



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**LA TRADICIÓN COREANA EN EL RELATO Y  
DISEÑO VISUAL DENTRO DE LA TRILOGÍA  
DE LA VENGANZA DE PARK CHAN-WOOK**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE**

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

**PRESENTA**

**NESTOR ABRAHAM INFANTE OLVERA**

**ASESORA**

**PROFESOR MARCOS ENRIQUE MÁRQUEZ  
PEREZ**



**CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX.**

**2019**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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

## **Agradecimientos**

A mis padres.

A mis hermanos.

A mis amigos.

A mi asesor.

A mis profesores.

A mis compañeros trabajadores.

## Indice

<b>1. Introducción.</b> -----	01
<b>2. El relato en <i>la trilogía de la venganza</i>.</b> -----	11
2.1 El tiempo.-----	14
2.2 La Voz. -----	24
2.3 El modo. -----	31
<b>3. El diseño visual en <i>la trilogía de la venganza</i>.</b> -----	37
3.1 Elementos de sentido en lo visual.-----	43
3.2 La forma.-----	45
3.3 El color.-----	62
<b>4. Reinterpretación.</b> -----	75
<b>5. Conclusiones.</b> -----	84
<b>6. Bibliografía.</b> -----	90

# 1. Introducción

El cine coreano posee una popularidad entre los consumidores del medio. Directores como Kim Ki-duk, Bong Joon-Ho, Kim Ji-Woon, o Park Chan-Wook (solo por mencionar algunos) son realizadores de referencia para la comunidad cinematográfica. Prueba de esto son los diversos premios internacionales que el cine coreano ha conseguido en el último siglo, como ejemplo están el premio a mejor largometraje en el año 2000 para *The Quiet Family* de Kim Ji-Woon en el Festival de cine fantástico de Málaga, o el León de oro para Kim Ki-Duk por su película *Pietà* en el Festival de Venecia del 2012. Además, la realización filmica coreana también forma parte de producciones e intereses comerciales internacionales, tal es el caso de *Okja*, la película del 2017 acreedora de la palma de oro en el Festival de Cannes y dirigida por Bong Joon-Ho, la cual fue producida por Netflix, la conocida plataforma de distribución de contenidos en línea. Otro caso también es el de *The little drummer*, la miniserie dirigida por Park Chan-Wook que realizó para la BBC cuyo estreno se realizó en 2018.

Dicha fama por los productos de consumo coreanos va en aumento debido a la ola cultural que invade dentro de prácticamente todos los aspectos comerciales (El K-pop, los doramas o las tiendas de cosméticos, por mencionar algunos ejemplos fuera del ámbito cinematográfico), por lo que es de importancia analizar la manera en la que algunas de estas películas se construyen, para así entender un poco más sobre las nuevas tendencias del cine, sus mecanismos y herramientas, de esta forma contribuir al entendimiento de un sistema de comunicación audiovisual que está en contante transformación.

Con la palma de oro ganada en el festival de Cannes del 2005 gracias a su película *Old boy*<sup>1</sup>, Park Chan-Wook adquirió fama internacional pues En América y Europa comenzaron a interesarse en su trabajo dentro del ámbito del cine de autor o independiente. Ahora es aclamado por el público y la crítica debido a sus temas y tratamientos innovadores. En Corea, aunque se conoce al director y tiene una amplia popularidad, se ve como un cineasta comercial,

---

<sup>1</sup> Sn/autor. *Sympathy for Lady Vengeance*, IMDB (En línea) [www.imdb.com](http://www.imdb.com) consultado el 18 de mayo de 2015.

mientras que las perspectivas que poseen los espectadores con respecto a su obra son diversas, debido a las dificultades que se tienen al momento de consumir un producto con elementos tan variados y cargados de sentido.

Las cintas que se analizarán en el presente estudio son las que componen *la trilogía de la venganza*, como se conocen comúnmente, las cuales son: *Simpatía por el señor venganza*, *Old boy*, y *Simpatía por la señorita venganza*; pues dichas películas son las más conocidas por el público y por lo tanto las más representativas de Park Chan-wook, debido al trabajo que realizó con ellas y que, además, probablemente sean las más completas de su filmografía pues poseen una construcción narrativa más extensa que otras de sus películas, en donde se destacan los giros temporales, las pausas y reiteraciones de sucesos dentro de los eventos y la forma en la que los narradores describen lo que ocurre dentro de la cinta.

Los dos ejes de la investigación serán, en primera instancia, las formas del relato en los tres filmes, esto para observar las particularidades del estilo de las obras de Park Chan-Wook, así como el orden temporal, la focalización y las pausas que se realizan en las películas; y en segundo lugar, se realizará un estudio del diseño visual de la trilogía para encontrar los valores e importancia que el director le da a ciertos objetos en el espacio, así como su relación con el relato que se exhibe; el uso de los colores y formas para crear ambientes y un mensaje coherente en relación con toda la película.

Aquellas formas que poseen un sentido pueden ser comprendidas a través de construcciones simbólicas distintas, que ya se fueron estudiadas previamente y mediante la experiencia del sujeto que se sumerge dentro del estudio de dichas formas. La hermenéutica profunda desarrollada por Jhon B Thompson puede funcionar como una herramienta o método para la interpretación de un objeto de sentido. Esto se puede lograr gracias a que, mediante la hermenéutica profunda un fenómeno, producto o texto puede ser entendido como una construcción que posee un significado y por lo tanto es inteligible.

Como marco metodológico para el análisis de *la trilogía de la venganza*, la hermenéutica profunda desarrollada por John B. Thompson puede adaptarse para estudiar la manera en la que estas películas poseen elementos ideológicos que forman parte del contexto del realizador Park Chan-Wook y que se encuentran plasmados en su obra. A su vez, se puede observar mediante esta metodología que los elementos que son ajenos al consumidor van a ser digeridos dependiendo de su propio contexto. Thompson menciona:

“Así como la hermenéutica nos recuerda que el *campo-objeto* de la investigación social es al mismo tiempo un *campo-sujeto*, también nos recuerda que los sujetos que constituyen el campo sujeto-objeto son, como los propios analistas sociales, sujetos capaces de comprender de reflexionar y actuar a partir de esta comprensión y reflexión”.<sup>2</sup>

Es decir que los espectadores comprenden las obras a partir de su propio contexto; y, puesto que las obras también poseen un contexto propio, tanto el espectador como la obra se unen para construir un sentido.

Aunque no se estudiará a Park Chan-Wook como tal, esta investigación propone encontrar los elementos basados en el contexto del realizador que se encuentran dentro de las cintas, por lo que se entiende que el director será de gran importancia para su construcción.

“Existe otro aspecto afín en que la hermenéutica conserva su relevancia hoy: nos recuerda que los sujetos que en parte constituyen el mundo social se insertan siempre en tradiciones históricas. Los seres humanos son parte de la historia, y no son solamente observadores o espectadores de ella; las tradiciones históricas, y los complejos conjuntos de significado y valor que se transmiten de generación en generación, son en parte constitutivos de lo que son los seres humanos”.<sup>3</sup>

Es por esto que se observará a toda la información que hay al respecto del director y de las cintas como el marco socio-histórico del análisis, y

---

<sup>2</sup> John Thompson. *Ideología y cultura moderna*. México, UAM, 2002, p. 400.

<sup>3</sup> *Ibid.* p. 404.



posteriormente completar esa información que se tiene con el estudio de los elementos formales, así como la interpretación que se le puede realizar a estos mismos como consumidor de la obra.

En el modelo metodológico de Thompson, se encuentran tres distintas fases para analizar desde la hermenéutica profunda; estos son el análisis histórico-social, el análisis formal o discursivo, y la interpretación o reinterpretación. Mediante estos tres procesos es que un objeto se puede comprender. Es por esto que el análisis que se realizará sobre la *trilogía de la venganza* de Park Chan-Wook estará compuesto de los estudios formales de las cintas, así como de un análisis personal de los elementos encontrados. Es decir, se realizarán las dos últimas fases que el modelo que Thompson propone, pues, aunque ya existe una enorme cantidad del contexto sociohistórico tanto del director como de las propias cintas, aun no existe un examen completo de las películas.

Park Chan-Wook nace el 23 de agosto de 1963, en Seúl, la capital de Corea del sur. Su infancia está marcada por las constantes problemáticas políticas que vive su país, concretamente el conflicto bélico que su país tenía en contra de la República popular democrática de Corea y la intervención militar estadounidense que ocurrió en apoyo de los propios sur coreanos. A pesar de que las tensiones de estado se reducirían en gran manera a partir del cese al fuego por parte de Corea del Norte en 1969, la violencia continuó debido a la revolución militar que sucedió en las décadas siguientes a la segunda guerra de corea. Es así como la adolescencia y madurez del director se vio marcada por la violencia general de su territorio.

A pesar de las dificultades que atravesaba su país. Park Chan-Wook logró continuar con sus estudios y terminó su licenciatura en Filosofía dentro de la Universidad de Sogang. Fue allí donde se puede observar por primera vez su relación con el cine, pues en su etapa de estudiante funda un cineclub en su academia y comienza con trabajos de crítica cinematográfica. Al terminar su carrera, Park Chan-Wook continúa escribiendo artículos relacionados con el

cine y comienza a trabajar como asistente de dirección en pequeñas producciones.

Su primer largometraje *The Moon is... The Sun's Dream*. (1992) obtendría críticas divididas por el público. No fue hasta la llegada de *Joint Security Area* (2000) que el director coreano alcanzó la fama dentro de su país. Dos años más tarde se presenta la primera parte de la trilogía de la venganza titulada en habla hispana como *Simpatía por el señor venganza* (2002) y en 2003 *Old Boy*, la segunda parte de la saga gana la palma de oro en Cannes y se consagra como director internacional.

El contexto del director Park Chan-Wook puede funcionar como parte del marco socio histórico para el análisis de las películas que componen a la *trilogía de la venganza*. También se hace notar las dificultades políticas y militares que atravesaba el país durante prácticamente todo el siglo XX. Dichos aspectos son importantes pues son parte del medio en que las películas se desarrollaron, por lo que pueden tener elementos de sentido similares a las situaciones que ocurrían en su momento. Tal vez el más relacionado sean las situaciones de violencia en las que se encontraba el país, pues es un elemento que se encuentra muy frecuente dentro de cada una de las películas del director surcoreano.

“La idea que subyace en la hermenéutica profunda es que, en la investigación social y en otros campos, el proceso de interpretación puede ser, y de hecho exige ser, mediado por una gama de métodos explicativos u objetivantes. Cuando tratamos con un campo que está constituido en la misma medida por la fuerza y el significado, o cuando analizamos un artefacto que presenta un patrón distintivo a través del cual se dice algo, es posible y deseable mediar el proceso de interpretación empleando técnicas explicativas u objetivantes.”<sup>4</sup>

De esta manera, la metodología de la narratología puede ser ocupada para analizar cualquier tipo de texto narrativo, con la finalidad de entender la manera

---

<sup>4</sup> *Idem*.

en la que está construido y posiblemente encontrar con mayor profundidad el sentido de la obra misma. Todo esto mediante la observación de sus elementos formales más allá de la simple visualización de la historia.

“Propongo (...) llamar historia al significado o contenido narrativo (aun cuando dicho contenido resulte ser, en este caso, de poca densidad dramática o contenido de acontecimientos), relato propiamente dicho al significativo, enunciado o texto narrativo mismo y narración al acto narrativo productor y por extensión al conjunto de la situación real”.<sup>5</sup>

Así pues, la narratología se encarga del estudio de la presentación de la historia a través del relato. Estos dos elementos (historia y relato) mantienen una estrecha relación dentro de los textos, ya sean literarios o, como es en este caso, audiovisuales. Dentro de la narratología existen tres ejes de estudio, los cuales son el tiempo, la voz y la distancia o modo. En el caso de esta investigación se estudiarán los tres elementos que propone la narratología, para que se puedan entender de mejor manera las obras de Park Chan-Wook y poder hacer un estudio hermenéutico profundo tal y como lo propone Thompson.

“Reconstruir un acontecimiento en un relato consiste en seleccionar y jerarquizar ciertos eventos reales para plasmarlos de manera lineal. Realizar esta actividad pone en evidencia la manipulación que realiza el narrador al reconstruir la realidad”<sup>6</sup>. Esto menciona Lourdes Romero con respecto a la estructuración de los relatos periodísticos; sin embargo, esta idea se puede llevar al terreno de los relatos de ficción, pues la manera en la que se construyen las obras narrativas, por ejemplo, un audiovisual, depende de la intención que el autor desee plasmar en su creación, siendo de vital importancia el tiempo, el modo o la voz en el relato con respecto a la historia que se cuenta.

---

<sup>5</sup> Gérard Genette, *Figuras III*. España, Editorial Lumen, 1989, p. 83.

<sup>6</sup> Lourdes. Romero, *Anacronías: el orden temporal en el relato periodístico*, Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, volumen 41, número 169, 1997, p. 116.

Además de los elementos de tiempo, modo y voz que se encuentran dentro del relato, como estudio formal también se procederá a realizar un análisis de los elementos estéticos que se encuentran dentro del diseño de producción. Es decir, las formas, los colores y los objetos que poseen un significado para la historia y el relato. Sobre los elementos estéticos de una obra, Roman Ingarden menciona:

“No es una parte ni un aspecto de ninguna de nuestras experiencias empíricas o estados mentales durante nuestro contacto con una obra de arte, y por tanto no pertenece a la categoría de placer o goce. No es algo atribuido a la obra en virtud de su consideración como instrumento para provocar una u otra forma de placer. Se revela como una característica específica de la obra misma. Únicamente existe si las condiciones necesarias para su existencia están presentes en las cualidades de la obra misma. Es algo tal que su presencia hace que la obra de arte participe de una forma de ser enteramente especial, distinta de la de todos los demás productos culturales.”<sup>7</sup>

Por lo que se entiende como elementos estéticos a aquellos aspectos de la obra de arte que la hacen poseedora de valores de sentido estéticos.

Existen distintas maneras de abordar el estudio de una imagen, una de las más comunes es el estudio de la relación psicológica entre la estructura visual y el espectador, sin embargo, dicho estudio resulta, en muchos casos, confuso, puesto que la interacción de las imágenes cambia constantemente a través del tiempo y por supuesto a través de la cultura. Sería muy difícil abordar el análisis de *la trilogía de la venganza* a partir de supuestos, por lo que la mejor manera de abordar dicho tema es observar los componentes presentes en pantalla y, a partir de su estructura, ver cómo es que se comunican las obras.

Como parte del marco socio histórico, también resulta importante mencionar que a diez años de que *Old boy* (película basada en un popular manga japonés de finales de los ochenta) de Park Chan-Wook fuera exhibida en todos los cines

---

<sup>7</sup> Roman Ingarden, *Valor estético y valor artístico*, sn/editor, México, 2015, p. 167.

internacionales, la gran industria estadounidense decidió crear un remake y en 2013 se presentó una nueva versión de *Old boy*, ahora con la dirección de Spike Lee y la producción de Roy Lee y Doug Davison. La cinta hollywoodense fue un fracaso en la taquilla y recibió críticas negativas por parte de los expertos.

*Old boy* de Spike Lee tiene bastantes diferencias con respecto a la película de Park Chan-Wook. Cambios que fueron realizados para satisfacer el mercado occidental y que de esta forma fuera una cinta más digerible. La principal diferencia es el contexto, pues la cinta del 2013 está ambientada en Norteamérica, no en Corea; por lo que la mayoría de los actores en la más reciente adaptación son occidentales, al igual que el idioma en la que se habla. En cuestión del relato, se cambió todo el final para evitar que el público se alarmara con la relación incestuosa que tiene el padre, protagonista del filme, con su hija, además de eliminar también el ambiente místico que ocurre al final de la historia, donde el personaje llamado Oh Dae-Su acude con una psíquica para que esta le borre la memoria y él pueda continuar como el amante de su propia hija sin necesidad de lamentarse.

