jefe, pero con los demás suele ser un tipo duro e insolente, es consciente de su posición dentro de la estructura social y laboral en la que esta, es adicto a la Heroína	Persona

Figura 7. Vincent hablando con Mía

A pesar de ser uno de los personajes principales dentro de esta pieza y a diferencia de la mayoría de personajes principales que tiene Tarantino, Vincent es frágil, representa el humano como humano, más allá de conceptos de moral, con todas las debilidades que un hombre podría tener. Es adicto a la heroína, trabaja para un criminal y sin embargo se ve como una persona tranquila, noble y maleable, todo esto se va a ver en el momento en que conoce a Mia Wallace, la mujer de su jefe, con quien termina bailando y enamorándose; es mientras el intenta controlarse en el baño cuando Mia tiene la sobredosis, la que podría haber evitado de no ser por no poder controlarse a sí mismo. Funciona sobre el arquetipo de La Persona porque gracias a su fragilidad toma durante la película diferentes posiciones dependiendo con quien esté tratando, así pasa de ser un asesino a sueldo a un enamorado de lo imposible que jamás llega a estar con quien quiere por las vicisitudes del destino. La persona representa el conflicto de la máscara que se utiliza de cara a su contexto, Jung (2013) explicando esta idea plantea que “Quien es incondicionalmente su papel externo, ése está también sometido de manera ineludible a los procesos internos, es decir, dado el caso, contratará con necesidad incondicional su papel externo o lo llevará al absurdo” (p. 765), y es este contraste entre lo que debe aparentar y lo que realmente siente, además de sus consecuencias lo que hace que Vincent encaje en el arquetipo de Persona.

Butch

Tabla 11.

Análisis de personaje - Butch Coolidge - Pulp Fiction (1994)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Butch Coolidge Edad: Adulto (30 -40 años) Aspecto: Fornido, rapado, rudo, agresivo. Sexo: Masculino Nacionalidad: EEUU	Temperamento: Explosivo, fuerte, tiene problemas con la autoridad Objetivos: Vivir tranquilo con su esposa y tener una familia. Conflictos: Está enredado en negocios sucios y Marsellus jefe criminal, le pide perder una pelea para sacar ganancia de las apuestas.	Espacio: Algún lugar de EEUU Educación: No parece tener mucha educación, aparentemente desde muy joven se dedicó al boxeo. Rango profesional: Boxeador profesional Labor: Boxeador - pagándole favores a Marsellus. Familia: Tanto su padre, su abuelo y su bisabuelo tienen una herencia militar y material, la cual es un reloj antiguo de mano. Estado Civil: Casado Relaciones: no tiene respeto por la autoridad, solitario,	Héroe

Figura 8. Butch discutiendo con su novia

Butch es un ejemplo de que no se necesita ser el personaje principal para encajar en el arquetipo de Héroe. Boxeador, viene de familia de tradición militar y su misión estalla cuando Marsellus, le propone perder una pelea y así conseguir dinero, pero perdiendo todo su honor como boxeador. A pesar de aceptar en un primer momento, se arrepiente, pues es deshonesto así que decide ganar la pelea dejando al punto de muerte a su adversario y escapar con su novia, sin embargo, antes de lograrlo se da cuenta que el reloj que le dio su padre y que había pasado de generación en generación por su familia, lo olvidó empacar su novia así que se devuelve a buscarlo, para este momento Marsellus y su gente los buscan por toda la ciudad, sin embargo se las arregla para conseguirlo, en la persecución cae secuestrado junto con su perseguidor en una tienda donde violan a Marsellus, mientras tanto Butch se las arregla para escapar, pero antes de irse le da remordimiento dejar a Marsellus y los salva. Butch a pesar de no ser el típico héroe, representa los valores del héroe, lo políticamente correcto, la compasión y la justicia, es todo lo que en su contexto, podría hacer un héroe.

Mia Wallace

Tabla 12.

Análisis de personaje -Mia Wallace - Pulp Fiction (1994)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Mia Wallace Edad: Joven Adulto (20 -30 años) Aspecto: Sensual, visualmente imponente, labial rojo y pelo negro hasta los hombros Sexo: Femenino Nacionalidad: EEUU	Temperamento: Curiosa, coqueta, amigable, manipuladora, fuerte, adicta a las drogas. Objetivos: Tener un poco de diversión en la ausencia de su esposo Conflictos: Su adicción a las drogas la hace confundir Heroína con cocaína y tiene una sobredosis.	Espacio:Algún lugar de EEUU Educación: por la manera en como se expresa y la posición en la que se encuentra, demuestra ser una mujer con un buen nivel de educación. Rango profesional: Actriz Labor: Ser la esposa de Marcellus. Familia: Se desconoce. Estado Civil: Casada Relaciones: extrovertida, intimidante, drogadicta.	Ánima-Helena

