

ANIER LÓPEZ-PÉREZ
CLAUDIA HERNÁNDEZ
NOVO

Universidad de La Habana, Facultad de Lenguas Extranjeras.
La Habana, Cuba
anierlopezperez@gmail.com, minji@fayl.uh.cu

Mito y violencia en *Oldboy*

Vol.28 / Jun 2023 / 156-173pp

Recibido: 03-09-2022 - Aceptado: 22-06-2023

Arte y políticas de identidad

© Copyright 2012: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia (España)
ISSN edición impresa: 1889-979X. ISSN edición web (<http://revistas.um.es/api>): 1989-8452

MYTH AND VIOLENCE IN *OLDBOY*

ABSTRACT

The present study proposes an approach to the film *Oldboy* (올드보이) (Park Chan Wook, 2003). The resemantization of the myth in the film, the cultural landscapes that contaminate the discourse of the film, and the violence as an expression of this resemantization of the myth and the mythopoetic attitudes of the characters involved in the plot are analyzed. Several theoretical models were taken into consideration to analyze the work under study, although, fundamentally, the proposal developed by Zavala to study violence in cinematographic language was followed. Finally, it is concluded that the film is a proposal in which violence is surreal, excessive and tragicomic. It is another piece in which Park Chan Wook intends to show revenge and violence as a futile, destructive and senseless act. The object of desire lost is irreparable through violence, there is no redemption for those who execute it, only the invocation of an irremediable loss of themselves by consummating their acts of blood.

Keywords:

myth; violence; Korean cinema; *Oldboy*, Park Chan Wook; resemantization; cultural representations; myth

RESUMEN

El presente estudio propone un acercamiento a la película *Oldboy* (올드보이) (Park Chan Wook, 2003). Se analiza la resemantización del mito en la película, los paisajes culturales que contaminan el discurso del filme y la violencia como una expresión de esa resemantización del mito y de las actitudes mitopoiética de los personajes que intervienen en la trama. Se tomaron en consideración varios modelos teóricos para analizar la obra objeto de estudio, aunque, en lo fundamental, se siguió la propuesta desarrollada por Zavala para estudiar la violencia en el lenguaje cinematográfico. Finalmente, se concluye que el filme supone una propuesta en la que la violencia es surrealista, desmedida y tragicómica. Es otra de las piezas en la que Park Chan Wook pretende mostrar la venganza y la violencia como acto fútil, destructivo y carente de sentido. El objeto de deseo perdido es irreparable por medio de la violencia, no hay redención para quienes la ejecutan, solo la invocación de una irremediable pérdida de sí mismos al consumir sus actos de sangre.

Palabras clave

mito; violencia; cine coreano; *Oldboy*, Park Chan Wook; resemantización; representaciones culturales; mito

1 INTRODUCCIÓN

El estudio de los mitos no es un tema reciente, existen referencias orales cuyo antecedente más seguro se pierde en la memoria colectiva y se remonta *in illo tempore*. Cada cultura ha intentado preservar ese saber cultural compartido a partir de la repetición de códigos que, primero la religión, y luego el arte, se han encargado de automatizar o deconstruir según sean los intereses, pero que, a fin de cuentas, continúan determinando los imaginarios colectivos.

Al igual que sucede con el mito, existen múltiples discursos acerca de la violencia, pero no todos hacen referencia al término en igual sentido. Tal inconveniente ha producido polisemia, cuando no ambigüedad, para la comprensión del fenómeno desde las ciencias sociales y las humanidades. El arte, la literatura, la psicología, la sociología, el derecho, han presentado conceptos de lo que asumen por violencia. No obstante, para agravar aún más el asunto, en la voluntad nominalizadora y conceptualizadora de los investigadores contemporáneos, cada quien ofrece un «nuevo» concepto e intenta «aportar» al universo terminológico, como si no fuera suficiente todo el conocimiento que le antecede. Es poco probable que hallemos entre los académicos contemporáneos alguno que defienda un concepto de mito o violencia bajo el sello de un significado unitario, indivisible, monolítico; muy por el contrario, las múltiples expresiones del mito y de la violencia encuentran asimismo diversos referentes epistemológicos. Son, además, conceptos filtrados por la posición ideológica de quien provee su definición.

En nuestra investigación, entendemos el mito como la representación de un imaginario colectivo en el que asume un modelo prototípico de representación, cuyo núcleo semántico es un memorema culturalmente aceptado. En la medida que el mito resume códigos universales que funcionan como estructuras arquetípicas, sus mitemas participan como núcleo para producir nuevas expresiones mitológicas que nacen de los procesos de mitopoiesis/resemantización. Visto así, las sociedades modernas son una expresión suma de un proceso mítico primordial, en el que el sistema-mundo era el resultado de la hierofanía y un mecanismo de resemantización imperceptible, aunque indetenible. En él, los sujetos individuales, devenidos iniciados contemporáneos, muchas veces participan de manera inconsciente.

«Resemantizar» es una voz del ámbito de la semántica, que se entiende por dotar de un nuevo significado a una palabra. El lenguaje semantiza la realidad en tanto expresa los contenidos y sentidos del mundo por medio de conceptos con significado para una determinada cultura. Resemantizar se refiere a la operación de volver a codificar el sentido de una realidad haciendo una traslación de conceptos, creando una representación distinta, pero con alguna conexión referencial con la que sirvió de base, de modo que la representación de llegada asume un nuevo significado que la primera no tenía (Zecchetto, 2011).

Por otro lado, si algo puede resumirse de la literatura publicada sobre la violencia, es que esta no constituye un modo natural de actuar. Se trata de un comportamiento aprendido como respuesta a los conflictos y se caracteriza por mostrar interacciones que provocan determinado perjuicio hacia un colectivo o individuo. En este caso, el «daño» constituye un aspecto esencial para identificar la presencia de la violencia, cuya manifestación fundamental es la reducción física y/o psicológica. La persona que ejerce la violencia tiene que poder manifestar una condición de superioridad o temor, capaz de generar un estado de influencia y dominación sobre el otro. En la literatura más reciente suele describirse también como el estado de violación de los Derechos Humanos de un sujeto o grupo sobre otro(s).