Tanto en el *Old boy* de Park Chan-Wook como en la de Spike Lee se puede observar, en primera instancia, un alto contenido de violencia gráfica, en donde la sangre y los golpes juegan un papel relevante en el aspecto visual de la obra; pero, mientras que para el director coreano dicha violencia es justificada con la relación que tiene en el relato y en la creación de ambiente en su cinta, con Spike Lee parece que simplemente es un recurso visual para homenajear el filme original o para favorecer el entretenimiento y llamar la atención.

Aunque las dos *Old boy* presentan la misma historia, con los mismos personajes y situaciones similares, resulta interesante ver las diferencias en el relato y en el diseño para entender por qué la primera fue más relevante que la segunda, así también para observar los distintos estilos de las obras y encontrar los elementos que llaman tanto la atención de los espectadores en occidente.

En el presente análisis de las obras de Park Chan-Wook, se estudiarán, en primera instancia, las maneras en las que los distintos relatos se estructuran dentro de las películas; se expondrá el uso del tiempo, de la voz y por último del modo narrativo en *la trilogía de la venganza*. Una vez que se comprendan las distintas estructuraciones del relato, se procederá a desarrollar el análisis de los elementos de sentido visual que componen las películas. Dicha percepción de la imagen se basará en el estudio del diseño de producción, de la fotografía, de las locaciones y de todo aquello que sea un componente que se puede percibir visualmente dentro de las películas, construidas como un “todo” al que se le denominará como “diseño visual”. Así pues, dichos principios del diseño en lo visual se dividirán, dentro de este texto, en el estudio de dos grandes maneras de observar las configuraciones de *la trilogía de la venganza*: El color y la forma. Posterior al análisis formal, vendrá la reinterpretación, en donde se arrojarán los resultados que se obtuvieron en todo el estudio y la percepción de quién analiza las películas que componen a *la trilogía de la venganza* después de su observación profunda. Este estudio tiene la función de comprender las herramientas que la *Trilogía de la venganza* utiliza para explicar la noción de venganza que posee el autor y la manera en la que es vista y comprendida por los espectadores.

## **2. El relato en la trilogía de la venganza.**

Para comprender cómo es que se encuentra estructurado el relato dentro de los textos cinematográficos de la *trilogía de la venganza*, es de mucha utilidad el recurso de la narratología, pues es una herramienta que define las distintas formas en las que se narra un relato. Para el estudio de dichas formas, la metodología de Gerard Genette define 3 grandes campos en los que se agrupan todas las estructuras narrativas de una historia:

1. **El tiempo:** Es el orden, la duración y frecuencia en que los sucesos de una historia se muestran para construir relatos y la narración general de un texto.

2. **La voz:** Corresponde a la persona o personajes que cuentan la narración del relato. Responde a la pregunta ¿quién enuncia tal aspecto del relato?

3. **El modo:** Las diferentes formas del discurso que pueden ser usadas por el narrador para construir el discurso o narración.

*La trilogía de la venganza* posee distintos usos de las formas del relato, esto se debe a que las tres películas están construidas a partir de relatos distintos e independientes. Sin embargo, algunos elementos de la narración se pueden definir a través de conceptos generales los cuales son compartidos por las tres películas.

En cuanto el orden temporal se refiere, las tres historias poseen anacronías (discordancias que afectan el orden lineal de un relato) y sincronías (elementos temporales paralelos al relato primario) que interfieren con lo que se conoce como relato marco, es decir con la narración principal del texto. Estas alteraciones se presentan principalmente en forma de analepsis (saltos temporales al pasado), prolepsis (saltos al futuro de la historia) y metalepsis (la ruptura de la temporalidad del relato).

Para la presentación de la voz en los relatos de la trilogía de la venganza, principalmente se utiliza la figura de un meganarrador, es decir, de un personaje omnipresente que comenta los sucesos del relato, además de los narradores delegados, los cuales funcionan como personajes secundarios que describen sus acciones para contextualizar. Además, la voz también se puede presentar



de forma diégética, lo que significa que forma parte de la historia del relato, o extradiegética, que sucede cuando la voz no forma parte de la historia.

En cuanto al modo del relato se refiere, las tres películas utilizan la auricularización interior (que es cuando se percibe la narración desde la visión misma del personaje que enuncia), exterior (cuando el personaje que enuncia no conoce del todo el relato y se percibe la narración de manera parcial) y cero o nula (cuando quien enuncia es ajeno al relato y conoce todos los puntos de vista).

Aunque los elementos mencionados anteriormente son las principales herramientas que utilizan las narraciones de la trilogía de Park Chan-wook, cada uno de los relatos presenta algunas particularidades que refuerzan el concepto y las ideas de las cintas. En el siguiente capítulo se mostrará el análisis de los elementos narrativos que componen a la *trilogía de la venganza* tanto en los campos del tiempo, la voz y el modo del relato.

## El Tiempo.

Al analizar el tiempo en las distintas cintas que corresponden a *la trilogía de la venganza* se puede encontrar en ellas un uso constante de analepsis y de pausas, las cuales son las herramientas fundamentales para la construcción de la coherencia en las cintas. *Simpatía por el señor venganza*, la primera película de la trilogía tal vez parezca alejarse del estilo de sus sucesoras, debido a que utiliza un tiempo lineal en la mayor parte del relato. Sin embargo, esto no es del todo cierto, ya que las pequeñas articulaciones de la película mantienen el mismo formato que el de *Simpatía por la señorita venganza* y *Old boy*.

Tanto *Simpatía por la señorita venganza* como *Old boy* poseen una estructura narrativa muy particular, destacada por su construcción temporal a partir de la utilización de herramientas temporales tales como las analepsis (saltos de tiempo al pasado) internas y externas, así como de pausas y de reiteraciones de sucesos temporales de la historia dentro del relato. También se utiliza el recurso de las prolepsis (saltos de tiempo al futuro) para mostrar elementos que suceden en el futuro de la historia. Pero, a diferencia de las dos películas posteriores, *Simpatía por el señor venganza* no posee una estructura temporal con base en una analepsis. A simple vista la primera película de la trilogía pareciera mantener un tiempo lineal, únicamente con elipsis que recortan el tiempo de la historia. Sin embargo, existen todavía recursos temporales de interés para la comprensión de la cinta. Entre ellos destaca el uso ocasional de pausas en donde, a semejanza del cine silente del pasado, aparecen intertítulos en medio de fondos negros que muestran los diálogos del personaje principal, el cual es sordomudo. Jost y Gaudreault, hacen referencia al concepto de pausa de Genette, quien dice que es “una duración determinada del relato que no le corresponde ninguna duración diegética (de la historia).”<sup>8</sup>

Para el entendimiento de la estructura de la cinta es necesario comprender los conceptos de relato, narración e historia. El primero de estos conceptos, el

---

<sup>8</sup> Gaudreault y Jost, *El relato cinematográfico*. España, Paidós, 1995, p. 125.

relato, es el texto narrativo. La narración, es entonces, el acto narrativo. Y por último, la historia, es el contenido de la narración.<sup>9</sup>

Para Jost y Gaudreault el estudio del tiempo se construye mediante el análisis de tres aspectos de la temporalidad en el audiovisual. Estos son la diferencia entre la duración de la historia y la del relato audiovisual, el orden en la que los distintos aspectos de la historia son presentados en el relato y, por último, la frecuencia en la que estos aspectos se reproducen en pantalla.<sup>10</sup>

Todas las acciones temporales suceden alrededor del relato marco, el cual es la base de la estructura del texto. Sobre el relato marco, la narración puede mostrar continuamente algunos rasgos del pasado mediante el uso de analepsis que muestran sucesos del pasado de la historia; o mediante prolepsis, la cual da información al narratario de lo que sucederá posteriormente. Es decir, el relato que comprende la película se estructurará a través del relato primario y de las distintas anacronías que sucedan en torno a este. “Una anacronía puede orientarse, hacia el pasado o el porvenir, más o menos lejos del momento presente, es decir el momento en el que se ha interrumpido el relato para hacerse sitio”.<sup>11</sup>

La identificación del relato marco puede variar de acuerdo con la forma de abordar la cinta y a la manera en que las acciones de los personajes son presentadas dentro del texto audiovisual. En la primera cinta que compone *la trilogía de la venganza* de Park Chan-Wook, *Simpatía por el señor venganza*, es muy fácil identificar el relato marco, puesto que los cambios de tiempo aparecen de manera escasa, y la narración en la cinta ocurre de manera lineal. Sin embargo, en las cintas de *Old boy* y *Simpatía por la señorita venganza*, debido al uso de herramientas temporales más complejas, el relato marco se puede confundir. Así pues, a continuación, se realizará el análisis de las grandes articulaciones temporales que existen en cada relato.

---

<sup>9</sup> Genette. *op cit*, p. 90.

<sup>10</sup> Gaudreault y Jost. *op cit*. p. 29.

<sup>11</sup> Genette *op cit*. 103.

## El tiempo en *Simpatía por el señor venganza*.

Relato marco: Ryu, un sordomudo, envía una carta a la radio para que su hermana la escuche, en ella relata aspectos del pasado de la historia. Después el joven vende un riñón para salvar a su hermana, pero se queda sin dinero para continuar la operación, así que, junto con una amiga secuestran a la hija de un millonario. El millonario paga el secuestro, pero la hermana enferma del sordomudo se suicida al darse cuenta que es parte de un crimen. Al enterrar a su hermana, el sordomudo no se da cuenta que la niña que secuestró cae al río y muere. El padre de la hija busca venganza y mata a los dos secuestradores. Después es asesinado por el grupo anarquista al que estaba afiliada la amiga del sordomudo.

Aunque sin cambios de tiempo, en la carta de Ryu que se escucha en la radio aparecen aspectos del pasado de la historia que no se muestran en el relato. Esto corresponde a la parte de la historia en que la hermana de Ryu está enferma y el joven tuvo que dejar de estudiar artes para trabajar y apoyarla, además de la petición de la hermana enferma que al morir se le entierre en el río donde solía jugar de pequeña junto con Ryu.

En el relato marco se puede observar una acción de presentaciones simultánea en forma sucesiva, esto ocurre cuando dos sucesos de la historia ocurren al mismo tiempo pero son narradas una después de la otra debido al uso del montaje cinematográfico.<sup>12</sup> Esto sucede cuando Ryu se venga de los hombres que le quitaron su riñón, mientras que el millonario tortura a la joven que secuestró a su hija.

Dentro del relato existe al menos un cambio de tiempo importante, es una escena en donde se orienta al futuro, es decir, una prolepsis: aparece cuando el sordomudo y su amiga planean el secuestro: su conversación se mezcla con una serie de tomas donde ellos observan a la niña haciendo sus actividades diarias y hablando con su papá en un momento posterior a su plática.

---

<sup>12</sup> Jost y Godreault, *op cit.* 121.

La película juega con la realidad de los personajes, lo cual dificulta el análisis del tiempo en algunas ocasiones. Ejemplo de esto es la escena en donde, después del funeral de la hija del millonario, el hombre se va a su casa y se recuesta en el sillón, posteriormente llega el fantasma de su hija empapada, y estos terminan por abrazarse. En la siguiente escena, los guaruras del millonario llegan al mismo sillón y observan el charco de agua que dejó anteriormente la fantasma en el piso, lo cual indica que en dicha parte del relato no hubo ninguna metalepsis, no se trató de un sueño, sino que en la diégesis de la cinta en realidad existió la fantasma y su visita con el padre, o quizás, los policías también observaron dicha visión. Esto la película lo deja libre para la interpretación de la audiencia.

Para Jost y Godreault el cine sonoro funciona en una doble articulación, en donde las imágenes y el sonido se mezclan en la narración para la construcción de la historia en el relato, es decir, la narración visual y la sonora se mezclan para hacer el relato.<sup>13</sup> De esta manera pueden existir modificaciones temporales que aparezcan solamente en el terreno visual o sonoro.

Ya en el final del relato, ocurre la única analepsis de la película, esta se presenta de manera sonora: se escuchan las últimas palabras de la amiga de Ryu la cual decía que si ella moría, su organización terrorista buscaría venganza. Este diálogo sucede en el momento en el que un grupo de hombres asesinan al millonario.

Se puede entender, entonces, que *Simpatía por el sr. venganza* posee en su mayoría un relato singulativo, es decir, que cada secuencia y escena está constituida para narrar un suceso particular de la historia.<sup>14</sup> Sin repetición de los acontecimientos. La única excepción de esta característica es la repetición del diálogo final de la amiga del sordomudo que aparece cuando ella va a morir y cuando muere el millonario.

---

<sup>13</sup> *Ibid*, 36.

<sup>14</sup> Genette *op cit.* 131.

La película posee características temporales muy distintas al de las otras dos películas correspondientes a la trilogía de la venganza, sin embargo también posee similitudes en cuanto a la temática que deben de ser analizadas más adelante.

### El tiempo en *Old boy*.

Relato marco: Oh Dae-Su, es sacado del cuarto donde estaba confinado; se encuentra arriba de un edificio junto con un hombre que se intenta suicidar. El protagonista comienza una búsqueda por saber quién fue su captor. Después se encuentra con Mi-do, descubre que Woo-jin Lee, su secuestrador, lo vigila desde el edificio de enfrente y va con él para asesinarlo, pero Woo-Jin Lee dice que si lo mata no sabrá por qué lo castigó y que si resolvía el misterio en 5 días, él mismo se quitaría la vida. Oh Dae-Su decide no matarlo y continuar con su búsqueda, entre tanto, se enamora de Mi-do y tiene relaciones con ella. El protagonista descubre que Woo-Jin Lee lo secuestró como venganza por causar la muerte de su hermana y Oh Dae-Su va con su captor para enfrentarlo. Después Woo-jin Lee, para continuar con su venganza, le hace saber que Mi-do es en realidad la hija de Oh Dae-Su y después el secuestrador se dispara. El relato marco termina cuando oh Dae-Su va con una hipnotista para que le borre su mente y pueda seguir siendo el amante de su propia hija.

El tipo de narración presentado en el relato marco es lineal y simple, siendo interrumpido por pausas y analepsis que parten al segundo nivel, es decir, al relato metadieético<sup>15</sup>. También está estructurado mediante elipsis, pues, debido a que el tiempo de la historia correspondiente al relato marco se realiza en aproximadamente 6 días, el relato cinematográfico tiene que valerse de cambios de tiempo para exhibir todo lo sucedido durante tanto tiempo en cuestión de segundos.<sup>16</sup>

La primera gran articulación de segundo nivel presente en la cinta es la analepsis que presenta la historia a partir del momento en el que Oh Dae-Su

---

<sup>15</sup> *Ibid.* 142.