Figura 9. Mía escuchando a Vincent

Mía es uno de los personajes más icónicos de esta película, no solo por su estética particularmente sensual, sino por su personalidad, por ser la representante de lo erótico en la película y que sin embargo puede llegar a trascender a un nivel romántico. Desde el comienzo

del relato Mia aparece en una conversación entre Vincent y su compañero Jules sobre cómo fue asesinado un hombre por parte de Marsellus por solo darle un masaje de pies. Mia lleva el caos dentro de sí, una mujer incontrolable en un mundo totalmente controlado, ve en Vincent una manera de escapar de esa realidad, de salir, de disfrutar, esto se ve representado en la charla que tienen en el café donde resultan bailando, sin embargo se ve eclipsada totalmente esta idea cuando ella creyendo que es cocaína, esnifa la heroína de Vincent, ocasionándole una sobredosis. De ahí en adelante solo vemos a Mia en un par de momentos, cumpliendo su papel como la esposa del jefe. Esto también le da mucho más peso al arquetipo pues a pesar de tener su momento de liberarse al tener la experiencia de la sobredosis vuelve de nuevo a su *Status Quo* sin pensar en lo que siente Vincent o lo que pudo surgir allí, ya no importa, cada uno tiene su papel, ella como esposa del jefe y él como su subalterno. Para entender por qué Mia se identifica con el arquetipo de Helena es necesario retomar la historia de Helena de Troya. Es un personaje dentro de La Ilíada homérica que narra la historia de la guerra de Troya; en la narración se cuenta de que forma Helena, siendo esposa de Menelao, rey de Esparta, escapa para irse con Paris, príncipe de Troya y de ahí comienza la campaña de toda Grecia por recuperar a su reina “raptada”. El arquetipo de Helena representa el empoderamiento de lo estético, Mia Wallace encaja en el arquetipo de Helena pues llega a la narración a generar inestabilidad, de modo que Vincent entra en un conflicto personal por su atracción hacia ella además de que al comienzo del metraje se cuenta cómo su esposo asesinó a un hombre por “darle masajes en los pies” a su esposa.

Kill Bill Vol.1

Puntuación en IMDB: 8,1

Puntuación en *Rotten Tomatoes*: 85%

Puntuación de la audiencia de *Rotten Tomatoes*: 81%

La película empieza con una mujer tirada en el suelo a punto de morir, tiene vestido de novia y está explicándole a alguien con respecto a su embarazo pero le disparan en la cabeza. En ese momento se corta la narración y “La novia” se encuentra tachando nombres de su lista, en la escena está por tachar el segundo: Vernita Green, abajo del nombre, entre paréntesis está su apodo *copperhead*, haciendo referencia a la serpiente venenosa. En ese momento llega a una casa y se encuentra con su oponente, a partir de esto comienzan a pelear a muerte, sin embargo la lucha se ve detenida por la hija de Vernita, que acaba de llegar del colegio, sube a su habitación por órdenes de su madre, y de este modo pueden continuar la pelea. Al final la novia termina asesinando a Vernita frente a sus hija, que ha bajado sin que ellas se den cuenta. La novia le promete a la niña que de desearlo, tendrá su venganza cuando tenga la edad suficiente. En este momento está tachada en la lista el nombre de Vernita y el de Oren Ishii. La historia entonces pasa a ser en un hospital, luego de los hechos de la primera escena, la novia ha sobrevivido milagrosamente pero ha quedado en estado de coma, la intentan asesinar mientras esta dormida sin embargo, por órdenes superiores la asesina aborta su misión. Cuando despierta, se da cuenta que ha sido utilizada por un enfermero, y éste la ha violado y recibe dinero a cambio de que vayan a tener sexo con ella. Al saber todo eso lo asesina y se lleva su auto el cual tiene atrás lleva pintado “Pussy Wagon”, ahora va por su primer objetivo, que ya habíamos leído antes: Oren Ishii, con su seudónimo de asesina *Cottonmouth*. En este momento por medio de animación se hace un recorrido por la vida de O

Ren, era hija de un militar Chino-americano y de una japonesa, ella debe ver como uno de los jefes más grandes de los Yakuza, Matsumoto, propicia la muerte de sus padres frente a ella, pues está escondida debajo de una cama. A partir de estío, aprovechando que matsumoto es pederasta O Ren cumple con su venganza. A los 20 años es una de las mejores asesinas del mundo y a los 25 participa en la masacre donde murieron todos los invitados de la boda y la novia parece haber sido asesinada. Posteriormente a esto con ayuda de Bill, se convierte en la líder Yakuza de Tokio, mostrando una escena de cómo degolla a un jefe Yakuza por cuestionarla con respecto a sus raíces, pues no son puramente japonesas. Después de esto se ve a “la novia” mucho mejor, más estable y saludable, compra tiquetes para Okinawa, donde está buscando a Hattori Hanzō el cual a pesar de ser un gran artesano y herrero ha decidido nunca en su vida volver a forjar una espada. Sin embargo al saber que va a ser usada contra uno de sus ex estudiantes, Bill, la forja y le permite practicar allí para la batalla, luego de esto se dirige a enfrentarse con O Ren pero antes de esto debe luchar contra todo su ejército personal, su escuadrón de élite, además de su guarda espaldas, una niña sádica de 17 años llamada Gogo Yubari, durante estos enfrentamientos hiere a la traductora, consejera y mejor amiga de O Ren, Sofie Fatale y le corta el brazo izquierdo mostrando su intención de duelo con O Ren. Al acabar con todos se bate en un duelo sobre la nieve con katanas, del cual a pesar de salir herida sale vencedora. Luego de matar a O Ren se lleva a Sofie y la comienza a interrogar, cortándole el antebrazo derecho y amenazándola de cortarle más miembros de no contar lo que sabe. Luego de esto la lanza desde una zona alta rodando en dirección a un hospital, pues su objetivo es que le den asistencia médica y que Bill se entere de todo lo que sucedió, que “la novia” está viva y que está buscando venganza. La escena pasa a “La novia” en el avión rumbo a Tokio donde iba a encontrarse con O Ren Ishii, mientras va recordando