La violencia no precisa la interacción directa entre sujetos, ni la presencia in situ de un actor ostensible. La intencionalidad tampoco es determinante para ponerla en práctica. Sería suficiente agredir algún individuo o grupo -con la voluntad o no de causarlo-. En tales cuestiones es fundamental la percepción de los sujetos implicados (violentos y violentados), por cuanto, en muchas ocasiones, la violencia carece de una expresión tangible o de una manifestación perceptible en quien la ejecuta o la recibe, porque son aspectos ya naturalizados en determinado imaginario cultural. Por tanto, puede adoptar diversas manifestaciones que van desde la violencia estructural hasta la cultural, propiamente dicha. La violencia debe ser comprendida a partir de una concepción cronotópica: por lo que no puede desligarse del tiempo, el espacio ni el contexto en el que tiene lugar. La cultura no puede analizarse ex tempore y atomizada, sino como un sistema dialéctico de interrelaciones que alcanzan todos los componentes sociales y psicológicos de un colectivo y de los sujetos que los componen.

Por tanto, el mito, como sistema que preserva una memoria y estructura y regula el comportamiento en sociedad; la resemantización como el proceso de reexpresión y actualización ininterrumpida del mito, cuya función es dinamitar el sistema desde el interior para reproducirlo nuevamente; y la violencia, como un constructo cultural de la expresión de los comportamientos humanos agresivos, cuyo momento primordial puede leerse en la mitopoiesis del comienzo mismo del universo, son los tres conceptos cuyas interrelaciones pretendemos estudiar en la película *Oldboy* (올드보이) (Park Chan Wook, 2003).

2 DESARROLLO

2.1 Sobre el mito

El hombre ha leído su existencia desde la noche de los tiempos. Luego, esa lectura del discurso-mundo lo llevó a convertirla en sememas universales. Los mitos son representaciones ancestrales de comunicación, que establecen paradigmas de continuidades por medio de contigüidades en el discurso (Losada, 2015). Por tanto, la sostenibilidad en el tiempo de esos mitos ha estado precisamente en que el motivo que lo originó continúa siendo, como Proteo, esencialmente permanente, aunque cambiante e inatrapable. Según Mircea Eliade:

El mito es una realidad cultural extremadamente compleja, que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias [...]. Los mitos describen las diversas, y a veces dramáticas, irrupciones de lo sagrado (o de lo «sobrenatural») en el Mundo. Es esta irrupción de lo sagrado la que *fundamenta* realmente el Mundo y la que le hace tal como es hoy día. Más aún: el hombre es lo que es hoy, un ser mortal, sexuado y cultural, a consecuencia de las intervenciones de los seres sobrenaturales (Eliade, 1994, p. 6).

Para el filósofo, los actos humanos reproducen actos primordiales (Eliade, 2001, p. 7). La violencia, *ab origine*, se comportó en la mitopoiesis como un mecanismo cosmogónico de destrucción/renovación: el fin de una época y el comienzo de la siguiente. No obstante, a pesar de la hierofanía descrita en el concepto de mito mencionado *ut supra*, sería ingenuo pensar que el mito permanece inalterable hasta la modernidad. Tampoco creemos que sea necesaria una búsqueda del mito primordial. Nos parece más acertada la visión de Lévi-Strauss y de Barthes (a la que dedicaremos los siguientes párrafos) sobre el mito como una estructura que se resemantiza ininterrumpidamente.

Para Lévi-Strauss, los mitemas son las unidades constitutivas mayores, los cuales, adquieren una función significativa en haces de relaciones que forman combinaciones. Asimismo, proponía el estudio de los mitos como un todo, la descripción de su estructura interna y el reconocimiento de que más que sistemas bi- o tridimensionales son sistemas de referencias multidimensionales (Lévi-Strauss, 2011). Para él, el mito estaba directamente relacionado con un sistema temporal en el que se articulan diacronía y sincronía en una organización imperecedera que se refiere al pasado, al presente y al futuro, con una estructura histórica y ahistórica y como «el conjunto de todas sus versiones [las del mito]» (Lévi-Strauss, 2011, p. 197).

Finalmente, para Lévi-Strauss: «nada se asemeja más al pensamiento mítico que la ideología política. Tal vez esta no ha hecho más que reemplazar a aquel en nuestras sociedades contemporáneas» (2011, p. 189). Lo que sí queda claro es que en la concepción de Lévi-Strauss los mitos continúan transformándose en otros mitos y así sucesivamente ad aeternum. «El mito se desarrollará como en espiral, hasta que se agote el impulso intelectual que le ha dado origen» (Lévi-Strauss, 2011, p. 209). En ese sentido, entra en diálogo con nuestro concepto de resemantización y con la relación de homología que vemos entre el mito y la violencia: por cuanto uno puede ser la proyección ideológica del otro, destinado a ofrecer el fundamento y la justificación y ambos se correproducen, según el punto de vista que asuma el especialista.

La muerte del mito también fue interés de Barthes:

El mito constituye un sistema de comunicación, un mensaje. Esto indica que el mito no podría ser un objeto, un concepto o una idea; se trata de un modo de significación, de una forma. [...]. Se pueden concebir mitos muy antiguos, pero no hay mitos eternos. Puesto que la historia humana es la que hace pasar lo real al estado de habla, solo ella regula la vida y la muerte del lenguaje mítico. Lejana o no, la mitología solo puede tener fundamento histórico, pues el mito es un habla elegida por la historia: no surge de la «naturaleza» de las cosas (Barthes, 2006, p. 108).

Tanto Lévi-Strauss como Barthes estaban convencidos de que el mito formaba parte del sistema de la lengua y en la dicotomía saussureana lengua/habla, el mito pertenece a la segunda. Para Barthes los estudios de la mitología eran competencia de la lingüística y, en especial, de la semiótica, por cuanto asumía los mitos como sistemas semiológicos. De igual manera, ambos investigadores coincidían en la existencia de un punto en el que el mito deja de ser reconocido como tal y se lexicaliza en el sistema. Sin embargo, creemos que dicha lexicalización, si bien desprovee al mito de ciertos semas menos nucleares, el mitema, prototipo nuclear que sirvió de eje estructurador, no desaparece, sino que se resemantiza y se manifiesta en otra forma, con lo cual comienza a ser aprehendido nuevamente en la cultura.

El mundo contemporáneo, en su necesidad de continuar «construyendo» las sociedades modernas, vuelve sobre los mitos para explicar los comportamientos humanos cayendo de una manera u otra en el simbolismo de la paradoja del mito: «la abolición del tiempo por la imitación de los arquetipos y por la repetición de las hazañas paradigmáticas» (Eliade, 2001, p. 26).