<sup>16</sup> *Ibid.* 152.

está preso por ebriedad en una comisaría en el cumpleaños de su pequeña hija. Un amigo suyo lo recoge y salen a la calle a hablar por un teléfono público. Primero habla Oh Dae-Su y después su amigo, en ese momento secuestran al protagonista. Después surge una elipsis y la analepsis continúa al momento en el que Oh Dae-Su está encerrado en una celda, sellada casi en su totalidad, solamente con una pequeña puerta por donde le dan comida, es allí donde mediante la voz en off, el protagonista relata la historia en tiempo pasado, entendiendo que lo que se narra en ese momento no es el relato marco. Dentro de esta parte del relato, Oh Dae-Su cuenta lo que vivió en el encierro, acompañado de la imagen de lo que hacía en el pequeño cuarto, además de escenas de la televisión de su cuarto que muestran varios sucesos de lo que ocurría en el exterior. Algunas de las imágenes que se transmitían en la televisión son videos reales, esto para que el espectador comprenda el tiempo en que están sucediendo las acciones del protagonista. Ejemplo de esto son las imágenes de la caída de las torres gemelas o del mundial de Corea-Japón del 2002 presentados en pantalla dividida a lado de la imagen de Oh Dae-Su haciendo un orificio a la pared para intentar escapar. La analepsis termina cuando Oh Dae-Su es liberado y se encuentra con un hombre en el techo de un edificio.

En dicha analepsis el tiempo transcurre de manera lineal, de la misma manera en la que sucede con el relato marco, pero esta vez las elipsis reducen 13 años de encierro en algunos minutos en pantalla. Además, se recurre a la pantalla dividida en algunas tomas, por lo que se puede decir que el tiempo en esas articulaciones es un tiempo simultáneo. Sin embargo, no es repetitivo, debido a que se muestran aspectos distintos de la historia.

En el relato marco y la primera analepsis ocurre una frecuencia de repetición. Puesto que se muestra la escena en donde Oh Dae-Su interactúa con el suicida en el techo de un edificio. La fórmula de este suceso, según Genette sería:

1H/nR, esto quiere decir que un elemento de la historia es repetido “n” número de veces en un relato.<sup>17</sup>

También existen casos en donde se pasa de un nivel narrativo a otro mediante la metalepsis, es decir, la ruptura de la lógica audiovisual que surge mediante la transportación en la narración de un nivel del relato a otro.<sup>18</sup> Ejemplo de esto ocurre cuando Oh Dae-Su es hipnotizado y tiene un sueño en donde se encuentra en una pradera, esto es una metalepsis, la cual traslada al protagonista en otro relato.

### El tiempo en *Simpatía por la señorita venganza*.

Relato marco: Geum-Ja sale de prisión y comienza a planear su venganza, contacta a sus ex compañeras de celda para que la ayuden en su plan, después Geum-Ja localiza la ubicación de su hija, va a visitarla a Australia y la lleva de regreso a Corea, encuentra al asesino, lo secuestra y junto con los padres de los niños asesinados, lo golpean hasta que muere. Geum-Ja y los padres entierran al hombre y festejan con un pastel que lograron con éxito su venganza. Por último, Geum-Ja sale a la calle en invierno y se encuentra con su hija, ambas se abrazan y se despiden.

**Analepsis 1.** Surge después que Geum-Ja sale de prisión: El hombre cristiano ve por la tv lo que le sucede a Geum-Ja, y se conmueve. Dentro de dicha anacronía, se realiza otra analepsis. Se presenta una nueva dimensión en el relato, en ella se cuenta el modo en que la protagonista dio a parar a la prisión, exhibiéndose dentro de la pantalla que el hombre cristiano observa. Después el tiempo de estas analepsis se junta y tanto el hombre como Geum-Ja se reúnen en un mismo punto, en una asamblea de la prisión donde la protagonista habla de su transformación en una persona de bien, mientras que el cristiano llora y aplaude. Posteriormente la cinta regresa al relato marco.

---

<sup>17</sup> *Ibid.* 152.

<sup>18</sup> *Ibid.* 289.



En la cinta existe un grupo de analepsis que tienen un significado en común, pues la función de cada una de ellas es presentar el pasado de Geum-Ja en la prisión y su relación con sus compañeras de celda que aparecen en el relato marco. Estas son:

**Analepsis 2.** Surge cuando Geum-Ja es alojada en el departamento de su amiga, La analepsis comienza con la llegada de esta misma joven a la cárcel algunos años atrás. Dentro de tal anacronía aparece otra dimensión en el relato mediante otra analepsis que muestra el crimen que cometió la amiga de Geum-Ja para entrar a la prisión.

**Analepsis 3.** Geum-Ja se encuentra con otra de sus excompañeras de prisión dentro del relato macro. La analepsis surge cuando la que era una asaltante de bancos llega a la misma celda en donde se encuentra Geum-ja. De nueva cuenta, se construye otra dimensión en el relato y se muestra otra analepsis que describe el crimen que sucedió para que la asaltante llegara a la cárcel.

**Analepsis 4.** Geum-ja revisa un libro que sostiene en la mano. La analepsis comienza con la protagonista en prisión asistiendo a una anciana, que en agradecimiento le regala un libro

**Analepsis 5.** La protagonista visita a una excompañera escultora. En esta ocasión la analepsis presenta la llegada de una mujer robusta a la celda, la cual gusta por torturar a la compañera escultora de Geum-Ja. En dicha analepsis nuevamente se estructura el relato en una nueva dimensión y se genera una nueva analepsis que explica el crimen que cometió la mujer robusta para llegar a prisión.

**Analepsis 9.** Se observa a una de las ex compañeras de prisión de la protagonista cenando con el asesino. En ella se observa a la mujer robusta molestando a las reas, y a Geum-Ja asesinándola.

Además de estas analepsis, en la cinta se encuentran anacronías con otras funciones más variadas que la presentación de las excompañeras de celda de Geum-Ja, estas son:

**Analepsis 6.** Surge en el momento del relato marco en el que Geum-Ja observa al jefe de policía dentro de la pastelería donde ella trabaja. La analepsis empieza en el momento de la historia en la que el mismo policía interroga a la joven Geum-Ja dentro de la comisaría. En ese momento se presenta una analepsis, en ella se observa a Geum-ja reconstruyendo lo que supuestamente fue su delito, mientras que el jefe de policía la observa.

**Analepsis 7.** Aparece por primera vez el asesino en el relato marco. En ella se observa la relación que tenía Geum-Ja con el asesino. Empieza cuando una joven Geum-Ja le llama al asesino para pedirle alojamiento debido a un embarazo no deseado.

**Analepsis 8.** Geum-Ja le dispara al perro que le había regalado a su hija. En ella se observa al asesino dando clase a los niños.

**Analepsis 10.** En realidad, es una serie de analepsis, estas surgen cuando Geum-Ja les muestra a los padres, los videos de sus hijos asesinados. Cada video representa una analepsis de lo ocurrido antes del relato marco.

Además, también existen herramientas temporales distintas a las analepsis, tal es el caso de la prolepsis que surge cuando Geum-Ja se encuentra con su excompañera escultora, en dicha escena se puede apreciar el rostro del jefe de policía en la pastelería donde trabaja la protagonista, después la escena de Geum-Ja con la escultora continúa por unos segundos hasta que una elipsis lleva a la parte del relato marco en donde Geum-Ja está en la pastelería y observa al policía.

Al comienzo de la película, en la introducción y presentación de los realizadores y actores, se pueden observar distintas tomas que muestran las manos de una mujer amasando y cortando pan. Dichos cuadros se mezclan con imágenes de sangre y rosas de color rojo. Esto es una prolepsis, un pequeño

esbozo de la actividad que realizara la protagonista Geum-Ja dentro y fuera de la cárcel, la cual es la realización de pasteles y tartas.

También se presentan pausas en el relato, las cuales surgen cada que se presenta un nuevo personaje dentro de la cárcel en donde se encuentra Geum-Ja. La pausa es la lentitud infinita, es decir, el tiempo del relato es infinitamente superior al tiempo de la historia ( $TR \text{ inf.} > TH$ ). En *simpatía por la señorita venganza* dichas pausas son literales, se congela la imagen por unos segundos para apreciar los intertítulos con el nombre del personaje y su tiempo de condena.

También existen en la cinta en donde el relato se descompone para generar metalepsis (cuando traspasa de la frontera entre el nivel diegético del personaje o narrador y la diégesis) <sup>19</sup>, estos son:

**Metalepsis 1.** Geum-Ja duerme y surge una pausa, dentro del sueño de la protagonista surge posteriormente una metalepsis en donde el asesino se convierte en un perro y ella le dispara en la cabeza.

**Metalepsis 2.** Surge cuando Geum-Ja captura al asesino y lee la carta de su hija. Aquí se utiliza el recurso de la pantalla dividida en donde se puede observar el relato marco, donde Geum-Ja lee la carta de su hija, además de la metalepsis en donde su pequeña hija lee la carta en medio del bosque.

Otra característica de la cinta es el tiempo de la historia presentado en el relato, pues el tiempo de la historia es infinitamente mayor al tiempo del relato ( $TR < \infty TH$ )<sup>20</sup> ya que los 13 años que Geum-Ja pasa en la cárcel solamente se exhiben en el relato mediante analepsis que duran algunos minutos, de igual manera en la que se exhibe el encierro de Oh Dae-Su en *Old boy*.

---

<sup>19</sup> *Ibid.* 289.

<sup>20</sup> Genette, *op cit.* 152.

## La voz.

El estudio de la voz intenta responder a las preguntas ¿quién? dentro de la narración de un relato. A diferencia del tiempo o del modo, la voz en un relato corresponde a la persona que cuenta la narración de la historia, destinada a un oyente (presencial o no).

Para Genette<sup>21</sup>, la voz es la instancia narrativa que realizará el acto de enunciación. La voz se va a encontrar en el relato, aunque no se encuentre dentro de la diégesis de la historia; esto quiere decir que en la narración el narrador puede no encontrarse en el tiempo de los sucesos, y sin embargo, conoce los acontecimientos que formarán parte del relato.

### *La voz en Simpatía por el Señor Venganza.*

Con *Simpatía por el señor venganza* el principal narrador es también el protagonista, el cual explica en el principio de la cinta parte de la historia pasada a partir de diálogos, mientras que las imágenes se mezclan con el presente y el pasado de la diégesis, por lo que se trata de una narración intercalada. Además, una gran diferencia se encuentra en que el protagonista, que, al ser sordomudo, necesita de un vínculo dentro de la diégesis para explicar mediante voz sonora lo que él quiere contar; en este caso la primera escena se trata de una locutora de radio que lee la carta del protagonista en su emisión, para que la hermana del sordomudo la escuche. Dicho fenómeno también se puede interpretar como metadieético, debido a que consiste “en contar como dieético, en el mismo nivel narrativo que el contexto, lo que sin embargo, hemos presentado como metadieético en su origen.”<sup>22</sup>

Después de la lectura de la carta de Shin Ha-Kyun el narrador se transforma en tercera persona y la narración se convierte en simultánea: se observan los sucesos del relato vistos desde una narración extradiegética-heterodieética. El narrador observa las acciones de todos los protagonistas de la cinta, y narra los

---

<sup>21</sup> Genette, *op cit.* 274.

<sup>22</sup> *Ibid*, p. 291.

sucesos a su antojo mediante el uso de montaje de imágenes; desaparece la voz en off.

Dentro de la diégesis del relato, también se encuentran algunas narraciones de carácter metadieético. Como el del trabajador que intercepta a Park Dong-Jin y que relata su trágico pasado:

“Dediqué mi vida a soldar. Entregué mi juventud a Ilshin Electronics. Los niños se mueren de hambre.”

Aunque corto, este diálogo es importante para observar la multiplicidad de voces que se enuncian en la película, debido a cuestiones circunstanciales de la trama. Dicha narración también corresponde, entonces a un meta relato.

Tanto en *Old boy*, que se estudiará más adelante, como en *Simpatía por el señor venganza* existe una diferencia entre la narración en el texto sonoro, como la narración visual. Pues, mientras que en el texto sonoro en ocasiones la narración le corresponda a diversos personajes de la diégesis, la narración visual es enteramente realizada por un narrador en tercera persona, a lo que Goudreault le llama “meganarrador”.<sup>23</sup>

### La voz en *Old boy*.

El relato presente en *Old boy* posee distintos tipos de enunciación, además de diversas posibilidades temporales en las que el narrador se desenvuelve. Genette menciona cuatro tipos de narración temporal: Ulterior, que remite al pasado de la historia; anterior, el cual es un relato predictivo; simultaneo, que ocurre en el presente de la acción; e intercalado, el cual sucede entre los distintos momentos de la acción.<sup>24</sup>

Para Jost y Godreault el cine sonoro funciona en una doble articulación, donde las imágenes y el sonido se mezclan en la narración para la construcción de la historia en el relato, es decir, la narración visual y la sonora se mezclan

---

<sup>23</sup> *Ibid*, p. 280.

<sup>24</sup> *Ibid*. p. 274.

para hacer el relato.<sup>25</sup> De esta manera pueden existir modificaciones temporales que aparezcan solamente en el terreno visual o sonoro.

En *Old boy* existe un narrador principal: Oh Dae-Su, el cual también es el protagonista del relato, esto se puede apreciar debido a las constantes interacciones del narrador mediante la voz en off. Para observar con mayor detenimiento este asunto es necesario estudiar la primera escena de la cinta, donde el Protagonista-narrador dice:

“He dicho que quiero contarte mi historia. Me llamo Oh Dae-Su”.

Esto ocurre cuando Oh Dae-Su se encuentra en el techo de un edificio y habla con un hombre que se intentaba suicidar. Posteriormente el texto visual muestra una parte del relato que se encuentra atrás en el tiempo en el que ocurre el encuentro del protagonista con el suicida. Así pues, la audiovisualización en la cinta indica que el narrador va a contar una anécdota del pasado a un narratario que se encuentra dentro del presente de la diégesis del relato. Por lo tanto, dicha narración será del tipo ulterior debido a la temporalidad en la que se encuentran los sucesos. Dicha acción del narrador se sustenta todavía más cuando Oh Dae-Su menciona, de nuevo con voz en off y dentro de una analepis:

“Si me hubieran dicho entonces que iban a ser 15 años, ¿me habría resultado más fácil soportarlo? ¿O habría sido más duro?”

El diálogo anterior alude totalmente a que el narrador está contando una parte de la historia que se encuentra en el pasado, así pues, lo que se observa en pantalla dentro de esta parte de la cinta es contada en narración ulterior.

Desde que Oh Dae-Su habla con el suicida, y se observa en pantalla el encierro del protagonista, hasta que la imagen vuelve al techo donde se encuentran los dos personajes, la narración se mantiene como ulterior; sin embargo, en el resto de la película la voz del narrador se mezcla con el

---

<sup>25</sup>Jost y Godreault, *op cit.* 36.

presente del relato, a esta forma de narración se conoce como simultánea, la cual es “el relato en el presente contemporáneo de la acción”.<sup>26</sup>

En *Old boy* también se encuentra presente el relato metadieético, dentro de la narración de Woo Jin Lee que se describe a continuación:

Oh Dae-Su y Woo Jin Lee se encuentran en un penthouse, Oh Dae-Su cuestiona sobre la muerte de Yoo Hyung Ja, así que Woo Jin Lee comienza a contar la manera en que murió su hermana. En dicha escena, se encuentra un meta narrador el cual describe un suceso que solamente él pudo presenciar, a diferencia del resto de los personajes que se encuentran en la diégesis. Este tipo de relato metadieético es de tipo causal, debido que las circunstancias de la diégesis obligaron a los sucesos a explicar una parte de la historia mediante el relato en otro nivel narrativo.<sup>27</sup>

### La voz en *Simpatía por la señorita venganza*.

La enunciación en *Simpatía por la señorita venganza* funciona de forma distinta que en *Old boy*; la voz del meganarrador se hace escuchar, evidenciando que es la hija de Geum-Ja la persona que contará el relato, mientras que, debido a la doble articulación en la película, la imagen mostrará una anterioridad de la historia sobre la narración. La principal diferencia de la voz en la cinta es la diversa cantidad de narradores delegados que relatan diferentes situaciones y que se desarrollan previo al comienzo del relato, de esta forma contextualizan las situaciones.