los consejos de Hattori Hanzō, explicando que la venganza es un camino complejo y nunca es derecho, por ende no puede perder su enfoque y la idea de quién es y qué quiere. Luego de esto aparece Sophie en el hospital y Bill le pregunta si “La novia” sabe que su hija está viva, en ese momento se corta la escena y se da fin al primer volumen.

La novia

Tabla 13.

Análisis de personaje -La Novia - Kill Bill (2003)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Desconocido, se le llama "La novia" Edad: Joven Adulto (20 -30 años) Aspecto: Rubia, ojos azules, traje que hace referencia a Bruce Lee. Sexo: Femenino Nacionalidad: EEUU	Temperamento: Independiente, fuerte, llena de rencor. Objetivos: Vengarse por la aparente muerte de su hija y el intento de su muerte. Conflictos: De quien se tiene que vengar es de su ex prometido, Bill.	Espacio: EEUU Educación: Alta, es una asesina profesional Rango prof: Asesina Labor: Vengarse de su exnovio Familia: Su hija. Estado Civil: Soltera, Relaciones: Está en un conflicto emocional por lo sucedido con su ex prometido	Héroe

Figura 10. La novia preparándose para pelear

"La novia" es una de las representaciones más claras del arquetipo del héroe por parte de Tarantino, dado que cumple con los momentos del héroe hasta el octavo donde la película quedó inconclusa, pues sale de su contexto buscando un objetivo, posteriormente recibe ayuda

de Hattori Hanzō, sale de su contexto para irse a Tokio, tiene diferentes batallas en su camino para luego enfrentarse contra una amenaza más grande, O Ren Ishii, durante la batalla O Ren hiere de gravedad a “la novia” sin embargo, ella recobra fuerzas y logra vencer y a su contrincante, dando como resultado, un mensaje para su objetivo principal Bill, avisándole que pronto irá por él, esto reforzado por lo que uno de los personajes que participó en la masacre el día del matrimonio de “la novia” dice finalizando la película “Esa mujer merece su venganza, y nosotros merecemos morir”(Kill Bill, 2003).

O Ren Ishii

Tabla 14.

Análisis de personaje - O Ren Ishii - Kill Bill (2003)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: O ren Ishii. Edad: Joven Adulto (29 años) Aspecto: mujer oriental tradicional, se muestra imponente. Sexo: Femenino Nacionalidad: Herencia china, americana y una japonesa.	Temperamento: Explosiva, controladora, autoritaria. Objetivos: Dirigir la mafia Yakuza desde su sede en Tokio Conflictos: Su cuentas pendientes con “la novia” que al sobrevivir ha vuelto buscando venganza	Espacio: EEUU, Tokio, Okinawa Educación: Alta, sobre todo en el área bélica, Rango profesional: Asesina Labor: Jefe de la mafia Yakuza en Tokio Familia: Se desconoce, sus padres fueron asesinados en su infancia. Estado Civil: Soltera Relaciones: Tiene una mejor amiga y consejera, apática.	Sombra

Figura 11. O Ren Ishii degollando a un jefe Yakuza.

Uno de las cosas que más vale la pena tener en cuenta de este personaje es que Tarantino le presta especial atención a describir su contexto, su vida y el por qué piensa de la

manera que lo hace, de este modo el espectador verá de otro modo este antagonico. A partir de esto se muestra a una mujer fría, controladora y con mucho poder llegando a un punto prepotente, pues en algún punto llega a burlarse de las técnicas de la novia con la Katana. Todos esto en contraste con la historia que se muestra antes de su aparición, la muerte a sangre fría de sus padres, enfrente de ella, la venganza consecuente a esto, y su proceso para llegar a donde está, comunicando que si bien podríamos decir que cumple con un papel antagonico en la narrativa, gracias a este contraste le da cierta humanidad de este modo el espectador puede llegarse a sentir más identificado con el personaje independientemente de su tendencia moral.