Los significados de las representaciones e imágenes mitológicas fundamentales son comparables con las más antiguas sensaciones del hombre, con la orientación de este en el medio natural y en la compañía de sus semejantes, con sus emociones «básicas» (alegría, asombro, ira, miedo, hambre, atracción sexual, etc.), con los universales psicológicos y los arquetipos de la conciencia social [...]. Evidentemente, el *sujet*

mitológico (que comúnmente se cuenta entre los *sujets* internacionales, así llamados «errantes») y el motivo mitológico, cuya semántica se basa en los sentidos arquetípicos antes mencionados, son nacionalmente específicos en el grado mínimo (Nekliúdiv, 2014, p. 37).

Más recientemente hemos comprendido que allí donde la ciencia se hace débil o incapaz de explicar algún fenómeno, los sujetos tienden a la representación de símbolos, a la resemantización de signos que conducen a la formación de mitos. No podemos esperar, entonces, que con el desarrollo de las sociedades modernas se tienda a la desaparición de los mitos, porque la capacidad mitopoiética está en los propios sujetos. Por otro lado, la cultura de masas tampoco inhibe la mitopoesis, muy por el contrario, favorece este proceso connatural al ser humano, en tanto se producen conglomerados sociales que llegan a compartir una identidad de grupo como mecanismo para resolver la cognoscibilidad del mundo. «Esto se ha realizado en el ámbito de la sociedad de masas, donde todo un sistema de valores, a su modo bastante estable y universal, se ha ido concretando, a través de una mitopoética» (Eco, 1984, p. 252). Mitos más recientes, como el héroe moderno, premiado por un estatus reconocido y por símbolos de poder, o el «sueño americano», por ejemplo, dan cuentas de esa imbricación entre mito y sociedad, que pueden llegar a traducirse en formas de violencia si eso supone la realización factual del mito. A fin de cuentas, «el hecho cultural es un monumento en el que esta incorporado el mito» (Malinowski, 1985, p. 39).

Resumiendo, la violencia, como representación de los fenómenos naturales genésicos y de la comprensión humana de ellos, así como su necesidad para la sobrevivencia de la especie, ha tenido sucesivas representaciones a partir de la propia actitud mitopoiética del hombre. Por eso, podemos decir que la violencia está ligada indisolublemente a cualquier manifestación cultural, social y artística; y aunque este es un concepto moderno que se reescribe sistemáticamente, su expresión, con matices de aceptación, viene ejerciéndose desde el principio mismo del universo, en especial, en la condición del hijo que decapita al padre, en el movimiento artístico que busca nuevos lenguajes para desprenderse de los códigos que le antecedieron y en las sociedades vencedoras sometiendo a reescritura la Historia cuando cae una civilización. De todo ello el séptimo arte no ha escapado; por el contrario, pareciera que, en los momentos finiseculares del siglo XX, los lenguajes se volvieran más sutiles o brutalmente explícitos, en una búsqueda para convertirse en el vehículo preferencial de la violencia y de la codificación, mitificación y resemantización de esta.

2.2 Un acercamiento teórico a la violencia en el cine

La violencia como fenómeno cultural no solo se manifiesta en la praxis social. Muchas de sus expresiones sociales se representan a través de los medios de comunicación, especialmente en el cine. Semejante fenómeno ha suscitado numerosas investigaciones que revelan el vínculo que existe entre la violencia en los medios de comunicación y la legitimación de determinadas relaciones de poder, dominación y desigualdad en las sociedades contemporáneas. Algunos estudiosos del tema coinciden en que los medios de comunicación constituyen herramientas que validan esa «cultura de la violencia» en la que vivimos, aunque en otros casos esas «herramientas» también se disponen para desmontar la violencia adosada a las estructuras sociales.

Entre los investigadores más sobresalientes por sus propuestas innovadoras sobre el tema de la violencia en los audiovisuales en general, se encuentran Gustave Imbert (1992), Dolf Zillmann (1996), Oliver Mongin (1998), Margaret Ervin Bruder (2003), Stephen Prince (2003), Henry Bacon (2015), Karla Oeler (2009) y Lauro Zavala (2003, 2010, 2012). Sus planteamientos conectan el análisis audiovisual con postulados provenientes de diversos saberes académicos, especialmente aquellos relacionados con la sociología y la psicología; por lo cual han sido capaces de influir en las investigaciones más recientes sobre la violencia en el cine.

A lo largo de la historia del cine, la violencia no ha sido capaz de circunscribirse a un solo género cinematográfico y mucho menos expresarse en un lenguaje unívoco. La abundante representación de la violencia en la cinematografía contemporánea revela la aceptación con que el hombre la percibe en su vida y quehacer cotidianos. Este tema ha originado la formulación de diversas teorías. La mayoría de ellas se encuentran relacionadas con los estudios sobre recepción y se centran en los posibles efectos que puede causar el consumo de violencia en los espectadores.

Mongin (1998) considera que un estudio cuantitativo sobre la violencia en los medios audiovisuales resulta absurdo sin tener en cuenta el contexto en que se desarrolla, la intención y el significado de las acciones llevadas a la pantalla. Por tanto, todas las imágenes relacionadas con la violencia no pueden colocarse al mismo nivel. Sin embargo, afirma que la violencia del cine contemporáneo es «natural, acumulativa y permanente». Es imposible desbancarla de la elevada posición que ocupa en la gran pantalla. Su acumulación es ininterrumpida, por cuanto, al centrarse en generar placer visual en el espectador, no lo remite a experiencias negativas.

El autor centra sus estudios en los efectos adversos que puede provocar el consumo desmedido de violencia audiovisual. Junto a estos aspectos, Mongin propone que la violencia cinematográfica es incapaz de producir una catarsis ante las frustraciones generadas en la vida diaria del hombre. Por el contrario, la forma de representar la violencia en el cine genera placer estético en el receptor. Por tanto, no conduce a su aborrecimiento, sino al deseo de consumirla en dosis cada vez más elevadas.

Las propuestas más significativas de Bruder (2003) sobre este tema se encuentran contenidas en la disertación que ofreció en el año 2003 en la Universidad de Indiana, recogidas bajo el título *Aestheticizing Violence, or How to do Things with Style*. Allí la investigadora propuso toda una teoría en la que califica la violencia en el cine contemporáneo como *violencia estilizada*. Su investigación se centra en los cambios formales que sufre la representación de la violencia a partir de la década de los noventa y durante los momentos finiseculares del XX. Según Bruder, durante ese decenio las películas experimentaron una notable estilización en sus escenas de mayor agresividad.

La estudiosa asegura que la verdadera violencia se encuentra en los recursos del lenguaje audiovisual y la forma de montaje empleados para las cintas. El principal objetivo de la violencia fílmica consiste en fascinar al espectador por medio de la *brutalidad* puesta en pantalla. El dominio y manejo adecuado de las técnicas cinematográficas permite atraer mayores cantidades de público. En busca de tales objetivos, los cineastas se valen de imágenes capaces de generar un «adormecimiento cognitivo» en los espectadores.