La primera característica en la voz de la cinta es la presencia de un meganarrador que relata en tercera persona lo que le ocurre a Geum-Ja, la protagonista. Más tarde, el relato muestra que dicha meganarradora es en realidad la hija de Geum-Ja, la cual narraba desde el futuro de la diégesis. La hija también es un personaje secundario, la cual se presenta como una niña dentro del tiempo de la diégesis.

---

<sup>26</sup> Genette, *op cit.* 274.

<sup>27</sup> *Ibid.* 287.

La cinta comienza en el tiempo presente del relato, cuando Geum-Ja es liberada de la cárcel. Un grupo religioso la espera con un plato de tofu, la protagonista aparece en pantalla y habla con el grupo. Después la escena cambia al relato delegado de un niño, que habla en un noticiero en televisión, es en ese momento en el que se hace evidente la presencia del meganarrador, una voz femenina que relata lo siguiente:

“Las autoridades investigando confirmaron los detalles con una mujer que confesó el crimen. Lee Geum-Ja fue reconocida por el público como el criminal que secuestró y asesinó a Park Won-Mo, un niño. Para ese entonces, ella tenía diecinueve años”.

Mientras que el “gran imaginador” relata mediante voz en off el relato que consiste en la venganza de Geum-Ja, en imagen se muestra lo que ocurrió desde que la protagonista sale de prisión, hasta que cumple con su venganza, y los sucesos anteriores son exhibidos principalmente mediante analepsis, en donde la voz es realizada por personajes secundarios.

Según Jost y Godreault, los personajes secundarios, o delegados son aquellos que se encuentran presentes en la película, pero que no son considerados como narradores principales, por lo que su actividad es la subnarración”.<sup>28</sup>

Son diversas las apariciones de relatos secundarios, pues además del meganarrador y de la protagonista, las compañeras de prisión de Geum-Ja juegan un papel importante en el transcurso de la diegesis. Estas relatan el crimen que cometieron (anterior al relato) que les causo la llegada a prisión. Dichos relatos son importantes para comprender las acciones de la protagonista, pues también se muestran aspectos de su vida en prisión. Se puede utilizar como ejemplo la escena de Woo So-Young donde, a manera de presentación del cambio de relato, se observa en imagen la señalética: “Woo So-young. Tiempo de reclusión: 1990-1996” y después ocurre una analepsis con dicho personaje y su esposo asaltando un banco mientras dice:

---

<sup>28</sup> *Ibid.* 57.



“¿Qué está mirando? ¡Malditas perras! ¡Al suelo y mantengan sus malditas manos arriba!”

Después, la escena cambia al tiempo en el que se encuentra en prisión y se intercala el relato de Woo So-Young con el relato presente. Todo eso mientras menciona lo siguiente:

“Creí que estaba muriendo porque no podía estar con mi amor. Resultó que sufría de una insuficiencia renal. Pero de todas formas, sentía que me moriría. De repente esta perra me dice que me dará uno de sus riñones. Como si un riñón fuese algo que tenemos de más y se dé tan fácilmente”.

En el flashback o acción narrativa en la que se desenvuelven los relatos de los personajes secundarios, en el que un personaje se pone en situación de relator, el espectador debe suponer que el narrador asume la responsabilidad de este relato audiovisual que viene a recubrir las imágenes que nos muestran su acto narrativo. “Debe suponer, en todo caso, que la audiovisualización, la transemiotización es fiel al relato verbal. En nombre de este postulado de sinceridad, el espectador está dispuesto a aceptar numerosas rarezas o a borrarlas mentalmente”.<sup>29</sup>

Aquellas narraciones mostradas mediante personajes secundarios funcionan principalmente para contextualizar las acciones de los protagonistas, para complementar la trama, y generar la diégesis misma. Pero dichos relatos también funcionan como paralepsis,<sup>30</sup> dichas “rarezas”, como mencionarían Jost y Godrault permiten ocultar parte de la información necesaria para conocer el desenlace, pero la insinúa, generando en el espectador el máximo de inquietud.

---

<sup>29</sup> *Ibid.* 54.

<sup>30</sup> *Ibid.* 55.

En cuestión de la voz en el relato, *Simpatía por la señorita venganza* presenta la propuesta más compleja de la trilogía, debido principalmente a la diversa cantidad de narradores delegados y a la utilización de uno de ellos como meganarrador (la hija de Geum-Ja).

## El modo.

El modo es la manera en que la historia se presenta dentro del texto narrativo, es la forma en la que el narrador y los personajes interactúan para la construcción del relato; se relaciona con el punto de vista del relato, es decir, mostrará desde donde los personajes de la historia saben o tienen información de ciertos sucesos del relato. Puede que los personajes relaten y muestren sus sentimientos internos, o solo sus acciones externas, o que ni siquiera existan limitantes para comprender aquel punto de vista. Además, en el cine, dicha articulación se estructura en dos distintos elementos; en el auditivo (¿quién oye?) y en el visual (¿quién ve?), los cuales forman el cuerpo estructural la cinta. Jost y Godreault se refieren a tal relación como auricularización y ocularización.<sup>31</sup>

Para el estudio del modo del relato, tanto en el eje visual como en el auditivo, existen dos modos narrativos fundamentales, estos son la perspectiva y la distancia. El punto de vista, como se refieren Jost y Godreault a la perspectiva,<sup>32</sup> consiste en la acción de un personaje con respecto al tiempo de la historia y esto, en la mayoría de los casos genera limitantes, puesto que los personajes se encuentran únicamente en tiempos determinados dentro del relato. La focalización, es decir el punto de vista de los personajes puede encontrarse en tres distintas formas: Focalización interna, externa y la focalización cero.<sup>33</sup>

La focalización interna: ocurre cuando el personaje del que se basa la narración cuenta el relato a partir de su propia visión, o dicho de otra manera, el narrador y el personaje poseen el mismo nivel de conocimiento de los hechos.

---

<sup>31</sup> Jost y Godreault, *op cit.* 141.

<sup>32</sup> *Ibid.* 142.

<sup>33</sup> Genette, *op cit.* 245.

Focalización externa: Ocurre cuando un personaje que no conoce todo el campo narrativo relata una parte de la historia. Es decir, un personaje que posee menos conocimiento de los hechos que otros personajes.

Focalización cero o nula: Ocurre cuando la narración es contada por un ente ajeno al relato y el cual puede encontrarse y observar cualquier aspecto de la historia.

*La trilogía de la venganza* se compone principalmente por una focalización visual cero, es decir, una ocularización en donde lo que se observa es narrado por un personaje omnipresente. Mientras que la auricularización se encuentra en constante cambio entre focalizaciones internas y externas, debido a que, en las tres películas, el personaje principal es el narrador del relato pero también existen narraciones realizadas por personajes secundarios que complementan la cinta.

En cuanto a la distancia se refiere, Genette menciona que es la posición en la que un narrador tal se encuentra frente al relato<sup>34</sup>, la cual puede ser una distancia nula (a lo que Genette le llamaría mimiesis) la cual se construye a partir de que el narrador muestra los sucesos como si los hubiese vivido desde el exterior de la historia; y la distancia cercana (a lo que Genette le daría el nombre de diégesis) en donde un narrador no oculta su puesto dentro del relato y narra los acontecimientos desde el lugar en donde fueron concebidos.

*La trilogía de la venganza* posee una variedad importante de focalizaciones, además de que es común el uso de paralipsis, en donde los sucesos importantes se ocultan en la narración paulatinamente para ser exhibidos en los momentos precisos del relato.

---

<sup>34</sup> *Ibid.* 221.

## El modo en *Simpatía por el señor venganza*.

El modo en *Simpatía por el señor venganza* se destaca por tener una focalización variable dentro del eje sonoro. Las dos principales perspectivas se encuentran en los dos personajes principales, es decir dentro de Ryu el sordomudo y Park Dong Jin, el padre de la hija secuestrada. El atractivo de la cinta se encuentra precisamente en la distinción de puntos de vista, pues el relato se desarrolla a partir del desconocimiento de las problemáticas que poseen ambos personajes y su relación que tienen dentro de los sucesos. El espectador puede comprender la complejidad de ambos personajes debido a la focalización cero que se encuentra dentro del eje visual, las dos narraciones habladas de los personajes se visualizan de manera uniforme. Así pues, el espectador puede contemplar el relato completo.

En cuanto la distancia en el modo se refiere, *Simpatía por el señor venganza* posee un estilo narrativo en la cual Ryu, el personaje principal, mantiene su posición de narrador dentro de la cinta. Esto se puede notar desde el inicio, en donde, en el eje sonoro, una mujer en la radio comienza a leer la carta que Ryu escribió, y de esta forma narra la parte de la historia anterior al comienzo del relato. Después, probablemente debido a su condición de sordomudo no se escucha más como narrador, sin embargo, ya se conoce que quien cuenta parte del relato es él. En cambio, los sucesos que le ocurren a Park Dong Jin se muestran mediante la ocularización y auricularización cero, sin necesidad de que el protagonista se dirija a los espectadores.

En general, a diferencia de algunos detalles antes mencionados. *Simpatía por el señor venganza* posee en su mayoría una focalización cero, ya que casi todos los sucesos le son presentados al espectador mediante un narrador omnipresente. Solo es en el clímax de todos los sucesos en donde el modo en *Simpatía por el señor venganza* sufre un cambio significativo: Al morir Park Dong Jin a manos de los anarquistas, se puede escuchar la voz de la también fallecida Cha Yeong Mi que menciona:

“Si algo le pasaba a ella su grupo terrorista se iba a encargarse del culpable”.

Dentro del modo de la narración, esto es una auricularización externa, pues mientras en imagen se observa al protagonista morir, la voz de la mujer narra la razón de dicha muerte.

### El modo en *Old boy*.

La estructura narrativa de todo el relato *Old boy* se basa principalmente en un elemento que Genette le llamara “Paralipsis<sup>35</sup>”. De hecho la idea en la que se desarrolla toda la acción es que el espectador no conozca por qué fue encerrado Oh Dae-Su durante 15 años. Hasta casi el final de la cinta. Para entender mejor lo anterior es necesario explicar primero lo que es una paralipsis; a grandes rasgos, Genette menciona <sup>36</sup> que cuando, intencionalmente, dentro del comienzo de la narración se le oculta un elemento del relato al espectador para después revelarlo más tarde, ocurre una paralipsis. Así pues, al principio se conoce que Oh Dae-Su fue privado de su libertad y al momento de salir emprende un viaje para vengarse de su captor, el cual encuentra rápidamente, pero que no puede matar, pues de hacerlo nunca sabría la razón de su secuestro.

Al igual que Oh Dae-Su, el espectador no conoce el motivo de su secuestro hasta la parte final de la película, donde se revela que la venganza real era la que Woo Jin Lee realizaba en contra del protagonista debido a que él fue el culpable del suicidio de su hermana. Todo este embrollo narrativo se debe a que la cinta posee en su mayoría una auricularización interna, pues el principal narrador es Oh Dae-Su y, aunque la ocularización ocurra en el terreno de la focalización cero, el relato es guiado por la voz del protagonista.

---

<sup>35</sup> *Ibid.* p. 250.

<sup>36</sup> *Ibid.* 51.

En cuanto a la auricularización se refiere, *Old boy* también posee variables en su focalización, al igual que en *Simpatía por el señor venganza*. La principal de ellas ocurre en el momento en que Woo Jin Lee narra a Oh Dae-Su sobre sus días en que tenía una relación incestuosa con su hermana y como un chisme realizado por Oh Dae-Su genera una enfermedad mental en Lee Soo Ah que la lleva al suicidio. Incluso dentro del eje visual ocurre una pequeña focalización interna (o externa, dependiendo de si tomamos como protagonista del relato a Oh Dae-Su o a Woo Jin Lee. En aquella escena se puede ver a Woo Jin Lee como protagonista, por lo tanto el fenómeno de la focalización en ese punto sería interna: cuando Woo Jin Lee observa como Lee Soo Ah se lanza del puente y cae al río lo que concluye en su muerte.

### El modo en *Simpatía por la señorita venganza*.

Totalmente en contradicción con la estructura narrativa de *Old boy*, *Simpatía por la señorita venganza* no posee una paralipsis, de hecho el motivo principal de la cinta (La venganza) es revelado desde los primeros minutos de haber iniciado. Desde el momento que Geum-Ja es liberada de prisión, se menciona su intención de asesinar al Sr. Baek debido a que este la extorsionó para que se echara la culpa por el secuestro y asesinato de algunos niños, a cambio de no hacerle daño a su hija.

No obstante, La cinta posee otro elemento interesante dentro del estudio del modo narrativo a destacar. A diferencia de las otras dos películas antecesoras, la cinta está narrada prácticamente todo el tiempo en una auricularización exterior. Esto debido en primer lugar a que la narradora principal es la hija de Geum-ja, la cual cuenta el relato de su madre y su relación con ella después de que fue dada en adopción. Así pues, la protagonista del relato es la propia Geum-Ja, descrita en la perspectiva de su hija, pero debido a que la niña no pudo estar con ella en el periodo en donde estaba encarcelada, la vida de Geum-Ja es narrada por sus compañeras de celda. Así pues, cada una cuenta una parte del relato en que la protagonista tuvo cierta relación con ellas.

En cuanto a la ocularización se refiere, prácticamente toda la cinta está relatada mediante una focalización cero, es decir que existe un narrador omnipresente y que se encuentra ajeno a la problemática del relato. Sin embargo, hay algunas escenas en donde la ocularización se convierte en externa, la más importante sucede en el momento en el que Geum-Ja obliga al Sr. Baek a traducir la carta que ella le escribió a su hija. En dicha escena se muestra una pantalla dividida, en una se observa al Sr. Baek hablando y en la otra se encuentra la hija de Geum-Ja escuchando la carta, lo cual muestra la visión que tienen ambos personajes al mirarse de frente. Además, la carta también construye una auricularización interna, puesto que, aunque es el Sr. Baek quien habla, la carta pertenece a Geum-Ja y en algún momento incluso la voz del hombre cambia por la de la protagonista.

En un estudio de primera mano se podría pensar que las cintas que componen la trilogía de la venganza simplemente están basadas en la focalización cero, debido a que este tipo de modo prevalece en las películas, sin embargo, detalladamente se puede observar que cada una de las películas posee elementos narrativos muy distintos, en donde el modo juega un papel importante, no solo en la estructura del relato, sino en el sentido del concepto de las películas. La venganza funciona de distinta forma en cada una de ellas debido a la manera en la que los personajes exponen su relación con la historia.



### **3. El diseño visual en la trilogía de la venganza.**

En conjunto con las formas del relato, existen otros elementos significativos que, reunidos, construyen el sentido de una película. Dichos aspectos están ligados con la esencia misma del cine, la cual se basa en presentar secuencias de imágenes hasta formar la apariencia de movimiento; así que la construcción de la imagen visual es un elemento de mucho peso a la hora de entender una cinta.

Con el paso del tiempo y las nuevas herramientas que surgieron a medida que avanzaba la tecnología, el cine tomó otros componentes para construir el sentido de sus narraciones, quizás los dos más importantes sean el uso del sonido y la llegada del color en la imagen; el primero generó una nueva articulación del lenguaje cinematográfico al interactuar entre lo que el espectador veía y lo que podía escuchar; el segundo enriqueció la complejidad para realizar el contenido visual.