Sofie Fatale

Tabla 15.
Análisis de personaje - Sofie Fatale - Kill Bill (2003)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Sofie Fatale Edad: Joven Adulto (20 -30 años) Aspecto: Se le llama “cara bonita” durante la película, es bastante atractiva y se viste bastante neutro y sofisticado. Sexo: Femenino Nacionalidad: Francesa- japonesa	Temperamento: Sereno, tranquilo, parece no perder la calma con asesinatos o masacres, podría decirse que las disfruta. Objetivos: Ayudar y apoyar a O Ren Ishii como Jefe de la mafia Yakuza en Tokio Conflictos: Su culpabilidad en la masacre por omisión a pesar de no haber matado a alguien, estaba hablando por celular mientras veía como iba sucediendo todo.	Espacio:Tokio Educación: Alta, sabe diferentes idiomas y se muestra como consejera y ayudante estratégica de O Ren Ishii. Rango profesional: Asistente Labor: Ayudar y apoyar a O Ren Familia: Se desconoce. se habla de que es una protegida de Bill. Estado Civil: Soltera Relaciones: Se mantiene callada durante la mayor parte de su aparición, pero es evidente la amistad entre ella y O Ren, y su lazo afectivo con Bill.	Sabio

Figura 12. Sofie en su automóvil

Sofie a pesar de no tener demasiado parlamento durante la película cumple un papel fundamental en la historia, además de ser la prueba que los arquetipos, como el sabio son totalmente independientes de la moral, en este caso, Sofie cumple un papel de guía y apoyo, se ve cómo la encargada de la gestión y organización durante las masacres, además de su capacidad por generar contactos, por su facilidad con los idiomas, cabe resaltar que si bien es una de las protegidas de Bill, a diferencia de el resto de mujeres relacionadas con el, ella no muestra conocimientos en artes marciales, de hecho a pesar de su evidente placer al observar muerte, no se le destaca como una mujer violenta, por el contrario se muestra serena durante el metraje hasta que le cortan el brazo. El arquetipo del sabio al ser parte fundamente en la construcción del héroe, tiene características específicas en cuanto a las relaciones personales y la manera en que se desenvuelven, una de las características más notables de este arquetipo es la lealtad, pues a partir de allí es como se construye el lazo entre un arquetipo y otro. Se resalta esto teniendo en cuenta que la derrota a Sofie es cuando la pone a escoger entre desmembrarla y responder a sus preguntas, rompiendo de este modo con un valor esencial en el personaje, derrotándola sin necesidad de asesinarle.

Reservoir Dogs

Puntuación en IMDB: 8,3

Puntuación en *Rotten Tomatoes*: 91%

Puntuación de la audiencia de *Rotten Tomatoes*: 94%

La película empieza con una conversación en un restaurante, no se hablan por el nombre si no que cada uno tiene un color, de ese modo se identifica a Mr. White, Mr. Orange, Mr. Blonde, Mr. Pink, Mr. Blue y Mr. Brown. Entre todos están discutiendo sobre qué tan pertinente es pagar propina por una comida, se corta la escena y aparece Mr. White manejando de forma acelerada mientras el Mr. Orange está en la parte de atrás del carro agonizando, ya que estaban en el robo a unos diamantes y en el escape este fue herido. Llegan al punto de encuentro, donde también llega Mr. Pink en un primer momento, quien discute con Mr. White sobre el destino de Mr. Orange que yace malherido en el piso. Hablan de una posible traición o un infiltrado, pues durante el robo, parece que los policías les hubiesen tendido una trampa. En eso llega Mr. Blonde con un policía como rehén, al cual amarran y comienzan a preguntar con respecto a si sabe quien de todos es el que está infiltrado, entonces llega Eddie hijo de Joe Cabot que fue quien los contrató, ve lo sucedido y se va junto con Mr. White y Mr. Pink a recoger los diamantes que escondieron al ver que toda la operación salía mal. Mr. Blonde se queda cuidando al Mr. Orange y al policía, al cual termina torturando, cortándole una oreja y lo llena de gasolina, momentos antes de que este le prenda fuego al policía, Mr. Orange le dispara repetidas veces ocasionándole la muerte. Cuando llega Eddie no cree la historia, al igual que su padre, y acusan a Mr. Orange de ser el policía infiltrado, a pesar de esto, Mr. White sigue de favor de Mr. Orange, así que tal tensión conlleva a una balacera donde Eddie y su padre terminan muertos. Mr. White intenta cuidar del Mr. Orange, sin embargo este le confiesa que sí es un policía encubierto, en ese momento llega la policía, Mr. White le dispara en la cabeza a Mr. Orange y así mismo los policías que llegan le disparan a el.

Mr. White

Tabla 16.

Análisis de personaje - Mr. White - Reservoir Dogs (1992)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Mr. White Edad: Adulto (30 -40 años) Aspecto:Se ve bastante rudo, la mayoría de sus gestos son agresivos y toscos, viste traje negro durante casi todo el metraje Sexo: Masculino Nacionalidad: EEUU	Temperamento:Amable , confiable, leal, valiente.. Objetivos: Hacer su trabajo de robar unos diamantes de Joe Cabot Conflictos: Se hace amigo de uno de los integrantes del grupo al cual le disparan de gravedad para después confesar que es un policía.	Espacio:Algún lugar de EEUU Educación: si bien no se destaca por su conocimiento o toma de decisiones denota una educación promedio a partir de su forma de hablar y vestir. Rango profesional: Ladrón Labor: Robar las joyas requeridas por Joe Cabot Familia: Se desconoce. Estado Civil: Soltero Relaciones: Extrovertido,se hizo	Héroe

amigo con facilidad de
uno de sus compañeros
de robo.