Por otro lado, Zavala (2012) ofrece una sistematización actualizada respecto a la representación de la violencia en el cine contemporáneo. Parte de las propuestas realizadas por el investigador

y profesor de cine Stephen Prince; las cuales actualiza, recontextualiza y adecúa como sistema de análisis aplicable a cualquier tipo de representación cinematográfica de la violencia.

Zavala brinda uno de los aportes teóricos al estudio de la violencia en el cine con una propuesta de un sistema para analizar la violencia a través de tres categorías fundamentales. La primera de ellas denominada violencia funcional, se encuentra presente en el cine de género. Su presencia en las cintas se justifica a través de la narración y cumple una función dentro de la historia. Suele desencadenarse como consecuencia de determinados eventos. Su representación intenta ser lo más próxima posible a la realidad, aunque puede sustituirse por metáforas, metonimias o fuera del cuadro, incrementando así su intensidad dramática. El autor adjudica este tipo de representación de la violencia a los filmes realizados desde la posguerra hasta mediados de los años sesenta (Zavala, 2012).

La segunda categoría que Zavala propone se denomina *ultraviolencia espectacular* y se inicia en los años sesenta del siglo pasado. En esta, la violencia se representa de forma explícita, grandilocuente y romántica. La caracteriza su cercanía a figuras retóricas como la hipérbole. Aparece como un elemento que no requiere de acontecimientos precisos o lógicos para su manifestación. En estos casos se aprecia una tendencia a la crítica y a la moralización, aunque la posición del director puede resultar ambigua respecto a los contenidos expuestos. La tercera clasificación la denominó *hiperviolencia posmoderna* y se encuentra presente en el cine contemporáneo, producido desde la década de los ochenta. El estilo con que se representa la violencia varía notablemente entre cada una de las producciones. La puesta en pantalla de acciones violentas viene acompañada de una hiperbolización y notable ironía. Según el investigador la representación de la violencia en estos casos está caracterizada por «diversas estrategias en las que hay una notable diversidad de la amplitud estilística. [Las cintas] exploran las posibilidades de la ironía, la metaficción, la intertextualidad y diversas formas de traducción intersemiótica» (Zavala, 2012, p. 41). Sin embargo, el mensaje que yace detrás de los filmes de esta vertiente puede llegar a ser ambiguo y producir efectos contradictorios en su recepción. En este aspecto específico, la teoría de Zavala encuentra un indiscutible punto de contacto con los postulados de Bruder sobre la estetización y estilización de la violencia en el cine.

Sin embargo, asociadas a la hiperviolencia, Zavala identifica tres líneas fundamentales. La *hiperviolencia como explotación* se define a partir de la utilización de la ironía exagerada como aspecto dramático distintivo. Suele colocar en pantalla un elevado nivel de violencia física explícita, expuesta en un espacio de tiempo dilatado. La violencia tiende a representarse como un espectáculo trágico y brutal. Destaca el empleo de los recursos más comunes del lenguaje audiovisual como cámara lenta, zoom in, multiplicación de las cámaras, congelamiento de imagen, etc. Se caracteriza por una alta amplitud estilística.

Como segundo caso se encuentra la hiperviolencia como recurso artístico. Utiliza de forma simultánea y comedida los recursos del cine clásico y moderno. En ella se representa la realidad histórica y la ficcional, puede esclarecer y oscurecer; exponer y criticar; ser manifiesta y sobrentendida; conservar las memorias históricas o proporcionar una visión renovada. Debido a esto su amplitud estilística es variable.

Finalmente, define la hiperviolencia como provocación, la cual manifiesta un interés en sensibilizar al receptor y hacerlo partícipe de las imágenes recreadas en pantalla. Busca proporcionar una nueva utilidad a las estrategias pertenecientes al cine clásico, las cuales dota de altas dosis de ironía. Confiere una connotación irónica a las producciones que se adhieren a

esta vertiente, así como el uso de una baja amplitud estilística. Intenta transformar la violencia en algo superfluo y ajeno, capaz de causar extrañamiento. Sin embargo, también puede proponerse neutralizar la violencia hasta convertirla en un fenómeno que suscite la atención a partir de un interés investigativo y crítico (Zavala, 2012).

No obstante la temporalización que establece Zavala para el análisis de la violencia en el cine, reconocemos que cada espacio cultural posee un estado de desarrollo diferente, lo cual influye de forma notable en las características de sus obras artísticas, incluyendo el cine. Por otro lado, en el siglo XXI las realizaciones cinematográficas alcanzan una diversidad y pluralidad tales, que en la obra de cualquier director contemporáneo podrían encontrarse fácilmente los tres tipos de violencia señalados por Zavala, según sus características estéticas. Ergo, cualquier estudio no deriva únicamente hacia una reflexión sobre el espacio textual, sino también hacia el contexto de producción.

2.3 Diálogos culturales y mito en *Oldboy*

Volviendo al mito, podemos afirmar la existencia de representaciones culturales que han participado en procesos de resemantización, sin una conciencia intelectual plena de su actividad. La influencia y apropiación cultural de los símbolos es evidente en muchos casos, porque nada nuevo hay bajo el sol, son paisajes culturales que sirven de pilastras, no para el sujeto enunciador de los discursos culturales ni para los personajes de los textos de ficción, sino para sostener la sociedad misma. En ese sentido, la vuelta al mito y la resemantización de sus códigos, opera como columnas de Hércules (*non plus ultra*), que producen una marca de unidad e identidad. Sin embargo, de la misma forma, las representaciones de los mitos pueden desbordar el contexto que las determinó y llegar a establecerse como mitemas universales, sin horizontes de cierre o finitud. Presentamos solo algunas de las que operan en el filme.

No pocas son las influencias culturales que permean *Oldboy*. Si, como conceptualizamos desde el comienzo, el mito es la expresión de una cultura, los paisajes culturales en diálogo con *Oldboy* serán, en cierta medida, mecanismos de resemantización del mito del héroe, de lo bello como expresión de la bondad, de lo grotesco como correferencia de lo monstruoso; se manifestará, como en otros mitos, la representación del secuestro, el descenso a los infiernos y la redención como forma de salvación del sujeto. Finalmente, para este filme en particular, la violencia se comporta como una expresión extrema del mito de la transformación del hombre en bestia y de la deshumanización como símbolo del eterno retorno ab *origine* de las fuerzas primordiales.