En cuanto a la imagen visual se refiere, existen dos procesos importantes dentro de la realización cinematográfica tradicional, estos son: La fotografía, que se encarga de los movimientos, los encuadres y la iluminación de las tomas; y el diseño de producción, responsable de la planeación de los objetos, la escenografía y los elementos gráficos presentes en la obra.

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea esto un mensaje o un producto...Su creación no debe ser solo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época”.<sup>37</sup>

En cualquier obra, para que un diseño funcione, este debe de estar subordinado al concepto. Si algún elemento no está hecho con el fin de comunicar, entonces no puede considerarse parte de un diseño. En el cine, el diseño de producción funciona de la misma manera, un adorno, un objeto, un

---

<sup>37</sup> Wucius Wong, *Fundamentos del diseño*. España, Editorial Gustavo Gil, 2011, p. 41.

escenario no solo están allí porque sean “bonitos,” sino que constituyen un mensaje a partir de un sistema de lenguaje complejo en lo visual. Como Wucius Wong menciona: “Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor<sup>38</sup>”. En este caso, Wong se refiere al diseño gráfico, pero en realidad aplica para cualquier tipo de diseño.

El diseño visual está ligado al relato, puesto que ambos describen al concepto de la obra, es por eso que en muchas ocasiones, los objetos, texturas y colores dentro de una película funcionan como refuerzo de una o varias ideas que se encuentran presentes en la narrativa; dichos elementos visuales también pueden funcionar, por ejemplo, como herramienta a partir de los escenarios para hacer notar al espectador que el tiempo se ha modificado y mediante una analepsis se ha regresado al pasado, o con un cambio en la paleta de colores se puede hacer notar que la voz principal se modificó.

El diseño de producción es el área que tiene como tarea construir una identidad visual para el producto audiovisual. “Podemos observar el trabajo del diseñador de producción como el arquitecto que construye las ilusiones de las que se compone una película. En algunos casos, la naturaleza de la ilusión exige que el diseño visual de una película posea tanta importancia como el de sus actores principales.”<sup>39</sup> La construcción del espacio desde la elección de colores, iluminación (en conjunto con la fotografía), vestuario, edificios o interiores, hasta la elección y creación de los objetos tendrán gran importancia dentro de la diégesis, incluso si simplemente aparecerán en el fondo de la toma, esto para para construir una línea gráfica equilibrada, con sentido y atractiva.

“Partiremos de la concepción del diseño de producción como el aparato estilístico del audiovisual compuesto por diversos departamentos de la producción, como son el vestuario, maquillaje, utilería y dirección de arte...Y

---

<sup>38</sup> *Idem.*

<sup>39</sup> Etedgui, Peter, *Diseño de la producción y dirección artística*. Barcelona, Océano, 2002, p. 20.

que en su totalidad definiría como resultado la idea final del producto”<sup>40</sup> Dentro de dicho departamento existen otros “sub grupos” que se especifican en la elaboración de ciertos materiales visuales para la cinta, pero todos ellos mantienen una línea fija de acuerdo a lo que el director general y al diseñador de producción desean realizar.

En el cine, es común que los principales responsables de la película sean tanto el director general, como el productor. Sin embargo, estos dos cargos tienen una fuerte relación con el diseñador de producción y con el fotógrafo. En cuestión de la creación visual del producto, tanto el director general, como el director de fotografía y el diseñador de producción tendrán que trabajar estrechamente para crear un contenido sólido en cuanto a su conceptualización se refiere.

No obstante, más allá del estudio de las técnicas, materiales y métodos que se realizan a la hora de la creación escenográfica para las escenas, lo verdaderamente importante es encontrar la forma en la que dichos elementos funcionan dentro de la narrativa en la cinta y cómo la película se comunica a partir de lo visual. Es decir que todo el trabajo que ocurre detrás de cámaras, tanto en la realización, como en la planeación de la película, solo podrá apreciarse en la media en la que están conectados con el sentido y conceptualización de la obra.

En una cinta donde se muestra un relato, la doble articulación del lenguaje obliga a que el concepto y la narración se presenten tanto de manera sonora como visual. Es por eso que el diseño de producción adquiere una gran relevancia cuando se consume un producto de este tipo, pues sin necesidad de texto o diálogos, la película continúa narrando los hechos que se presentan en una diégesis, se contextualiza sobre el momento y el lugar en donde ocurren los hechos; y no solo eso; si no que además se muestra la manera en la que dichos

---

<sup>40</sup> Angélica Carrillo, *Shane Meadows: This is England. El universo de Shane se transforma en una serie de TV* en Lourdes Romero, Marcos Márquez (coords.) *El ámbito artístico y estético en la producción periodística y audiovisual*. México FCPyS, 2013, p. 119.

acontecimientos se desenvuelven dentro del relato. Los colores, el vestuario y los escenarios son totalmente distintos cuando en *Old boy* el protagonista es liberado y busca venganza, que cuando recuerda en una analepsis la razón por lo cual su captor decidió torturarlo de esa manera. La cinta impacta al espectador, le hace llegar un mensaje contundente para que, sin palabras, sepa que dentro de la trama se está viviendo un momento relevante y muy distinto al resto de la película.

Además del diseño, los encuadres y transiciones también poseen una importancia en la manera de contar un relato. Los planos generales que se realizan siempre que Geum-ja (protagonista de *Simpatía por la señorita venganza*) camina después de ser liberada de prisión, en contraste con los planos más cerrados que se realizan cuando aún estaba en condena, hablan de una diferencia en el empoderamiento del personaje dentro de la situación en la que vive: aun cuando es interceptada por dos hombres en la noche dentro de un callejón oscuro, ella tiene el control de la situación.

En *la trilogía de la venganza* se presentan tres relatos distintos, cada película posee una historia diferente con protagonistas y situaciones similares, pero muy particulares. El conector de estos relatos se encuentra, sin lugar a dudas, en el concepto. La venganza está presente en las 3 cintas y este concepto se manifiesta principalmente dentro de la narración del relato, así que la identidad visual presente en el diseño de producción y en la composición fotográfica está sometida a lo que se narra. Es decir, lo visual se basa en lo que sucede en relato, es allí donde los elementos estéticos de la imagen tienen su origen y función.

Como cada película que compone la *trilogía de la venganza* posee un relato distinto, entonces su diseño de producción y su fotografía también van a ser distintos. La paleta de colores, los encuadres, la ambientación de espacios presenta distintas maneras de observar cómo es que se ve la venganza dentro de tres historias distintas. Por lo tanto, no conviene analizar las similitudes visuales entre las cintas a menos que también existan similitudes en el relato.

Conviene mejor, observar la forma en la que el diseño interacciona con los distintos relatos, encontrar la manera en la que, tanto la dirección, como los distintos diseños y la fotografía construyen el espacio para narrar los sucesos que ocurren en el tiempo de la cinta.

Una de las principales características de *la trilogía de la venganza* es su paleta de colores, en la que predominan el verde olivo, el rojo tenue, en negro y el azul dentro de las tres películas. Sin embargo, dichos colores tendrán un sentido distinto de acuerdo con el relato en el que se encuentran. En *Simpatía por el señor venganza*, la identificación de los personajes se presenta en mayor medida dentro del color. Ryu es uno de los personajes más producidos de la cinta, posee un cabello verde, y por lo general utiliza ropa deportiva. La mayor parte de la cinta lo vemos usar sudadera y pantalón color rojo naranja. Mientras que su antagonista, Park Dong Jin o es totalmente diferente, utiliza blazers o sacos y camisa blanca, sus tonos están más cerca de los azules y blancos.

En *Simpatía por la señorita venganza* el carácter simbólico del color se hace más evidente. Geum-Ja en su estancia en la prisión utiliza tonos amarillos y blancos, donde la narración muestra a la protagonista como una santa y benefactora; después, al salir de prisión y exponer abiertamente su venganza, se maquilla con tonos negros y rojos. Incluso posee la sombra de los ojos del mismo tono de rojo del juguete con el que el asesino asfixió al niño, por el cual fue encarcelada injustamente. Es allí donde el diseño expone el sentido de la narrativa, está gritando intensamente que hay que recordar en todo momento el pasado de Geum-ja para entender el porqué de sus acciones. Como ya se había mencionado anteriormente, en *Old boy* se realiza una degradación del color para hacer notar la analepsis donde se exhibe la razón de la venganza. Dichas escenas poseen colores sepia, como de fotografía antigua, a pesar de encontrarse en un tiempo relativamente reciente.

## Elementos de sentido en lo visual.

Si se parte de un análisis desde lo general, se podría decir que la imagen cinematográfica se construye a partir de elementos de sentido compuestos en un plano o lienzo, (la pantalla), dichos elementos funcionan como estructuras que solas o en su conjunto componen el sentido visual. Además, como el cine es imagen en movimiento, dichas formas se comunican en el tiempo del relato, manteniendo una relación, no solo entre las tomas, sino con el resto de las escenas, puesto que el diseño visual es parte del concepto.

Aunque el concepto es la parte fundamental de toda obra, lo cierto es que no es un ente perceptible, el autor o los creadores de una obra son los encargados de mostrar al espectador lo que quieren expresar, es por eso que, para que el concepto sea manifestado, es necesario el diseño. El uso de formas dentro de un plano, "Un punto sobre el papel, por pequeño que sea, debe tener una figura, un tamaño, un color, una textura si se quiere que sea visto."<sup>41</sup>

Los elementos visuales presentes en pantalla poseen distintos usos de acuerdo con su estructura dentro de la composición. Wong menciona tres elementos prácticos que constituyen el sentido del diseño:<sup>42</sup>

**Representación.** Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo construido por el ser humano. Es decir, mostrar en pantalla un objeto que remita a algún personaje, escenario o situación de la vida real (Cuando en la pantalla del cuarto de Oh Dae-Su, aparecen imágenes del 11 de septiembre, por ejemplo).

**Significado.** Se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje. Tiene que ver con el sistema de lenguaje propositivo de la película, es decir, que las formas o colores que se muestran poseen un sentido dentro de la película de acuerdo con lo planteado en la trama (los ojos maquillados de color

---

<sup>41</sup> Wong, *op cit.* 55.

<sup>42</sup> *Ibid.* 44.

rojo de Geum Ja remiten al color de la canica con la que murió el niño en el inicio de la historia).

**Función:** Se manifiesta a partir del hecho en el que un diseño debe de servir a un determinado propósito. Este elemento puede funcionar en el cine como el encuadre o la continuidad de tomas, los cuales se utilizan para mantener el hilo argumental o dramático de las escenas, además de mostrar los puntos de interés en la toma.

Por lo tanto, el diseño visual funciona como el eje del relato, que permite expresar las ideas generales de un concepto. Al ser el cine una acción principalmente visual, el diseño es fundamental para su entendimiento.

Es necesario mencionar a dichos elementos, pues posteriormente esta clasificación se utilizará para analizar algunos de los objetos presentes en *la trilogía de la venganza* y observar de qué forma poseen un sentido dentro de la película a partir de su función en el “todo” cinematográfico.



## La Forma.

### La forma en *Simpatía por el señor venganza*.

El diseño visual en *Simpatía por el señor venganza* posee distintas formas complementarias que generan el sentido de la película. Cabe recordar que es el primer título de la trilogía y quizá es por esa razón que sus componentes (tanto narrativos, como visuales) varían un poco con relación a las cintas sucesoras. Sin embargo, también posee rasgos importantes para analizar en cuanto a su forma se refiere.

En la cinta existe un vínculo estrecho entre la voz narrativa y los encuadres compuestos que se presentan durante toda la película. Aunque el meganarrador es el principal agente que muestra la historia contada, como se vio en los apartados anteriores, durante el relato existen otras voces que expanden la narrativa. Esto ocurre también en lo visual, el espectador puede observar lo que ocurre a partir de la mirada de los personajes principales presentes en la trama.

Algunos ejemplos de este recurso técnico pueden ser las tomas contrapicadas que se observan mientras Woo Jin Lee viaja con su hija en el auto: el encuadre simula la mirada de la niña al observar desde la parte trasera del coche. Además, posterior a esta secuencia, aparece un cuadro del tipo nadir que muestra el cielo y posteriormente los rostros de los conductores, es decir, otra vez la voz cambia a partir de los encuadres, en esta ocasión el espectador mira con los ojos del ex trabajador de Park Don Jin, el cual protesta recostado en la acera.

Otro ejemplo de lo anterior se presenta en la escena donde le extirpan el riñón a Ryu: el encuadre muestra al protagonista desnudo, con las marcas de la cirugía, después, la cámara se aleja del sujeto con movimientos precipitados, propios de la cámara en mano, lo que genera la sensación de la huida de los delincuentes, que dejan solo a Ryu.

La forma en *Simpatía por el señor venganza* también se presenta en estructuras ajenas a la voz, mediante la construcción de un diseño que permite enfocar la mirada del espectador a ciertos elementos particulares del concepto o para reafirmar ideas que subyacen dentro de la obra. Uno de los elementos característicos del cine es el uso de formas positivas y negativas dentro de un mismo plano. Dicho diseño es construido mediante el uso de un fondo neutro en donde se coloca una estructura contraria, ya sea por el acomodo dentro del plano, por su color, o por su sentido.

Como Arnheim menciona:

“La bidimensionalidad como sistema de planos frontales está representada en su forma más elemental por la relación de figura y fondo. Aquí no se tienen en cuenta mas que dos planos. Uno de ellos ha de ocupar más espacio que el otro, y de hecho tiene que ser ilimitado: la parte directamente visible del otro tiene que ser más pequeña y estar delimitada por un borde. Uno de ellos se sitúa delante del otro, Unos es la figura y otros es el fondo.”<sup>43</sup>

En *Simpatía por el señor venganza* los fondos son utilizados para contextualizar la situación social y económica de los personajes. No es necesario que mediante diálogos o escenas extra se muestre el pasado de cada uno de los individuos que construyen el relato, sino que gracias a la relación de fondo con los sujetos es que el espectador comprende los hechos. Un ejemplo de lo anterior se puede encontrar en la relación que tienen los personajes principales con respecto a sus habitaciones. En el caso de Ryu se puede ver el desorden y espacios vacíos, propios de una persona que no tiene tiempo de recoger ni la posibilidad de comprar artículos de decoración; el cuarto de *Cha Yeong Mi* con posters y libros de ideología de izquierda; y al contrario está la sala de Park Don Jin, el cual posee sillones limpios y elegantes, junto con otros artículos que expresan su poder adquisitivo.

---

<sup>43</sup> Rudolf Arnheim. *Arte y percepción visual*, España, Alianza Editorial, 2006, p.236.

También mediante el fondo la cinta trabaja con recursos cómicos, por ejemplo en la “oficina” de los traficantes de órganos se puede observar en el lado derecho de la pared un diagrama del sistema digestivo humano, mientras que en el lado izquierdo un diagrama del sistema orgánico de una rana. Este encuadre muestra mucho sobre la falta de conocimientos que los delincuentes tienen con respecto a la medicina y, por lo tanto, de la dudosa relación que tendrán con Ryu. Esto se logra utilizando visualmente el recurso del absurdo para revestir la escena con un toque de diversión.

La composición mediante el uso de positivos y negativos también funciona para construir elementos que no son necesariamente acotes, pero sí personajes dentro del relato. En *Simpatía por el señor venganza* el lago funciona como elemento de gran interés para la película, es allí donde los tres protagonistas mueren. Así que se muestran planos muy abiertos, panorámicos, con los personajes muy pequeños y de fondo un gran lago, todo para hacer notar la figura del lugar y la forma en la que la problemática interactúa con el entorno.