Figura 13. Mr. White disparándole a la policía

A pesar de que esta película rompe totalmente con la idea del bien y el mal, si se puede identificar un Héroe en el metraje sería el Mr. White. A pesar de su contexto y de las situaciones que le van sucediendo él desea que todo salga bien, no solo para él si no para el resto, también se resalta su valentía al defender una idea, teniendo en cuenta que para este punto el espectador sabe que es una idea errada, se resalta además que a diferencia de los demás héroes y al darse cuenta que no va a ganar a pesar de considerar al señor naranja su amigo, le dispara en la cabeza, dejando que los policías cuando entren le disparen a él y así morir cuando ya su deber está cumplido. A pesar de que los momentos del héroe se pueden identificar de una manera más conceptual y de algún modo psicológica podemos evidenciar el sexto momento, la crisis, al entender que a ese a quien había defendido era en realidad policía, a partir de esto el resultado es la muerte del policía aún sabiendo que se acercaba su muerte también.

Mr. Blonde

Tabla 17.

Análisis de personaje - Mr. Blonde - Reservoir Dogs (1992)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Mr. Blonde Edad: Adulto (30 -40 años) Aspecto: Traje negro, gafas oscuras, ojos claros, fuma cigarrillo, es bastante fornido. Sexo: Masculino Nacionalidad: EEUU	Temperamento: agresivo, fuerte, en un comienzo parece sereno pero luego muestra su inestabilidad Objetivos: Hacer un trabajo de robo en lo que se recupera de su vida en la cárcel y consigue un trabajo. Conflictos: El robo salió mal, su vida y su libertad están en peligro y necesita descubrir quién los traicionó con la policía.	Espacio: Algún lugar de EEUU Educación: Parece haberse dedicado toda la vida a lo mismo, por lo que a pesar de tener experiencia en su labor, no muestra ser alguien especialmente culto. Rango profesional: Ladrón Labor: Robar los diamantes para Joe Cabot Familia: Se desconoce. Estado Civil: Soltero Relaciones: relación especial con Joe por ser amigo de Eddie.	Sombra

Figura 14. Sr Rubio interrogando al policía

Al igual que con el héroe, para analizar esta película tenemos que salir de los paradigmas de bien y mal de este modo encontramos que el Mr. Blonde corresponde al arquetipo de la sombra ya que refleja la parte más visceral y carnal del grupo, no solo desde la

decisión de tomar como rehén al policía si no el torturarlo y su diversión al hacerlo, se muestra también su impulsividad al revelarse que fue él el primero en disparar durante el robo, en el momento en que se activaron las alarmas, Mr. Blonde es un amigo íntimo de Eddie, hijo de quien los contrató para el robo, sin embargo todo este carácter impulsivo, desequilibrado y cruel llega a su máxima expresión cuando empieza a torturar al policía, hasta cortarle una oreja y luego llenarlo de gasolina, se resalta la crueldad en cuanto a que al parecer, durante su tortura no lo mueve el miedo ni la rabia, si no la diversión.

Mr. Orange

Tabla 18.

Análisis de personaje - Mr. Orange - Reservoir Dogs (1992)



Dimensión física	Dimensión psicológica	Dimensión sociológica	Arquetipo
Nombre: Señor Naranja Edad: Joven Adulto (30 - 40 años) Aspecto: No se ve nada imponente, también está de traje negro, durante la película se caracteriza porque desde el comienzo aparece herido y lleno de sangre. Sexo: Masculino Nacionalidad: EEUU	Temperamento: Tranquilo, intenta ser el alma de la fiesta, siempre está intentando contar historias de su vida como criminal para mostrarle a todos su experiencia en la calle. Objetivos: Desmontar el robo y atrapar al cerebro de la operación, Joe Cabot Conflictos: El robo sale peor de lo que se esperaba y él termina herido en el estómago.	Espacio:Algún lugar de EEUU Educación: Alta, al ser un policía encubierto, tiene claras las dinámicas sociales en el círculo donde se va mover, así como convence a todos de que es un criminal. Rango profesional: Policía infiltrado Labor: Atrapar a Joe Cabot. Familia: Se desconoce. Estado Civil: Soltero Relaciones: Intenta acoplarse al contexto, por lo que termina entablando amistad	Persona

Figura 15. Mr. Orange disparándole a Mr. Blonde

Mr Orange en definitiva, como policía encubierto es la definición más clara del arquetipo de persona, pues construye toda su vida de crimen para poder adaptarse a su contexto y a pesar de que esta vida de crimen no es real, termina jugando en su contra en el momento en que comienza a sentir estima por Mr. White, por eso también al final termina decidiendo confesarse como policía frente a Mr. White aun sabiendo que este le va a disparar en la cabeza. Jung (1923) en cuanto a la persona dice que "mediante su identificación más o menos completa con la actitud adoptada en cada caso engaña cuando menos a los demás, y a menudo se engaña también a sí mismo" (p.758). Esto se ve reflejado en el conflicto moral que lleva el Mr. Orange y que solo es notorio al final cuando deja ver su identidad al disparar a Mr. Blonde, y luego de eso cuando le confiesa al Mr. White quién es en realidad.