Resultan evidentes los diálogos intertextuales con *La Tempestad* de Shakespeare, ya que Dae Su —el protagonista— puede leerse como una encarnación posmoderna de Caliban, ser barbárico, violento, agresivo, vengativo, materialización de los oprimidos, pulsión inconsciente del Ello y de los instintos animales del ser humano. Dae Su también es la Bestia del cuento de hadas tradicional en su relación con la Bella-Mido. El carácter infantil de la chica contrasta con el salvajismo de Oh Dae Su, permitiendo ver un paralelismo en su amor, similar al de los protagonistas de la narración mágica. Del mismo modo, podrían reconocerse en el filme otras intertextualidades con *El conde de Montecristo*, en cuestiones como la venganza y la justicia, así como la transformación de su protagonista; *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr Hyde*, sobre la dualidad en la personalidad y la violencia u oscuridad característica de los personajes y de la propia cinta. Por último, son indiscutibles ingredientes kafkianos como las atmósferas sombrías, oníricas y la transformación metamórfica sufrida por Dae Su.

En la Antigüedad los mitos representan la violencia como parte de la vida. La violencia era también una expresión de la *areté*. Los individuos en las sociedades antiguas adquirían prestigio, reconocimiento, estima social e imponían respeto por medio de la fuerza, la lucha a muerte o el sometimiento de los rivales. De ese modo se transformaban en figuras heroicas, cuyo éxito social hubiera sido imposible sin el ejercicio de la violencia. Las «hazañas heroicas» (violentas) de los héroes homéricos estaban estrechamente vinculadas al honor y la venganza, aunque no eran vistas a la luz de los conceptos negativos que pueden tener en la modernidad.

Por el contrario, como se puede colegir en las grandes obras de la cultura griega, la *hýbris* se castigaba sin importar si se era hombre o Dios. Orestes, en la trilogía de Esquilo, persigue una reparación por el parricidio, pero ese acto es, precisamente, el que lo conduce por el camino de la *hýbris*. Es un personaje condenado por el propio hado, por cuanto el descanso del padre supone la muerte de la madre. Orestes sufre y sufrirá el terrible destino de la orfandad, el exilio y el temor de ser alcanzado por las Erinias. La llegada de Orestes a Atenas, la imposición de Atenea de un tribunal en el Areópago y la decisión final propuesta por el trágico, resumen la dualidad inevitable que existe en los seres humanos y la ambigüedad a la que están sometidos. Se da así no solo la coexistencia de la justicia y su antítesis, sino la terrible verdad de que un acto justo también puede suponer una injusticia (Miranda Cancela, 2017, p. 261). Este es, precisamente, el principio que rige todo el filme *Oldboy*: las acciones o actitudes justas comportan actos injustos, o viceversa, según sea la posición del lector. Ni Oh Dae Su ni Lee Woo Jin pueden existir más allá de la venganza que cada uno espera conseguir del otro, y, como en la *Orestíada*, la *diké* (justicia) siempre tendrá un lado sangriento y marcado por la propia *hýbris*.

Finalmente, el ejemplo por antonomasia sobre el incesto podría decirse que es *Edipo rey*, la tragedia de Sófocles. La literatura publicada sobre la película *Oldboy* se detiene siempre en precisar que es inevitable establecer paralelismos entre ambos textos. No obstante, pensamos que, siendo Edipo ya parte de un mito universal, nada indica que la película suponga un intento, a secas, de resemantización del mito, si bien sí son innegables los diálogos del filme con la obra del trágico. Oh Dae Su como Edipo, necesita, en primer lugar, reconocer cuál ha sido su *hamartía*, en qué ha fallado para «merecer» castigo. Así, buena parte de los actos violentos (físicos o psicológicos) son, en realidad, la resemantización del mito del castigo devenido por actos de *hýbris*. Dae Su comparte con Edipo que la propia esencia del hombre puede significar, en ocasiones un acto de desmesura y exceso.

Por otra parte, esa excesiva confianza de héroe en sus posibilidades, ese carácter rápido e iracundo [...], ese exceso de autoafirmación, no podía ser considerado de otra forma que como *hýbris*, según las aprehensiones del trágico y de sus contemporáneos. Sin embargo, tampoco esto resulta suficiente como explicación de la caída, aunque sí evidencia que, con Sófocles, el conflicto comienza a interiorizarse al convertir la *hýbris* en un problema de carácter. El fallo, en verdad, está en la propia esencia del hombre (Miranda Cancela, 2017, p. 303).

Visto así, cobra mayor sentido la escena inicial de Dae Su ebrio, detenido en una estación de policía y las repetidas escenas en las que el narrador autodiegético se pregunta si puede realizar determinada acción (sobra precisar, violenta) después de entrenar su mente y su cuerpo por quince años en la prisión. El carácter, el desconocimiento de las leyes universales, no solo tejen una red de nexos con Dae Su, sino también Lee Woo Jin, por eso el fracaso de la venganza y la caída de ambos. La búsqueda de la venganza, como la restauración en Edipo, termina siendo

una búsqueda de sí mismo en cada caso, una resemantización del mito e, incluso, pudiéramos decir más, una actitud mitopoiética de su propio yo.

Llama la atención en la película la presencia del incesto como acto de violencia (con connotaciones negativas para la cultura contemporánea surcoreana, no así en las prácticas anteriores al siglo XX). El incesto –en este particular, amor entre hermanos de sangre– fue el consuelo y castigo para Soo Ha y Woo Jin (el antagonista). Sin embargo, este último lleva a Dae Su a experimentar solo punición. Woo Jin revela al protagonista que Mido –la mujer con que sostiene relaciones íntimas– es su hija. Crean así el espejismo del amor a partir de la hipnosis con el objetivo de que, una vez revelada la verdad, terminen aprehendiéndose como seres monstruosos y miserables. En el filme, este suceso refiere la falsedad con que el amor romántico es «vendido» a través los medios de comunicación y critica el enamoramiento espontáneo como apasionamiento irracional y falso.

Woo Jin amenaza a Dae Su con contarle a Mido que ha cometido incesto. Este chantaje conduce a Dae Su a la locura, por lo que se siente desarmado e incapaz de matar a Woo Jin, se arrastra a sus pies como un perro y le propone ser su esclavo. La venganza de Dae Su se va por tierra y no encuentra más salida para poner fin a la sed de sangre de Woo Jin, que cortarse la lengua con unas tijeras. Ese acto tan bárbaro es el exigido por Woo Jin, precisamente porque a Dae Su se le acusa de difundir rumores. Un acto simbólico que pone fin al ciclo vengativo y violento, criticando así al sistema social surcoreano, al mostrar metafóricamente su incapacidad para implementar verdaderos castigos a los opresores y dar voz a los oprimidos.