Otro elemento formal común en el diseño es el de la repetición, construcción que se basa en colocar distintas formas en un plano y generar la sensación de movimiento o armonía. A esa unión de formas se le conoce como módulo, los cuales también pueden tener repeticiones o presentarse en varias cantidades dentro de un mismo plano. “La presencia de módulos tiende a unificar el diseño. Los módulos pueden ser descubiertos fácilmente en casi todos los diseños si los buscamos... La repetición de módulos suele aportar una inmediata sensación de armonía. Cada módulo que se repite es como el compás de un ritmo dado.”<sup>44</sup> Dentro de *Simpatía por el señor venganza* la repetición de módulos se encuentra en distintas formas.

Se puede observar el efecto de repetición en los agentes policiacos que investigan la muerte de Yu Sun, pues en prácticamente cada cuadro en donde aparecen se observan los tres hombres de frente, sentados o de pie, en un plano neutro, con los mismos colores en cada escena y con rostros serios,

---

<sup>44</sup> Wong, *op cit.* 51.

incluso en los momentos de comedia. Dicha herramienta funciona para colocar un ambiente en las secuencias donde aparecen los policías, se observa a la ley, más allá de los personajes, los cuales no tienen una identidad particular. Es decir, a partir de la repetición se construye un solo personaje que representa a la ley, la cual se construye con base en tres formas o estructuras de actores.

Pero la repetición en el cine también tiene que ver con el movimiento que, por esencia, posee dicho producto, así que la continuidad de módulos no solo se presenta dentro de cuadros o tomas aisladas, sino que puede presentarse a partir de la repetición de uno o varios planos, incluso una o varias secuencias.

La escena en donde Ryu y los delincuentes suben a la azotea para proceder con la cirugía es una clara muestra de la repetición de planos, existen tres tomas que proyectan a los personajes mientras suben por las escaleras, enmarcados entre sombras, lo único que se transforma es el tipo de encuadre, que cambia de planos más cerrados hasta uno totalmente abierto. Dicha herramienta muestra la relevancia del acto que está a punto de cometer Ryu, reiterando una y otra vez la gravedad previo al momento de la cirugía.

También se muestra un proceso de repetición de encuadres en el momento en que Ryu observa el cadáver de la niña en el río, aparece un plano medio en contrapicado donde se muestra el cielo y el personaje consternado por el acto; después, en el mismo encuadre se observa el rostro de Park Dong Jin igualmente impactado al ver a su hija muerta. Es así que el recurso de la repetición funciona a su vez como contraste, mostrando las diferencias (igualmente similitudes, pues ninguno buscaba que sucediera dicha muerte) entre los protagonistas del relato y a partir de esa secuencia es que comienza a tomar forma la venganza.

Otro elemento formal en la cinta es el uso de encuadres con elementos simétricos. Dichas estructuras surgen a partir del uso de formas que se complementan tanto en el encuadre como en la narración. Para lograr esto se utiliza un recurso del diseño que se conoce como Reflexión. Wong se refiere a la reflexión como “Un caso especial de repetición donde una forma es espejada,

resultando una nueva forma que se parece mucho a la original, pero una va a la izquierda y la otra a la derecha y las dos nunca pueden coincidir exactamente. La reflexión es posible cuando la forma no es simétrica.”<sup>45</sup> Dos elementos espejados construyen un módulo simétrico que no solamente exhibe armonía a la toma, sino que comunica que dos personas o dos objetos pueden tener una conexión dentro del relato.

Un ejemplo de reflexión dentro de *Simpatía por el señor venganza* puede ser la intensa reiteración en mostrar a Ryu y a Cha Yeong Mi siempre en las mismas posiciones dentro de cada escena donde aparecen: Ryu siempre del lado izquierdo de la pantalla y Cha Yeong Mi en el lado derecho; precisamente la primera escena en donde aparecen ambos es un plano general de ellos conversando en lenguaje de señas frente a un espejo, ambos de frente, con un objeto en la mano (Ryu un abanico y Cha un cigarrillo), el fondo igualmente se encuentra espejado pues en las esquinas se observan dos carteles colocados en la pared, justo en la dirección contraria uno del otro. Incluso después de la muerte de Cha, mientras Ryu baja por el ascensor a escondidas en medio de los agentes policiales, la sábana del cadáver se cae y, mediante un plano medio, de nuevo Ryu se encuentra a lado de su pareja, en el mismo sitio. Todos estos ejemplos muestran la manera en la que los elementos visuales conectan con los elementos narrativos. Ryu y Cha son cómplices y amantes, cuando están juntos funcionan como un mismo ente, así que es lógico que se presenten con una misma figura todo el tiempo. El único plano en donde se presentan los personajes en distinta posición es porque la cámara está realizando un encuadre al revés.

La reflexión también puede utilizarse para conectar dos momentos en el tiempo. Un ejemplo es cuando asesinan a Park Dong Jin: los asesinos le clavan una navaja y Park toca la herida con su mano derecha, después levanta ambos brazos y ve sus dos manos. La cámara realiza un encuadre de esto y se puede observar el aspecto de las palmas de Park Dong Jin, la izquierda con la herida

---

<sup>45</sup> *Ibid.* 53.

que le hizo su ex trabajador en la escena donde secuestran a su hija, mientras que en la derecha se observa un chorro de sangre, producto de la herida mortal que le acaban de asestar. Este simple encuadre es el resumen de todo el tiempo de Park Dong Jin dentro del relato, remite al espectador al momento en que empezó el calvario del protagonista y después permite que el observador reflexione sobre las acciones de los personajes, sin necesidad de mencionar un solo diálogo, todo el mensaje es visual.

En resumen, los elementos formales en el diseño visual de *Simpatía por el señor venganza* mantienen una estrecha relación con los aspectos narrativos del relato. La composición fotográfica funciona para conectar la relación que tienen los personajes entre sí, y para recordarle al espectador algunos momentos importantes del relato pasado. También, el diseño de producción expande la identidad de los protagonistas, pues los objetos que se encuentran dentro de las locaciones explican rasgos característicos que no se explican del todo en el relato. De esta forma, la película construye una manera muy completa de mostrar el concepto de la venganza.

### La forma en *Old boy*.

En *Old boy* el uso de elementos visuales mantiene de nueva cuenta una relación estrecha con los recursos narrativos del relato. En esta ocasión es muy marcada la manera en la que algunos objetos se utilizan para mostrarle al espectador sucesos que ocurren en tiempos distintos al presente. Los recursos visuales en la película también sirven para explicar sobre los personajes sin utilizar diálogos o para conectar la identidad de los protagonistas con el resto del reparto.

Existe un ejemplo muy sobre el manejo del tiempo a partir del diseño visual: a la mitad de la cinta, cuando el espectador observa por primera vez el *penthouse* de Woo Jin Lee, los movimientos de cámara finales de la escena enfocan su atención a una mesa que tiene algunos papeles desordenados, libretas y artículos de revistas, además de una tijera metálica. Aunque no especifican nada sobre los objetos que se encuentran en la mesa, el espectador entiende

que son elementos importantes debido al tiempo en el que se muestran en pantalla. Posteriormente, en el clímax de la cinta, Oh Dae-Su toma la misma tijera y se amputa la lengua. Necesario hacer notar que la tijera posee un diseño en forma de bestias en la parte del asta, para diferenciarla del resto de las tijeras y que el espectador pueda identificar fácilmente que es el mismo objeto el que aparece en las primeras escenas y con el que Oh Dae-Su pierde su lengua. Además, la figura de bestias de las tijeras también recuerda a los constantes diálogos del protagonista en donde se refiere a sí mismo como un animal o un monstruo. Es así como el filme logra transformar el tiempo mediante el uso del diseño de producción, en donde una toma puede mostrar lo que sucederá en un futuro.

Otro ejemplo de la presentación del tiempo a partir de la forma de objetos es la figura de las alas, juguete que era el regalo que Oh Dae-Su llevaba para la pequeña Mido antes de su secuestro. La primera escena muestra a un joven y borracho Oh Dae-Su cargando y jugando con las pequeñas alas, para después dejarlas abandonadas en medio de la calle debido a su repentino rapto. La conexión sucede cuando Oh Dae-Su se enfrenta con Woo Jin Lee en el *pent-house*, mientras que Mido está atrapada en la antigua prisión de Oh Dae-Su; en el momento en el que a Mido le obsequian las alas y se las coloca, Oh Dae-Su se entera que ella es su hija. Así, el espectador entiende que la venganza consistía en hacer que el protagonista se enamorara de su propia hija y ahora corre el riesgo de hacerle saber ese dato a Mido. Las alas funcionan para conectar el relato presente con el pasado y hacer sentir al espectador la tensión por que los protagonistas sepan la verdad.

Los objetos presentes a partir del diseño de producción también sirven para aclarar sucesos y así recurrir lo menos posible al uso de diálogos. Prueba de esto es el vaso que Oh Dae-Su utilizaba en sus primeros días de encierro. Mediante acercamientos, el espectador puede notar la forma concreta del vaso de vidrio, y así identificar la manera en que posteriormente se acusará injustamente al protagonista de asesinar a su propia familia. Aunque en dichas

escenas sí hay diálogos, estos solo describen las acciones que están ocurriendo, mientras que el vaso muestra la forma en la que se perpetuó el crimen.

El diseño de producción también funciona para construir la identidad de los personajes: El vestuario o los objetos cercanos a los sujetos proporcionan información sobre sus gustos, sus hábitos, manías o sus actividades diarias, todo de forma puramente visual. Dichos aspectos afectan en gran medida a la presentación de la cinta, pues también poseen un peso conceptual y se les otorga un tiempo importante en la cinta.

Un ejemplo de esto es la relación que tiene Woo Jin Lee con las cámaras fotográficas y las fotografías. Los primeros datos sobre ese recurso que nos muestran en la película es el *pent-house* del antagonista, pues posee una pared tapizada de cuadros con fotografías en blanco y negro; después, se puede observar al propio Woo Jin Lee con una cámara en la mano haciéndose pasar por un turista; Esta relación del antagonista con la fotografía se hace aún más evidente en la analepsis que explica la muerte de Lee Soo Ah. En dicho flashback se puede ver a un joven Woo Jin Lee enamorado de su hermana, enamoramiento que se refleja a partir de su obsesión por retratar a la joven constantemente con su cámara. El infante antagonista siempre trae colgando su cámara fotográfica hasta la muerte de su hermana. En el clímax se ve reflejada de nuevo su pasión por la fotografía al mostrarle a Oh Dae-Su el álbum que realizó de fotos que mostraban el crecimiento de Mido. Obviamente el antagonista tenía que formular una venganza a su estilo, y la fotografía tenía que estar presente, y de nuevo todo esto es mostrado únicamente a partir de lo visual.

Es interesante observar la escena de la muerte de Lee Soo Ah y la relación que existe con respecto a la afición por la fotografía de Woo Jin Lee, puesto que se puede identificar el uso de arquetipos para la reiteración del uso de la fotografía en la venganza. Dichos recursos se pueden identificar en las tomas que asemejan la mira del visor de la cámara, la cual enfoca el rostro de Lee Soo



Ah hasta que se toma la fotografía. La cámara que utiliza en ese momento Woo Jin Lee es una Kodak Retina, la cual no posee exposímetro, sin embargo, en los planos que simulan la mira de la cámara aparece como si lo tuviera. Un arquetipo no es más que una especie de patrón, que se construye a través del diseño de estructura simples que se asemejan a los aspectos más básicos de la realidad. Proviene del griego *arché*, que significa “fuente” y *typos*, que significa “impresión” o “modelo.”<sup>46</sup> Por lo que el diseño está pensado en exagerar dichas impresiones y dejar claro que el espectador puede mirar a través de la cámara.

Otra muestra de elementos visuales que se adhieren a la personalidad de los personajes son los cuadros que se encuentran en la habitación de encierro de Oh Dae-Su. Dichas pinturas se mezclan literalmente con la imagen de los protagonistas a partir de varios recursos del diseño visual. El primer caso se encuentra en los primeros momentos en los que Oh Dae-Su es secuestrado, el aislamiento y la impotencia de entender el porqué del crimen aunado a la falta de aseo transforma con el paso del tiempo al protagonista en una especie de bestia. Es en ese momento que la cámara realiza un acercamiento al rostro de Oh Dae-Su, mientras ríe y llora al mismo tiempo. Después la toma se funde en una transición de fundido y se combina con el plano de un cuadro que se ubica en el cuarto, dicho cuadro es una pintura del rostro de una criatura humanoide, con una frase que dice “Ríe y el mundo reirá contigo; llora y llorarás sólo” cuyas palabras forman parte de las líneas iniciales del poema “Soledad” de la escritora estadounidense Ella Wheeler Wilcox. Mediante esa transición, los rostros de Oh Dae-Su y el cuadro se unen formando uno solo.

La combinación de dos cuadros funciona dentro del diseño como superposición, donde a partir de la unión de dos figuras en un mismo plano se construye un módulo de sentido particular. Es decir, “Si acercamos aún más ambas formas, una se cruza sobre la otra y parece estar por encima, cubriendo

---

<sup>46</sup> Real Academia española, *Diccionario de la lengua española*, Madrid. España. 2018 (En línea) [www.rae.es](http://www.rae.es) Consultado el 18 de agosto de 2018.

una porción de la que queda por abajo.”<sup>47</sup> Es así que mediante la transición de fundido se muestra la transformación de Oh Dae-Su, dicho momento marca el fin de su antigua personalidad y se combina con el monstruo del cuadro a partir de su encierro.

El segundo caso de unión entre los cuadros y las personalidades le ocurre a Mido, igualmente en el momento en el que Oh Dae-Su decide encerrarla por seguridad en el mismo cuarto en donde él fue secuestrado. Angustiada, la joven mujer se hinca en la cama, junta sus manos a su pecho y comienza a rezar; en el fondo del plano, se logra ver un cuadro que adorna la pared, el cuadro es otra pintura que muestra a una mujer rezando en la misma posición en la que se encuentra Mido.

El plano, por lo tanto, muestra un diseño de repetición de figura mediante la composición de formas similares. “La similitud de figura no significa simplemente que las formas parezcan más o menos las mismas ante nuestros ojos. A veces la similitud puede ser reconocida cuando todas las formas son asociadas entre sí, no tanto visualmente como quizá psicológicamente.”<sup>48</sup> Así, la unión entre el cuadro y Mido construye un nuevo módulo de diseño, a su vez de mensaje, que menciona la transformación de los personajes dentro del cuarto. Al igual que Oh Dae-Su, Mido se fusiona con su entorno y cambia su estructura.

El fondo también juega un papel fundamental para la transmisión del mensaje dentro de *Old boy*, ya que se utiliza para mostrar las condiciones emocionales en las que se encuentra Oh Dae-Su, el personaje principal del relato. Dicha relación entre forma-fondo-protagonista funciona de dos maneras; una de ellas es el uso de planos abiertos y planos cerrados de acuerdo con los momentos en los que vive el personaje. La segunda es el uso de patrones en los tapices de los dormitorios en donde habita a lo largo del relato Oh Dae-Su.

---

<sup>47</sup> Wong, *op cit.* 49.

<sup>48</sup> *Ibid.* 69.

El uso de los planos abiertos funciona mediante el contraste entre las tomas del resto de los personajes con las de Oh Dae-Su. “El contraste es una especie de comparación en el cual las diferencias se hacen claras. Dos formas pueden ser similares en algunos aspectos y diferentes en los otros. Sus diferencias quedan enfatizadas cuando hay un contraste. Una forma puede no parecer grande si es vista por sí misma, pero puede parecer gigantesca si es vista a lado de formas diminutas”<sup>49</sup> Tal vez a simple vista no haya mucha diferencia, pero si se observa con atención, se podrá ver que la mayoría de las tomas del protagonista son cuadros mucho más cerrados.