Tabla 19.
Matriz comparativa entre arquetipos y personajes

	Héroe	Sabio	Sombra	Persona	Anima
Django	x				
Dr. Schultz		x			

Mr. Candie		x
Aldo Raine	x	
Shossana Dreyfus		x
Hans Landa		x
Vincent		x
Butch	x	
Mia		x
“La novia”	x	
O Ren Ishii		x
Sofie Fatale	x	
Mr. White	x	
Mr. Blonde		x
Mr. Orange		x

8. DISCUSIÓN

Los resultados arrojados por las matrices de análisis muestran que, en efecto, los arquetipos son una herramienta bastante útil en la creación personaje, pues llenan a este de carácter y en consecuencia, le da más peso a la narrativa. A partir de los resultados se hacen visibles diferentes factores que muestran cómo en la creación de personajes el uso de arquetipos se hace bastante útil a la hora de construir estos y darles sentido en la narración.

8.1. El héroe en el cine de Tarantino

A partir de los resultados se puede ver como en las 5 películas estudiadas se utiliza el arquetipo de Héroe plantado por Campbell (2008), sin embargo lo que hace especial a este

tipo de Héroes, es que se alejan de lo que plantea Fingerioth (2004) en su concepción de Héroe pues si bien cumplen con los momentos del héroe y mantienen una línea narrativa similar, no representan en ningún momento “lo que es mejor para nosotros mismos”(p.14), más bien llegan a volverse tan frágiles que el espectador llega a sentirse identificado con ellos. En consecuencia, nace más un cuestionamiento por el qué haríamos de estar en momentos de crisis como los que pasa el personaje o cómo nos desenvolveríamos en su contexto; sin embargo vale la pena aclarar también que además de su humanidad y los momentos narrativos que comparten, Django, Aldo, Butch, “la novia” y Mr. White tienen algo en común, más allá de su contexto, moralidad y vida personal los 5 están intentando hacer lo que creen que correcto. Sin embargo Tarantino rompe el paradigma del cine de Hollywood del héroe moralmente correcto, del ser al cual el espectador debería aspirar a ser, y más bien lo pone como una representación del conflicto interno del ser humano, mostrándolo vulnerable, con errores y mortal, de este modo se deja de ver al héroe en un pedestal imposible sin embargo se genera una identificación con el público, comunicándole a este que siempre se puede ser héroe o villano, y que poder llegar a alguno de estos dos extremos no está tan lejos de nuestra realidad.

8.2. Pulp Fiction y la carencia de un villano

En los resultados se puede ver cómo en cada una de las películas se puede identificar el arquetipo de Sombra, un antagonico que será el encargado de desestabilizar y contrastar el relato, excepto en Pulp Fiction (1994). Esto se da por la manera y el hilo de la narración, pues más allá de narrar una historia, se plantea un contexto, por ende el arquetipo de Sombra queda desplazado en cuanto a que ya de por sí los personajes en su construcción buscan ser antagonicos entre sí, pues lo que se busca es dar a entender ese caos en el cual no existe un

villano porque todos de algún modo lo son, incluso Butch a pesar de que representa el arquetipo del héroe, es uno impulsivo, en varias ocasiones se ve siendo agresivo con su pareja y en situaciones que no puede manejar, al igual que Vincent, Mia, y demás personajes, pues la película intenta mostrar como ninguno se salva de perder el control.

8.3. Sofie y el Dr Schultz dos caras del mismo arquetipo

Jung (2003) plantea el arquetipo del sabio como ese portador de luz que guía al personaje y lo ayuda a cumplir su objetivo, sin embargo aclara que “Si no se tuviese ya un juicio previo sobre el nombre de Lucifer, esa sería la denominación adecuada para este arquetipo. Como todos los arquetipos, éste también tiene un aspecto positivo y uno negativo” (p. 37).

A partir de esta premisa podemos notar como tanto el Dr Schultz como Sofie Fatale intentan ayudar, apoyar y contribuir con el objetivo de determinado personaje, en los dos casos el personaje es sereno, paciente y solo pierden el control en situaciones de crisis. En el primer caso Schultz tiene un ataque de ira debido a todo lo que tuvo que ver sobre la esclavitud; en el caso de Sofie, solo pierde el control después de que “La novia” corta su brazo y su antebrazo,

Tanto Schultz como Sofie son elementos dentro de la narrativa que permiten guiar a otros personajes hacia determinado punto el cual causará tensión dentro del relato, además es de resaltar que los dos se ven afectados gracias a la tarea que está cumpliendo su pupilo o si se quiere su héroe.

8.4. El arquetipo de persona y su conflicto personal

En el planteamiento del arquetipo Persona, Jung (2013) explica el inevitable caos personal al que está condenado, ya que al actuar de manera contraria a quien es se genera un contraste poco saludable que terminará definiendo al personaje, por ende este no puede tener una historia lineal por el conflicto entre quien es y lo que hace, “está excluida, por tanto, una afirmación de la línea individual, y la vida transcurrirá entre oposiciones inevitables”(p. 765).

Tanto Vincent como Mr. Orange se encuentran en un conflicto entre ellos, el primero por estar enamorado de la esposa de su jefe, el segundo por ser herido durante la operación donde se supone que atraparían a los criminales y a eso sumado el evidente lazo emocional que forma con el Mr. White, Sin embargo la característica principal que vale la pena tomar en cuenta de este tipo de personaje es su continuo cuestionamiento con sigo mismo, el evaluar la idea de lealtad y sustituirla por el instinto de supervivencia, en el primer caso Vincent termina aceptando su realidad como asesino a sueldo, en el segundo Mr. Orange en sus últimos momentos decide confesarle a Mr. White que en efecto es policía.