En este caso, el débil (Dae Su) se automutila como forma de sacrificio y castigo, es incapacitado para matar al más fuerte (Woo Jin), quien finalmente decide suicidarse con un balazo en la cabeza. El héroe no ha vencido al antagonista ni ha conseguido un fin glorioso. Lejos está Dae Su de representar a Orestes, en cuanto a alcanzar el beneplácito de ningún tribunal que justifique sus actos (menos aún el de la hipnosis final) ni de redimirse como Edipo. Dae Su representa al sujeto transgresor de los códigos sociales y míticos, el antihéroe, el sujeto anómalo, lo comprende y por eso, quizás, la automutilación transmite sorpresa y asfixia, pero no produce compasión.

El fin de la venganza, entendido como la destrucción física y moral de Oh Dae Su, hace que la vida pierda sentido para Woo Jin. La venganza tampoco le ha servido para deshacerse del dolor, aún presente, de la muerte de su hermana-amante. Por tal razón, recurre al suicidio, acto simbólico que en la cultura coreana lo redime de toda culpa, procurándose una muerte con cierto honor. Sus crímenes no son ajusticiados por nadie, decide sobre su existencia; todo lo contrario de Oh Dae Su, quien fue su títere durante quince años. Lee Woo Jin queda impune como el demiurgo cruel que ha orquestado una retorcida venganza y destruido cada aspecto de la vida de Oh Dae Su.

2.4 La violencia en Oldboy

Tornando al comienzo, a diferencia de Oh Dae Su, quien encarna al «antihéroe»:

El personaje del mito clásico se hacía precisamente inconsumible porque era constitutivo de la esencia de la parábola mitológica el haber sido él ya consumado en alguna acción ejemplar; y le era igualmente esencial la posibilidad de un renacimiento continuo, simbolizando una especie de ciclo vegetativo o cierto carácter cíclico de los acontecimientos y de la vida misma (Eco, 1984, p. 265).

Desde las primeras escenas Oh Dae Su se muestra como un hombre presuntuoso y violento. Sin embargo, el espectador no sospecha que su falta de autocontrol será el principal factor que lo conduzca a ser secuestrado durante quince años. El filme mantiene un profundo suspenso sobre numerosos aspectos asociados al secuestro y la vida pasada de Oh Dae Su.

Durante su periodo de cautiverio, el protagonista muestra síntomas de inestabilidad mental, practica meditación y realiza ejercicios físicos para fortalecer su mente y cuerpo. En el proceso planea una venganza hacia su captor. Entre sus muestras de desequilibrio y desasosiego vale la pena destacar una escena que constituye una clara cita de un clásico del cine: Dae Su comienza a tener alucinaciones en las que ve salir hormigas de su brazo hasta invadirle todo el cuerpo. Estas imágenes son un claro guiño al filme *El perro andaluz*, de Luis Buñuel. Su desesperación le produce asfixia, rompe un espejo y se corta las muñecas. Este intento de suicidio se transforma en algo recurrente y Dae Su será salvado de la muerte en incontables ocasiones. Semejantes acciones ponen en evidencia su condición de títere y su incapacidad para ejercer control sobre su cuerpo, su vida y su destino. Un aspecto que dialoga con la crítica hacia el control ejercido sobre los individuos en cualquier sociedad y que es la antítesis del mito moderno de las «libertades absolutas».

Por otra parte, resultan relevantes los aspectos tragicómicos de la película y la abundancia de ironías. En este sentido, es relevante la presencia en escena de un cuadro con un letrero sin traducir en la habitación de Oh Dae Su: «Ríe y todo el mundo reirá contigo. Lloro y llorarás solo». La imagen representada en ese cuadro refleja un rostro que parece reír y llorar al mismo tiempo. Expone un sarcasmo cruel y mordaz, ante la incapacidad del protagonista para reír, dadas las crudas condiciones de su encierro y su imposición de solitario confinamiento. Dae Su lee la frase y esboza frente al cuadro una mueca constreñida que emula una sonrisa. Envuelve, así, la desestimación del pensamiento positivo y la autoayuda, como portadores de mensajes de culpa hacia las víctimas considerados autores de su suerte y/o desgracias, sin tomar en cuenta los factores sociales determinantes en su destino.

La única compañía de Oh Dae Su en la claustrofóbica habitación es un televisor. Las imágenes que transmite sirven a Park Chan Wook como elementos para ejercer la crítica al mundo del entretenimiento, al espectáculo visual como parte de la sociedad contemporánea, a la difusión y legitimación de supuestas «verdades» a través de este medio de comunicación. Hay una crítica a la televisión como representación del mundo y de la realidad, la cual supone un simulacro incompleto de la vida, mediada por quienes controlan los *mass media*.

Antes que Oh Dae Su pueda escapar de su cautiverio siguiendo su propio plan, es sometido a hipnosis y liberado. La escena en que se encuentra con el suicida nos devuelve al logocentrismo

del homo sapiens y a su esencia táctil, corporal. Luego de quince años, Dae Su solo desea ser tocado y escuchar a otro hablar y saberse aún poseedor de ese acto, casi místico, de hablar. Quizás el primer ejemplo de la transformación del hombre en «bestia» radica ahí, en ese instante efímero en el que simplemente se aleja y abandona al otro, lo deja saltar, su partida es el pistoletazo al sufriente y este lo acepta: la vida es de los que saltan o de quienes se rebelan contra el hado, no ofrece otra posibilidad.

Dae Su pretende dar con la identidad y el paradero de su secuestrador, para ejecutar su venganza. En su proceso de indagación conoce a Mido, quien es chef en un restaurante al que entra, se enamora de ella y mantienen una relación romántica. En el restaurant, mientras conversa con Mido por primera vez, tiene lugar una escena paradigmática para la obra de Park Chan Wook y para la historia del cine surcoreano y universal: la secuencia en que Dae Su devora un pulpo vivo.

Por horrendo que parezca, esta grotesca escena de tintes goyescos no es más que la colocación en pantalla de una práctica común en Corea del Sur. Comer un pulpo aún retorciéndose es una costumbre muy popular, realizada por diversión. Esta práctica constituye un reto y a la vez una prueba de fuerza y valentía, con vestigios rituales, una especie de rito de paso a la adultez o al reconocimiento del sujeto como parte del constructo social comunitario. A pesar que se trata de una tradición, no deja de ser una práctica que comporta en sí misma cierta violencia. La impotencia de Dae Su frente al pasado, su desesperación por el presente y su imposibilidad de acceder a un saber prospectivo que le facilite el dominio y la salvaguarda del destino, se desdoblán en ese acto que lo conecta con los instintos más primitivos del hombre: Oh Dae Su no está engullendo al pulpo, está devorando a su captor, en un acto de canibalismo en el que se apropia de la esencia del vencido y celebra el triunfo de su venganza.