Desde el comienzo de la cinta, las tomas en donde aparece Oh Dae-Su se encuentran con un fondo ocupado, debido a que el personaje está dentro de habitaciones, o son planos medios que dejan poco que ver y se le otorga cierta prioridad visual a la figura del protagonista. A diferencia de Woo Jin Lee, por ejemplo, en donde las tomas que se realizan de él poseen una mayor cantidad de fondo, son planos más abiertos y las locaciones en donde se encuentra son bastante amplias (el *pent-house*, por citar un caso). Únicamente existen tres escenas en donde Oh Dae-Su se encuentra en planos abiertos y en exteriores. Uno de ellos es en la analepsis en donde se observan aspectos de la juventud de los personajes, mucho antes de que el protagonista sufriera el encierro; el segundo es cuando Oh Dae-Su es liberado en la azotea de un edificio y la tercera secuencia sucede ya en el final del relato, el mismo protagonista va al bosque para que su memoria sea borrada y vuelva a ser feliz. Todo este juego visual nos indica que Oh Dae-Su continúa atrapado, esta vez no dentro de cuatro paredes, sino que la venganza de Woo Jin Lee va mas allá del secuestro físico, llega al punto del secuestro de las acciones, de los sentimientos y de las emociones de Oh Dae-Su. Es hasta que pierde la memoria que el personaje principal al fin puede volver a la libertad.

El uso de los patrones en el fondo de las tomas también funciona para reforzar la sensación de encierro de Oh Dae-Su aún después de que es

---

<sup>49</sup> *Ibid.* 105.

liberado. Se puede observar a lo largo de la cinta que existe una relación entre los módulos de repeticiones de figuras con el protagonista, pues las dos habitaciones en donde habita Oh Dae-Su están repletas de patrones, tanto en los tapices, como en las alfombras y tapetes, así como en las cobijas. Dichos módulos trabajan para construir la sensación de contención en el personaje y asemejar la idea de reclusión que se tenía cuando estaba secuestrado. “Una estructura activa se compone de líneas estructurales que son al mismo tiempo conceptuales. Sin embargo, las líneas estructurales activas pueden dividir el espacio en subdivisiones que interactúan de varias maneras en los módulos que lo contienen: aportan una completa independencia espacial para los módulos. Cada módulo existe aislado. Como si tuviera su propia y pequeña referencia a un marco”<sup>50</sup> Oh Dae-Su continúa atrapado aún después de que sale de su prisión, es recluso de su propia venganza.

### La forma en *Simpatía por la señorita venganza*.

La expresión de la forma en *Simpatía por la señorita venganza* se manifiesta principalmente en el uso de objetos y vestuarios que se observan a lo largo de la cinta. Aunque el manejo de cámara y las locaciones también forman parte importante de la película, el diseño de producción adquiere protagonismo debido a la compleja carga de sentido que existen en sus componentes. En su mayoría, todos estos objetos tienen la función de hacerle recordar al espectador elementos del relato que quedaron atrás en el tiempo o para crear una personalidad en los protagonistas a partir de sus experiencias vividas.

En la última cinta de la trilogía se muestra un cambio en la idea del concepto de la venganza con respecto las películas pasadas. A diferencia de los dos primeros filmes, se muestra a la venganza como método para la expiación de pecados, por lo que visualmente también existe una relación entre los elementos del diseño y el concepto de la expiación. La forma en la que se presenta esta concepción en *Simpatía por la señorita venganza* es mediante recursos visuales que remiten a lo sacro, la película utiliza referencias al

---

<sup>50</sup> *Ibid.* 59.

cristianismo para mostrarle al espectador la idea del pecado y su purificación mediante el sufrimiento.

La manera en la que los objetos se comunican dentro del diseño visual de la película es a través de lo que Wucius Wong conoce como elementos prácticos,<sup>51</sup> Estos son los recursos visuales que poseen el sentido de la composición y pueden expresar contenidos a partir de su función (cuando las formas de la composición se desarrollan dentro de un propósito preestablecido), de su significado (cuando el diseño transporta un mensaje determinado) y de la representación (cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano; puede ser realista estilizada o semiabstracta). En *Simpatía por la señorita venganza* la representación en los elementos prácticos adquiere un peso importante, pues los conceptos de expiación y venganza se muestran a partir de referencias a construcciones estéticas importantes en la historia humana.

Las representaciones existentes en la película se encuentran principalmente en la figura de Geum-Ja, la protagonista del relato. En su construcción visual surgen ideas que remiten a lo sacro y a la femineidad en el arte. También en el relato existe una carga importante de menciones a dichos elementos, por lo que de nueva cuenta lo visual funciona como apoyo a lo narrativo.

Se puede encontrar una relación entre la representación de Judith y Salomé (Ambos personajes bíblicos judeo cristianos) con la figura de Geum-Ja. Como menciona Gombrich “La percepción siempre necesita universales. No podríamos percibir y reconocer a nuestros semejantes si no pudiéramos seleccionar lo esencial y separarlo de lo accidental.”<sup>52</sup> Así que la relación entre dichas mujeres y la protagonista de la cinta se construye mediante la exposición de elementos básicos identificables en los relatos bíblicos, o presentes también en algunas obras importantes en la historia del arte. En otras palabras, para la construcción de los conceptos de femineidad, expiación y venganza, la película

---

<sup>51</sup> *Ibid.* 44.

<sup>52</sup> Ernst Gombrich, *La imagen y el ojo*, España, Alianza editorial, 1982, p.100.

utiliza recursos visuales identificables en los relatos y en la concepción histórica de las figuras de Salomé y Judith pues, como menciona de nueva cuenta Gombrich. “Todo lo que se pueda codificar con símbolos también puede recuperarse y recordarse con relativa facilidad.”<sup>53</sup>

Además de que ambos son relatos hebreos, las historias de Salomé y Judith tienen mucho en común: las figuras de las dos mujeres poseen rasgos de belleza, las dos seducen a un hombre poderoso y gracias a dicha seducción logran su objetivo, el cual es la decapitación de un hombre (Holofernes el general asirio en el caso de Judith y Juan Bautista en el caso de Salomé).

Los dos relatos son importantes para la formación occidental, pues son parte del pensamiento cultural histórico de la mujer y de la creación artística en Europa y América. “Los orígenes del arquetipo de la *femme fatale* se remontan a la mitología de la antigüedad. Posteriormente, el tipo de la mujer mortífera está omnipresente en el folclore popular y el arte de la cultura occidental. El arquetipo resurge en el romanticismo y florece particularmente en el arte de fines del siglo XIX e inicios del siglo XX”<sup>54</sup>. Aunque la película es coreana y se pueden encontrar rasgos característicos de su cultura (el tofu, el libro del dharma, por ejemplo), no cabe duda que está fuertemente influida por los productos occidentales. Incluso desde el comienzo de la película se puede observar dicha relación con el cristianismo occidental al ver al grupo de personas disfrazadas de Santa Claus, las cuales esperan la salida de prisión de Geum-Ja.

La construcción de la *femme fatale* en la figura de Geum-Ja se observa a partir del vestuario y actitud de la protagonista. En un principio, mientras se encuentra detenida en la cárcel, la joven mujer posee un rostro feliz y calmo, sin maquillaje e incluso se puede observar un resplandor en su rostro, al punto en el que en algunas tomas le aparece una aureola, lo que asemeja al nimbo que

---

<sup>53</sup> *Ibid.* 18.

<sup>54</sup> Eugenia Houvenaghel, *El eterno retorno de la mujer fatal en Circe de Julio Cortázar*, *Bulletin of Hispanic Studies*, volúmen 85, número 6, p. 734.

poseen los rostros de los santos o la virgen María en gran parte de la iconografía sacra. Es decir, el diseño de vestuario en la primera parte de la película muestra a una Geum-Ja pura e inocente, Sin embargo, al salir de prisión, su indumentaria cambia drásticamente: utiliza zapatillas de tacón y vestidos ligeros, su cara es cubierta por maquillaje y su mirada también cambia a un rostro serio. Ahora la protagonista posee una figura más dominante y en la última parte de la película, cuando Geum-Ja comienza a ejecutar su venganza, utiliza un abrigo largo de piel que oculta todo el cuerpo y deja libre únicamente su rostro. La indumentaria muestra la dualidad entre una mujer inocente y una mujer fatal y Geum-Ja se construye a partir de esa dualidad, creando visualmente un personaje que representa la capacidad violenta de una mujer al igual que Judith y Salomé.

Existen dos elementos prácticos de representación relacionados con los relatos de Salomé y Judith dentro del diseño visual de *Simpatía por la señorita venganza*. El primero de ellos ocurre cuando Geum-Ja pide ayuda a una de sus ex compañeras de prisión para que le ayude a hacerle un grabado a su arma. En dicha escena la amiga de la protagonista, que se dedica a la escultura, menciona que su principal fuente de ingresos son las esculturas con forma de mujeres casadas sosteniendo la cabeza decapitada de sus maridos, por lo que la pantalla enfoca a dichas esculturas y se observa el trabajo de la dama. Esto es una clara referencia al relato de Judith y Holofernes. Posteriormente, dentro de la misma escena Geum-Ja le muestra el boceto a su amiga para el grabado que desea hacer en su arma, la cámara realiza un encuadre que muestra el detalle del boceto, el cual también asemeja a las figuras de Salomé y Judith.

Otro elemento práctico de representación ajeno a la relación de *la femme fatale* con Geum-Ja se encuentra en la escena del asesinato del señor Baek, donde la última de las víctimas del secuestrador entra al cuarto de tortura y termina con la vida de su enemigo. En ese momento la cámara enfoca el cuello lacerado del hombre y unas tijeras enterradas dentro de su cuerpo, dichas tijeras son las mismas que utilizan los niños para sus actividades escolares, por

lo que el diseño visual remite, sin uso de diálogos, al sentido del asesinato: vengar la muerte de los pequeños hijos de cada uno de los presentes en el acto criminal.

También el pastel de tofu funciona como elemento práctico de representación dentro de la última película de la trilogía de la venganza, ya que, en el inicio del filme, se menciona que dicho objeto simboliza la purificación, por lo que Geum-Ja lo rechaza y lo tira al suelo. Después, en la última escena de la cinta, la pequeña hija de Geum-Ja aparece en medio de una calle nevada con un pastel de tofu y en esta ocasión la protagonista se acerca y lo traga desesperadamente, después le sonríe a su hija y continúa tragando el pastel. Dicho acto muestra dentro del relato la idea de purificación, pues en un inicio Geum-Ja rechaza el pastel porque no podía aceptar dicha purificación hasta después de llevar a cabo su venganza, una vez que termina el asesinato del señor Baek es cuando al fin la mujer, aunque no se siente del todo libre de culpa, acepta comer el pastel para mostrar su deseo de purificación.

Además de los elementos prácticos, el diseño visual de *Simpatía por la señorita venganza* continúa con mostrar mediante objetos los momentos o situaciones que no se encuentran en la linealidad del relato marco. Los más destacados son los pequeños juguetes que adornan el celular del señor Baek, estos elementos aparecen en la escena donde Geum-Ja tiene atado a su enemigo y antes de dispararle, el celular de la víctima que posee en el bolsillo suena, Geum-Ja lo toma y se da cuenta que está adornado con pequeños juguetes de niño, lo que da a entender al espectador que el Sr Baek asesinó a más infantes de los que se pensaba. Es así como los elementos del diseño de producción funcionan para crear aalusiones o elementos de relato no lineales sin necesidad de diálogos o escenas extra.

Otro elemento importante en *Simpatía por la señorita venganza* es el uso de positivos y negativos en el diseño para mostrar dos situaciones de manera simultánea. El caso concreto de dicha acción ocurre en la escena en la que Geum-Ja lee la carta que le escribió a su pequeña hija. Mientras la madre lee la



carta, la niña escucha y se observan ambas personas en el mismo cuadro de la pantalla, con un fondo totalmente sin elementos. La forma en la que se presenta dicha escena permite que el espectador se concentre únicamente en las expresiones del rostro de la madre y la hija mientras sostienen la conversación, pues se le otorga todo el peso visual a los cuerpos de los personajes.

## El Color.

La presencia del color en *la trilogía de la venganza* no pasa inadvertida. Es muy común observar una gama interesante de colores en cada una de las escenas que conforman a las tres películas de Park Chan-Wook. Cada cinta posee una paleta de colores distinta y en cada una de ellas la relevancia conceptual del color funciona de diversas maneras. Estos conjuntos de colores presentes sirven para estructurar una atmósfera alrededor de los personajes, para construir el universo en el que se encuentra cada uno de los actores del relato, mientras que se acoplan al ritmo del concepto que une las tres películas: la venganza.

Los tonos en la trilogía también funcionan como apoyo en la narrativa de los filmes, pues los colores remiten a aspectos del tiempo de la historia o muestran parte de los sentimientos y deseos de los personajes, para que así el relato audiovisual refuerce la voz sin utilizar diálogos extensos y construir un lenguaje visual íntegro en cada una de las obras que comprenden la saga. El uso del color se presenta principalmente en los objetos que se muestran a cuadro dentro de las tomas, los vestuarios y en los fondos de los escenarios mediante la puesta en escena.

En el sentido físico, el color es una propiedad de la luz, el cual surge a partir de la interacción de las ondas lumínicas con los objetos que hay en el entorno, “La percepción del color está asociada con la luz y con el modo en que esta se refleja, Nuestra percepción del color se cambia cuando se modifica una fuente luminosa, o cuando la superficie que refleja la luz está manchada o revestida de un pigmento diferente”.<sup>55</sup> El ojo humano es capaz de reconocer una amplia gama de colores con los que logramos diferenciar y clasificar las cosas que observamos día con día. El cine desde sus comienzos se basa en la representación que los seres humanos le otorgamos a la luz observada, ya sea una representación fiel a la realidad, a los sentimientos de las personas o a cualquier sensación que pueda exponerse. Además, con la llegada del color a

---

<sup>55</sup> Wucius Wong, *Principios del diseño en color*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili.,1988, p. 25.

la gran pantalla, el cine adquirió las mismas problemáticas del uso y significado del color que se adoptaron en otras artes plásticas "...cómo el hecho de no haber logrado un acercamiento comprensivo a lo que supone el color ha conducido a teorías (e incluso a prácticas) absurdas".<sup>56</sup>

Con el paso del tiempo y con el avance de la tecnología, el color se ha vuelto fundamental para la creación de obras cinematográficas, en las cuales la mezcla de tonos y las paletas de colores se utilizan de múltiples maneras conceptuales ligadas a los métodos y herramientas del quehacer cinematográfico, como diría Kracauer "el color no es un factor de interferencia, sino que amplía los límites del filme. Desempeña funciones singulares; representa, de una manera auténticamente cinematográfica, contenidos cuyo descubrimiento solo al cine permanece reservado. De este modo se convierte en un componente necesario del montaje en su conjunto".<sup>57</sup> En *la trilogía de la venganza* el color trabaja en compañía con las otras formas de sentido en el cine; es decir, la coloración en las cintas va más allá de un componente que embellece el fotograma, sino que genera sentido a las obras y les otorga una construcción de lenguaje que le otorga más peso al concepto en lo visual.