8.5 Ánima, el arquetipo en lo femenino y Kill Bill

Un factor evidente en la obra de Tarantino es el uso de la figura femenina, la película que más muestra esto es Kill Bill donde a pesar que el antagonista principal es hombre, nunca tiene una aparición real por lo menos durante el primer volumen, en cambio todos los personajes esenciales en la narración son mujeres. En este orden de ideas vemos a la mujer en el arquetipo de Héroe, de Sombra y de Sabio. Además es de resaltar cómo O Ren Ishii a pesar de representar el arquetipo de la sombra, es también la representación de la liberación femenina, siendo la única mujer y jefe de una mafia tan tradicional como la Yakuza, incluso cuando ella no es puramente japonesa, a esto sumado que todos su ejército está conformado

por hombres con excepción de su asistente Sofie Fatale y su guardaespaldas Gogo Yubari. Kill Bill plantea una nueva forma de representar lo femenino, mostrando cómo la mujer puede cumplir cualquier tipo de papel dentro de la narrativa.

También se debe resaltar que este cambio de visión de lo femenino no solo se ve resaltado en Kill Bill, desde Mia Wallace, una mujer extrovertida, coqueta, y que de algún modo se sabe mover en el bajo mundo, pasando por Broomhilda Von Shaft esposa de Django, mujer luchadora que jamás se rinde a pesar de las torturas en su sueño de ser libre, hasta Shosanna Dreyfus mujer judía que planea su venganza contra todos los altos mandos alemanes haciendo un atentado sobre su propio teatro asesinando así a los altos mandos alemanes, incluido Hitler. Vale la pena hablar de esto para explicar la manera en que funcionan los arquetipos en la creación de personaje, y entender que si bien es un concepto totalmente aislado del que sería el de Tipo ideal, es consecuencia de este, ya que el arquetipo es en esencia el resultado del estudio de un tipo específico en una época determinada, que genera una imagen y esta queda implantada en el inconsciente colectivo.

9. CONCLUSIONES

Los arquetipos son parte fundamental en el trabajo de Quentin Tarantino como director, ya que estos son los que permiten que la obra pueda tener más versatilidad y pueda ser más sencillo entregar un mensaje por medio de una pieza con parámetros técnicos superiores, en un contexto donde el cine se ha ido convirtiendo mas en un producto de consumo que en un arte. Se evidencia que el uso de arquetipos es una herramienta bastante efectiva en la creación de personajes. Uno de los arquetipos más recurrente es el del Héroe, pues generalmente es el

pilar de la mayoría de historias, sin embargo arquetipos como la sombra para realizar los personajes antagónicos, o El sabio para construir personajes secundarios evidencia el uso constante de arquetipos en la construcción de personaje por parte del director..

Como se puede ver en los resultados, realmente es posible la creación de personajes teniendo como pilar los arquetipos pues estos, al estar presentes en el inconsciente colectivo, son capaces de encajar en cualquier narrativa ya que son atemporales y por ende pueden ser utilizados en cualquier contexto histórico, como por ejemplo en los 80's en Estados Unidos (*Pulp Fiction* y *Reservoir dogs*) en la Segunda Guerra Mundial (*Inglorious Basterds*), En el contexto esclavista norteamericano a mediados del siglo XIX (Django) o usar diferentes espacios de manera que se plantee más de un contexto, como en Kill Bill, donde es evidente la intención de recordar los filmes orientales sobre ninjas mezclado con un spaghetti Western que más que saturar, llena de sentido la película y la de un estilo particular al llegar a unir con este tipo de gestos, la cultura norteamericana con la oriental. El arquetipo más utilizado es el del Héroe, que sin embargo, tiene la capacidad de moverse entre diferentes características, de este modo a pesar de que Django y Aldo Raine son totalmente diferentes en su personalidad los dos tienen en su estructura narrativa el arquetipo de héroe pues si bien el arquetipo hace parte de la esencia del personaje, es definido por el relato y las situaciones y no por la personalidad del sujeto.

Uno de los arquetipos que vale la pena resaltar, sobre todo por el uso que le da Tarantino es el de la sombra, donde a pesar de llegar a lo antagónico en la mayoría de los casos, se niega a darles una maldad fantástica e impuesta sino más bien, se plantea la maldad desde la naturaleza humana y sus acciones, haciendo que el personaje, más que verse como malo, se vea como una víctima de su propio contexto. Prueba de esto son, por una parte Mr