El protagonista se involucra en una serie de actos violentos durante su búsqueda de respuestas. Una vez que encuentra el sitio de su secuestro, inicia, martillo en mano, su mortífera carnicería contra todo el que sale a su paso y se niega a revelar la identidad de su líder. El altercado se desarrolla en uno de los angostos pasillos del edificio, de un lado Dae Su, del otro, toda la pandilla de mafiosos. Comienza así una de las secuencias de violencia explícita más frenéticas de toda la película.

Estas escenas han sido filmadas en forma de plano secuencia horizontal, con un travelling lateral que se detiene y avanza según los movimientos del protagonista. Mantiene un ritmo oscilante y muestra a los personajes de cuerpo entero. La cámara se desplaza siguiendo a Dae Su, quien se defiende a martillazos de sus múltiples enemigos. El protagonista recibe patadas, puñetazos, es golpeado con tuberías, quiebran palos sobre él y le clavan un cuchillo en la espalda. Esta icónica secuencia recuerda a la estética proveniente de los videojuegos de acción o propia del cómic.

Se trata de una secuencia repleta de violencia extrema, ligeramente espectacularizada y estetizada. Es visualmente brutal y sanguinaria, rodada de forma magistral y destaca por su virtuosismo técnico, debido a una irreplicable limpieza del plano. Ha sido matizada con un finísimo humor negro. La capacidad de Oh Dae Su para sobrevivir a semejante situación permite percibirlo como un muñeco de goma inmune al dolor y por tanto no necesitado de clemencia. No conduce a la empatía o sensibilización del público sino a la indiferencia, ratificando su condición de oprimido y marginal, ser merecedor de crueles maltratos e indolencia.

Tras estos fuertes altercados, finalmente se revela la identidad del secuestrador, su antagonista

Lee Woo Jin, quien impone a Dae Su encontrar los porqués de su encierro, amenazándolo con asesinar a su amante Mido. Aquí, en diálogo con los mitos clásicos, es el antagonista quien le impone tareas al «héroe» a cambio de la redención. Dae Su se ve obligado a investigar y recurre a viejas amistades. Este es el camino que lo lleva a una historia de secundaria que lo culpa del suicidio de una antigua compañera de escuela, Lee Soo Ha, hermana de su secuestrador. Según Woo Jin, Dae Su difundió haberlo visto teniendo un acercamiento sexual con su hermana, lo cual perjudicó la reputación de la joven y la condujo al suicidio. Esta historia de adolescencia es llevada a la pantalla a través de un flashback y el uso de filtro sepia para la fotografía.

Se produce una confrontación entre los personajes y son revelados los acontecimientos del pasado, los hechos correspondientes a esta secuencia son llevados a la pantalla a través de un juego de espejos que mantiene a los dos personajes distanciados físicamente en el espacio del cuadro, pero con sus imágenes dentro de él. Sus actos violentos, su crueldad y sus mentes trastornadas, borran los límites de sus clases sociales y los sitúan al mismo nivel. Desde el punto de vista mítico, ambos han perdido su forma humana y han vuelto al salvajismo y al deseo primitivo, dos monstruos confrontados ante el espejo, habría que discutir si no son, en realidad, uno solo proyectándose especularmente en dos formas. El pasado, el presente y el futuro son una forma del tiempo lineal, se comportan como expresiones del tiempo del mito.

Las revelaciones tienen lugar en la morada de Lee Woo Jin. Los espacios evidencian el estrato social de cada personaje, como un mecanismo de ejemplificación del mito del estatus asociado a las pertenencias, las que se convierten en representación del estatus mismo. Recordemos la *areté* griega codificada también en posesiones materiales y humanas. Lee Woo Jin es un joven rico —probablemente un heredero de *chaebol*—, se desplaza entre altas, limpias y amplias torres de vidrio y metal; mientras Oh Dae Su es un marginado, condenado a espacios estrechos, asfixiantes, desordenados y sucios. Los espacios en que se desempeñan estos personajes son opuestos, igual que sus vidas. Solo sus actos, exponentes de la más cruda violencia, los colocan al mismo nivel.

Woo Jin es incapaz de cargar con la culpa de haber cometido incesto y, con toda probabilidad, haber conducido a su hermana-amante al suicidio. Los motivos que llevan a la chica a quitarse la vida son *in extremis* subjetivos e incognoscibles. Por tanto, Woo Jin ha preferido redimirse depositando en Oh Dae Su toda la culpa de una muerte sobre la cual también tuvo responsabilidad. A través de Lee Woo Jin el cineasta contribuyó a establecer un arquetipo de personajes relativamente usual en el cine surcoreano posterior: el *oligarca* psicópata, un individuo adinerado, cruel y con gustos refinados que atropella sin tapujos a sujetos más débiles.

La segunda secuencia de la película con mayor índice de violencia física transcurre en la guarida de Lee Woo Jin. Una vez que Oh Dae Su entra allí, se enfrenta a los guardaespaldas de su antagonista. La secuencia es contada con ritmo rápido y abundancia de planos cortos que hacen énfasis en la expresión desencajada de los personajes. En la mayor parte de la secuencia el sonido es ambiente, solo se escuchan los golpes y rasgaduras. Sin embargo, los momentos de mayor peso dramático o de violenta locura del protagonista son reforzados con banda sonora para dotarlos de mayor intensidad.

Dae Su sobrevive por cuestiones circunstanciales, aunque destruido corporal y moralmente. Ni siquiera tiene lengua para expresar su dolor y desesperación o clamar justicia sobre los crímenes que contra él se han cometido. Vivirá toda su vida con el peso en la conciencia de haber experimentado relaciones sexuales con su hija. Por tanto, el oprimido es reducido,

aislado, queda sin redención y no recupera nada de lo que le fue arrebatado. En diálogo con Edipo, Dae Su decide que el camino menos doloroso es someterse a borradura como sujeto y, desvanecer su memoria a través de la hipnosis, dejar de percibirse como un monstruo. El ritual de la purificación ocurre en el tiempo primordial del mito. Por la paradoja del mito todas las veces, todos los actos rituales de sacrificio, ocurren a la vez y cada uno en su momento. Tanto Edipo como Oh Dae Su se purifican y se automutilan *ad aeternum*.

La memoria juega un papel simbólico y fundamental en la película. El protagonista es alguien que olvida constantemente sus errores: los de la juventud e, incluso, el hecho de ser padre luego de quince años de secuestro. Al final de la película la memoria y el olvido se hacen eco nuevamente, ya que Dae Su, para escapar del sufrimiento del incesto, prefiere olvidar al «padre» y continuar como amante de Mido.

La transgresión como cualidad de los personajes, especialmente de Oh Dae Su, es un aspecto recurrente en la película. Se acentúan sus cualidades de «bestia» durante su cautiverio y, en especial, tras ser liberado. Algunas escenas así lo corroboran, por ejemplo: Dae Su olfatea y restriega su cabeza como un animal sobre la primera persona que encuentra al quedar libre; acosa a una mujer en un elevador y mastica aquel pulpo vivo con ímpetu cánico. Su monstruosidad se consolida luego de su transformación tras el cautiverio. Transformación que acarrea consigo un deseo de venganza y deshumanización. La monstruosidad es parte de esa deshumanización que conduce a un vaciamiento del protagonista como ser humano.

Sobre este filme Roberto Alcover Oti asegura que constituye «una obra maestra [...], un film epiléptico, muestra de cine impuro, de emociones instintivas, [...] extrañamente poético a la par que romántico, deliberadamente sádico, de una autonomía genérica que abrumba, y que obliga a vivirlo sin coartadas morales ni relativismos de manual» (Alcover Oti, 2006).

3 CONCLUSIONES

Oldboy es una cinta muy bien acabada en todos sus aspectos, especialmente en sus actuaciones y su argumento. Constituye una obra maestra, en la que formal y conceptualmente prevalece su concepción como obra de arte. Posee arriesgadas innovaciones técnicas, como su noción renovada del montaje, sus encuadres poco comunes y sus *travelling* inusuales. Destruye convenciones clásicas y reinventa su propia maquinaria. Se trata de una cinta visualmente estilizada con un esteticismo nada superfluo, que pretende llamar la atención sobre la violencia llevada a la pantalla. Su aspecto, muchas veces grotesco u onírico y de difícil asimilación, se sustenta en la fotografía, que combina tonos siempre oscuros, verdes, rojos y violetas con alto contraste. Sugiere un interés crítico en la película que invita a la reflexión y escapa al simple entretenimiento, la enajenación o la complacencia del espectador.

Humor negro, sadismo y poesía se combinan para mostrar un contenido tan extremo y bizarro como sus personajes. Estos elementos remedan la obra de grandes cineastas como Takeshi Kitano o Tarantino. Así mismo sucede con la mezcla de componentes de origen genérico diverso y aparentemente contradictorio como el thriller, terror, melodrama o intriga. *Oldboy* es una obra posmoderna cuidadísima, repleta de una crueldad extrema, por momentos futurista, hipnótica, fantástica e hiriente.

La representación de los mitos no siempre es paralela a la narratividad en *Oldboy*; por eso, allí donde se hizo pertinente hemos hablado de resemantización. Los referentes culturales que le han servido de columna vertebral a la narración se comportan en relación asintótica con la historia representada en el filme. Los personajes transgresores y anómalos llevados a la pantalla sostienen con la cultura universal un diálogo que le permite no ser una simple traslación, suponen una representación estética de la semántica del mito y no una estructura gramatical a secas.

En *Oldboy* la violencia es surrealista, desmedida y tragicómica. Es otra de las piezas en la que Park Chan Wook manifiesta la venganza y la violencia como actos fútiles, destructivos y carentes de sentido, pero que terminan por convertirse en una resemantización de los mitos y de los instintos más primordiales de los seres humanos. El objeto de deseo perdido es irreparable por medio de la violencia, no hay redención para quienes la ejecutan, solo la invocación de una irremediable pérdida de sí mismos al consumir sus actos de sangre.

4 REFERENCIAS

- Alcover Oti, R. (2006). Park Chan Wook, de demiurgos y venganzas. *Tijeretazos*. Caos. <http://caos.tijeretazos.org/Park/Park001.htm>
- Bacon, H. (2015). *The fascination of film violence*. Palgrave Macmillan.
- Barthes, R. (2006). *Mitologías* (H. Schmucler Trad.; 2ª ed.). Siglo XXI-Ed.
- Biblia devocional Reina-Valera 1960*. (2018). Sociedades Bíblicas Unidas.
- Bruder, M. E. (2003). *Aestheticizing violence, or, How to do things with style* [Tesis de Maestría, Indiana University]. <https://www.worldcat.org/es/title/761863574?oclcNum=761863574>
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados* (7ª. ed.). Lumen.
- Eliade, M. (1994). *Mito y realidad* (2ª ed. en Col. Labor). Labor.
- Eliade, M. (2001). *El mito del eterno retorno: Arquetipos y repetición*. Emecé.
- Imbert, G. (1992). *Los escenarios de la violencia. Conductas anómicas y orden social en la España actual*. Icaria Editorial.
- Lévi-Strauss, C. (2011). *Antropología estructural* (1a ed., 6a imp.). Paidós.
- Losada, M. (2015). *Entre la mente y el lenguaje*. El árbol de carne. Editorial UH.
- Malinowski, B. (1985). *Magia, ciencia y religión* (A. Pérez-Ramos Trad.; 1ª ed.). Planeta-Agostini.
- Miranda Cancela, E. (2017). *Poesía griega. Épica, lírica y dramática*. Editorial UH, Editorial Universitaria Félix Varela.
- Mongin, O. (1998). *Violencia y cine contemporáneo*. Paidós.
- Nekliúdiv, S. I. (2014). Estructura y función del mito. En D. Navarro (Trad.), *Denken Pensée Thought Myśl... E-zine de Pensamiento Cultural Europeo* (Vol. 1, pp. 35-52). Centro Teórico-Cultural Criterios.

Oeler, K. (2009). *A grammar of murder: Violent scenes and film form*. The University of Chicago Press.

Prince, S. (2003). *Classical film violence: Designing and regulating brutality in Hollywood cinema, 1930-1968*. Rutgers University Press.

Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Xochimilco.

Zavala, L. (2010). Cine y literatura. Puentes, analogías y extrapolaciones. *Razón y Palabra*, 71, 14.

Zavala, L. (2012). La representación de la violencia física en el cine de ficción. *Versión Académica Nueva Época*, 29.

Zecchetto, V. (2011). El persistente impulso a resemantizar. *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 14, 127-142.

Zillmann, D. (1996). *Los efectos de los medios de comunicación*. Paidós.