Candie, criado al sur de los Estados Unidos, que viene de una familia esclavista, pues su mayordomo era esclavo de su padre, es un hombre que simplemente quiere hacer negocios y no ve en el hombre negro a un igual, por eso su asombro ante el hecho de que alguien como Django le hable como una persona libre. Por otro lado Hans Landa, también es víctima de su contexto, sin embargo, a diferencia del primero es consciente del mismo, de este modo a pesar de que su trabajo es exterminar judíos él es consciente de lo que está haciendo y maneja más una posición de jugador ante su momento histórico y decide rendirse, no sin antes asegurarse de haber ganado, haciendo un trato con los aliados; por su parte Mr Candie, también tiene el deseo de ganar, pero su manera de ganar es haciendo que el Dr Schultz, amigo de Django que lo ha engañado y ha logrado su cometido agache la cabeza ante él y le de la mano aún cuando sabe que el Dr Schultz está a punto de irse y siente un odio profundo de él, a pesar de que Schultz lo termina asesinando, esa es su victoria, lograr que el personaje más metódico y estratégico de toda la película pierda el control. Uno de los casos que mejor explica esto es la figura de O Ren Ishii, pues a pesar de todos los valores que se le da como asesina y jefe del crimen se expone como una mujer lastimada, con traumas psicológicos, alejándose del esquema del malo, y poniéndola como un personaje complejo, que así mismo despertará tanto rechazo por parte de determinado público como empatía por parte del otro, pues simplemente es alguien que hizo lo que pudo con el contexto que tuvo.

Los arquetipos entonces son transversales en estos cinco relatos y en los cinco permite que los personajes, más allá de buenos o malos, sean vistos como seres humanos, frágiles y volátiles. Cabe resaltar que este es un muestreo meramente exploratorio, que no solo plantea y pone sobre la mesa el uso de arquetipos en la obra de Tarantino, si no que además da pie para que a partir de esto se hagan investigaciones de orden visual, narrativo y sociológico, pues el

uso de arquetipos permite que en el simple desglose de los personajes podamos ver problemáticas machistas, xenófobas y racistas, que si bien son dadas por un contexto, son adquiridas por la cultura, lo que hace que se comience a repensar sobre lo que consideramos cultural y lo que debemos hacer en miras de mejorar este tipo de aspectos que a pesar de ser negativos son explicados de manera totalmente satírica.

Se puede concluir entonces que los arquetipos más aún cuando son usados en un contexto histórico específico, pueden facilitar y optimizar el trabajo de la creación de personajes para una narrativa visual, lo que permite que en el diseño también se empiece a pensar que estas herramientas, no solo son útiles en la narrativa visual, si no que además, ayudan a diferentes áreas del diseño para definir personajes, conceptos, ideas y mensajes que hagan que el cliente y el consumidor generen un lazo en cuanto a la identificación con el producto. Se espera que posteriormente se siga explorando el campo de la creación de personaje desde una mirada interdisciplinar que haga que tales resultados se nutran y nutran en la misma medida diferentes áreas del conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Angulo, D. (1962). *Historia del arte*. Madrid: Distribuidor EISA.
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces*. Novato, California: New World Library.
- Capello, G. (1993). Configuración y tiempo del antihéroe. *Contratexto Digital*.
- Casona, C., & Ruiz, J. B. (2017). *Narrativa Visual: Recursos*.
- Eisner, W. (1996). *La Narración Gráfica*. Editorial Norma.
- Fingerroth, D. (2004). *Superman on the coach*. New York: Continuum.
- Flick, U. (2002). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata. S.L.

- Galán, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *Revista del CES Felipe II*, N°. 7.
- García de León, M. A. (2000). Los personajes rurales en el cine español. *Biblioteca virtual Miguel de cervantes*, 323-332.
- Gráfico, F. d. (2012). *Documento Guía Modular Segundo Semestre*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Gubern, R. (2001). *Máscaras de la Ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Jung, C. G. (1921). *Tipos Psicologicos Vol. 6*. Zürich: Walter Verlag AG.
- Jung, C. G. (1939). Unbewusstes und Individuation. *Zentralblatt für Psychotherapie*.
- Jung, C. G. (1951). *Aion*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Jung, C. G. (1969). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Zürich: Walter Verlag AG.
- Jung, C. G. (1973). *Las relaciones entre el yo y el inconsciente*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Jung, C. G. (2003). *Obra completa. Volumen 9/I. Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid: Trotta.
- Jung, C. G. (2013). *Tipos psicologicos (Vol. 6)*. Madrid: Trotta.
- Krauss, S. E. (2005). Research Paradigms and Meaning Making: A Primer. *TQR*.
- León del Río, M. B. (2009). Arquetipos e inconsciente colectivo en las artes plásticas a partir de la psicología de C. J. Jung. *Arte, Individuo y Sociedad*.
- Markus, S. (2011). *La parodia en el cine posmoderno*. Barcelona: UOC.
- Negrin, E. (2001). Enrique Florescano, comp. mitos Mexicanos. *Revista de literaturas populares*.
- Noriega, M. S. (2011). Tarantino y su gráfica, una marca registrada. *Creación y producción en diseño y comunicación*, 67-69.
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels*. Santa Bárbara, California: Praeger.
- Riesman, D. (1949). *La muchedumbre solitaria*. Buenos Aires: Paidós.
- Simón, M. y. (2001). Diccionario Enciclopédico Hispano- Americano. *Proyecto Filosofía en español*, 675-676.
- Weber, M. (1982). *Ensayos sobre metodología sociológica*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Weber, M. (1998). *La Objetividad Cognoscitiva*.

Winkler, M. (2012). What makes a hero? Ted Ed Originals.