Es claro que *la trilogía de la venganza* posee una serie de paletas de colores las cuales buscan una armonía a partir de la escala cromática y de la teoría del color. Sin embargo, el uso del color en los filmes tiene un sentido más bien conceptual, en donde las distintas tonalidades trabajan tanto de manera estética, como para comunicar elementos prácticos en el diseño general de la película. Es por eso que el color en las tres películas de Park Chan-Wook está relacionado con la forma (es decir, los objetos y los módulos de diseño dentro de las escenas) y con el relato (las maneras de construir la narración de la historia), además de que forma parte importante de la realización del diseño visual general que conforman las películas.

---

<sup>56</sup> John Cage. *Color y cultura*. España, ediciones siruela, 2001, p. 7.

<sup>57</sup> Siegfried Kracauer, *Sobre la estética del cine en color*, Archivos de la filmoteca, número 62, p. 177.

Para realizar un estudio del color se tienen que tomar en cuenta las distintas teorías y análisis físicos que se han construido a partir de la observación científica de la luz. Sin embargo, para fines prácticos se utiliza en este texto la rueda cromática utilizada también por Wucius Wong, pues es una de las herramientas más utilizadas en el entorno del análisis de color y mediante ella se puede observar la relación entre los colores primarios y secundarios, así como la manera en la que surgen las combinaciones de tonos a partir de su valor e intensidad de saturación.

### El color en *Simpatía por el señor venganza*.

*Simpatía por el señor venganza* presenta un uso del color naturalista, es decir que los elementos prácticos del diseño buscan representar lo mejor posible la realidad. A diferencia de las dos películas posteriores, la primera cinta de la trilogía no posee un diseño súper estilizado ni se apoya de lo artificial para mostrar el relato, sino que intenta exponer los sucesos y a los personajes como elementos que podrían presentarse en un entorno ordinario. Sin embargo, los colores mantienen una relación con el relato, pues hay tonos que ayudan a construir la identidad y la imagen de los protagonistas y los ambientes.

Al ser la primera película que compone la trilogía y a encontrarse en una etapa en la que el director, Park Chan-Wook, recién había ascendido al reconocimiento, *Simpatía por el señor venganza* presenta el menor presupuesto de las tres cintas que conforman la saga (un estimado de cuatro millones de dólares.)<sup>58</sup> Es importante señalar esto debido a que las siguientes obras del director poseen un diseño visual mucho más complejo, en parte, porque le fue posible utilizar mucho más recursos que en sus trabajos anteriores. No obstante, la cinta posee recursos visuales, dentro del campo del color, que valen la pena analizar para observar la estructura de la trilogía.

Existe una cantidad infinita de colores, los cuales pueden seleccionarse de distintas maneras para crear un esquema que se acople a un módulo de diseño.

---

<sup>58</sup> Sn/autor. *Sympathy for Mr. Vengeance*, IMDB (En línea) [www.imdb.com](http://www.imdb.com) Consultado el 20 de mayo de 2016.

“Un esquema de color se refiere a los colores que se seleccionan para un diseño, un grupo de colores que funcionan bien en un diseño quizá no sean eficaces en otro.”<sup>59</sup> Para crear una sensación de lo real, *Simpatía por el señor venganza* utiliza una paleta de colores que se acopla con la representación de lo cotidiano. Dicho esquema de color puede combinarse para crear una paleta de colores que organice un sistema de diseño, mediante la selección y uso de algunos de los tonos para construir una obra u objeto. Como diría Jhon Gage al referirse a la paleta de colores en la pintura moderna:

“Recorriendo con la vista la superficie de una paleta de colores se logran básicamente dos resultados:

- 1) Una impresión puramente física: La belleza y restantes cualidades del color resultan agradables a la vista. El espectador experimenta una sensación satisfactoria.
- 2) La segunda consecuencia básica de la contemplación del color es que recibimos una impresión psicológica. El poder psicológico del color se hace presente, provocando una vibración espiritual. Su anterior y elemental poder físico se convierte simplemente en el sendero a través del cual el color alcanza el alma.”<sup>60</sup>

En la actualidad existen dos formas populares de crear una paleta de colores: mediante la selección de tonos complementarios (se eligen los colores que se encuentran opuestos dentro de una rueda cromática) o análogos (se escogen los colores que se encuentren juntos dentro de la rueda cromática.), sin embargo, también se podría crear una paleta de color a partir de la selección de colores semi complementarios (aquella selección de colores que no están del todo opuestos en el círculo cromático).

*Simpatía por el señor venganza* presenta un esquema de color resultante de la mezcla de tonos semi complementarios, los cuales están distribuidos en el círculo cromático de manera tríadica, donde el tono dominante es el color verde

---

<sup>59</sup> Wong *op cit.* 89.

<sup>60</sup> John Cage. *op cit.* 188.

y destaca del resto de los tonos debido a su distribución en el diseño general de la película. “Un tono dominante puede ir acompañado por un tono subordinado que proporcione contrastes necesarios y acentos oscilantes. Los dos tonos pueden guardar una relación de complementariedad o casi complementariedad y pueden extenderse hasta convertirse en complementos escindidos.”<sup>61</sup> El tono dominante en la primera cinta de la trilogía es el verde, y los complementarios son el naranja, el rojo y el azul. Este orden se justifica porque, además de que el color verde destaca en la mayoría de los fondos de las distintas escenas, los objetos o estilo de vestimenta de los personajes también presentan cierta jerarquía de tonos. Así pues, el protagonista de la película, Ryu, se distingue por su cabellera teñida en color verde, mientras que Yun Sun y Cha Yeong Mi destacan por su vestimenta naranja o rosada, aparte de Park Dong Jin y la propia hermana de Ryu que en la mayoría de las veces presentan tonalidades de azul.

Existe una relación de contraste entre los verdes y los rojos que van más allá de lo estético, sino que forman parte de la relación dialéctica de los protagonistas. Por un lado, en la parte de los fondos, se puede observar en los distintos planos panorámicos de la película la relación entre los verdes, que se generan debido a la presencia de los árboles en las calles de la ciudad, y los tonos rojos-rosados que, mediante el proceso de etalonaje, colorean el concreto de los grandes edificios que sobresalen de los bosques en la urbe sur coreana. Cabe recordar, entonces, la dialéctica en los protagonistas, donde Ryu pertenece a una clase media baja, y dentro del diseño de la película, se encuentra rodeado de plantas, flores o arbustos, tanto en interiores como en exteriores. Contrario al caso de Park Dong Jin, el cual, al ser el rico dueño de la empresa en donde trabajaba Ryu, se encuentra rodeado de estructuras e interiores.

Pero es el mismo color verde el que une visualmente a los protagonistas de la venganza, pues, después del secuestro de su hija, se puede observar los

---

<sup>61</sup> *Ibid.* 89.

fondos de las escenas en donde se encuentra Park Dong Jin con detalles del mismo color del cabello de Ryu. Una lámpara, los marcos de las ventanas y otros objetos del color acompañan al padre de Yun Sun como si se tratara de un ente externo que invadiera su espacio, Al igual que Ryu lo hizo al raptar a su hija.

Otra composición que funciona como elemento práctico de representación es el uso de las tonalidades de rojo, el cual, además de mostrarse en los edificios como se mencionó anteriormente, funciona para hacer notar la violencia en el filme. Aunque por obvias razones el color se encuentra presente en las escenas sangrientas, el color también aparece en otros elementos, como en la muñeca de Yu Sun y en las llamas que incineran el cadáver de la pequeña niña también en las hojas informativas del partido anarquista de Cha Yeong Mi, y en la escena del suicidio de la hermana de Ryu. Además, tanto en el entierro de la hermana como en la muerte de Cha Yeong Mi, se presentan prendas de color rosa, lo que muestra la relación entre las muertes de las figuras cercanas a Ryu y la diferencia de la muerte de Yu Sun, que todo el tiempo utiliza un vestido naranja.

### El color en *Old boy*.

Mientras que en *Simpatía por el señor venganza* la construcción de color e iluminación están presentes para generar una sensación de naturalismo y de esta manera poder mostrar al espectador la intención realista de la película, en *Old boy* el uso de color funciona como elemento práctico de representación para transmitir las sensaciones de aislamiento del protagonista. Cabe recordar que la voz principal de la película es el propio Oh Dae-Su, por lo que tanto el tono de la cinta como su forma sirven de apoyo a la estructura narrativa para que la audiencia empatice con los personajes.

Aunque el tono general de la película está destinado a construir la idea de aislamiento del protagonista, el diseño del color también ocupa elementos para enfatizar aspectos del tiempo en el relato o para construir la identidad de otros personajes. Pues, como se puede observar en toda la película, la paleta de

colores está construida a partir de dos grupos de tonos. El primer grupo se organiza de manera complementaria en el círculo cromático, donde el tono principal es el verde y se complementa con el uso del rojo. Sin embargo, dentro de las escenas también se encuentra una segunda organización de los tonos análoga en el círculo cromático, por lo que se constituye de tonos naranjas, café, rojo y púrpura. Dicha amplia gama de colores permite que se construya un diseño mucho más complejo en cuanto al uso de color y que se puedan usar algunos tonos en específico para resaltar algún elemento del relato de manera visual.

Además del verde, el segundo color más importante dentro de la película es el púrpura, en este caso dicho color sirve para ubicar las intenciones de los actos violentos de Woo Jin-lee, los cuales se realizaron con la finalidad de vengarse de la muerte de su hermana. El color púrpura dentro de la película hace mención a la última vez que Woo Jin-lee se encontró con Lee Soo Ah, la cual se lanza de un puente, por lo que la imagen de la joven que cae al vacío mientras usa un vestido a cuadros púrpura le genera tal impresión al antagonista que terminará por adornar su venganza con los colores de su amante. Es por eso que se puede identificar los objetos de la venganza desde el comienzo de la película a partir del color: la sombrilla en la escena del secuestro de Oh Dae-Su, las cartas y regalos que Woo Jin-lee le regala al protagonista, el álbum fotográfico que muestra el crecimiento de Mido, el pañuelo del antagonista y el patrón en el fondo en el primer encuentro entre los dos hombres que figuran en la cinta.

El color púrpura también se manifiesta para representar la venganza y se realiza mediante el etalonaje de las escenas. Esto se presenta en tres momentos, el primero es en los flashbacks de la hipnotista que engaña a Oh Dae-Su, donde en unos segundos aparece el rostro de la mujer iluminado por una luz completamente morada; el segundo acto aparece en el flashback de Oh Dae-Su, en donde el joven protagonista ve el acto incestuoso de Woo Jin Lee con Lee Soo Ah. Allí tanto la luz, como el vestido de la joven y las cortinas



comparten el color púrpura, además, al ser el momento en el que la audiencia logra entender la relación entre los protagonistas, el color sirve para unificar los momentos importantes de la venganza.

Es por eso que a partir del concepto visual que la película mantiene en todo el tiempo, se puede entender que el tercer momento en el que aparece el color púrpura dentro del color general de la escena funciona para explicar la relación que tiene Oh Dae-Su con la venganza. Pues dicho momento aparece en la última escena, donde la hipnotista vuelve a trabajar con la mente del protagonista, pero esta vez para hacerle olvidar los hechos pasados y volver a ver a su hija como amante. En esa parte, que funciona como una metalepsis en el relato, se observa a Oh Dae-Su desprendiéndose de su parte bestial, la cual se encuentra iluminada de color púrpura, lo que significa que la venganza es parte de esa bestia que se observó durante toda la película.

Otro elemento importante del color aparece durante todas las escenas del flashback, las cuales se encuentran coloreadas por tonos cafés y naranjas, además de que sus tonos poseen una baja intensidad, que sin ser un diseño monocromático, sí utiliza una gama reducida de colores para mostrar la diferencia entre el relato marco y las analepsis. Como menciona Wucius Wong “La intensidad indica la pureza del color. Los colores de fuerte intensidad son los más brillantes y vivos que puedan obtenerse. Los colores de intensidad débil son apagados; contienen una alta proporción de gris”<sup>62</sup>. Por lo tanto, la baja saturación en los colores de la paleta en las partes de los flashbacks construye un apoyo a la voz de la narrativa, el cual indica que esa parte del relato es narrada desde la perspectiva de Oh Dae-Su.

### El color en *Simpatía por la señorita venganza*.

Aunque las tres películas de la trilogía tienen en común el tema de la venganza y la forma narrativa mantiene cierta relación entre cada una de ellas, el uso del color sí posee algunas características importantes que diferencian a

---

<sup>62</sup> *Ibid.* 33.

*Simpatía por el señor venganza*, *Old boy* y *Simpatía por la señorita venganza* una de la otra. Si bien, la saga de filmes funciona a partir de elementos prácticos de representación y el uso de colores como refuerzo de la voz o del tiempo narrativo en el relato, tanto las paletas de colores como los ambientes cambian. Es decir que los tonos que se utilizan en las cintas tienen distintos propósitos; un color verde no significa lo mismo en *Simpatía por el señor venganza* que en *Old boy*, por ejemplo. Por lo tanto, *Simpatía por la señorita venganza* posee una paleta de colores única y sus elementos prácticos funcionan de acuerdo con el relato y sus formas propias del filme.

Es el mismo Park Chan-Wook quien menciona, en una entrevista realizada en 2007 dentro del festival Sitges, que: “Si tuviera que definir las (*la trilogía de la venganza*) narrativamente, diría que *Señor venganza* es como un expediente, *Old boy* es como una novela, y *Simpatía por la señorita venganza* es como un cuento o un poema.”<sup>63</sup> Así que esa diferencia se puede hacer notar dentro de la forma del relato de forma sutil, pero es en su refuerzo mediante el color que se nota verdaderamente la diferencia. De esta manera *Simpatía por el señor venganza* posee un diseño visual pensado en lo naturalista y real, mientras que *Old boy* utiliza el recurso de la coloración para mostrar el contenido dramático de las escenas así como la referencia al origen de la venganza, Pero en *Simpatía por la señorita venganza* el uso de la paleta de colores parte más al lado simbólico y crea un sistema de valores dentro de la propia narrativa que le otorga un valor específico dentro de las tomas al uso del color.

En la última película de la trilogía se puede observar que la paleta de colores se modifica a medida en la que avanza la trama y los elementos del relato se complejizan, pero desde la introducción se hacen notar los colores clave, pues dicha escena no es más que un juego animado de composición entre el blanco, el negro y el rojo y dichos tonos son aquellos que la película muestra de manera simbólica a partir de los objetos y escenarios que aparecen dentro de la

---

<sup>63</sup> Chema Pamundi, *Entrevista con Park Chan-Wook*, Diario Venusville, 2007 (En Línea) [www.diariodevenusville.com/park-chan-wook-entrevista-soy-una-cyborg-sitges-2007/](http://www.diariodevenusville.com/park-chan-wook-entrevista-soy-una-cyborg-sitges-2007/) Consultado el 1 de agosto de 2018.

narración. De nueva cuenta el director proporciona claves para el estudio de sus obras, en esta ocasión dentro de una entrevista en 2006 realizada por Jorge Caballero para el diario *La Jornada*. Precisamente sobre el discurso visual de *Simpatía por la señorita venganza* menciona que “Ahí está el blanco del tofu y del pastel, el rojo de las velas y la sangre, el negro de la pistola y del saco de piel; esto simboliza la pureza, la expiación y la venganza, respectivamente. El plan era más hablar de una venganza malograda, porque el placer de la venganza es que se realice por propia mano, no entregarlo a la policía para que lo juzgue.”<sup>64</sup> Es decir que la película expresa los conceptos de venganza y expiación a partir de los sucesos en el relato y los refuerza mediante el uso del color en las escenas.

Después de la introducción animada, la película empieza con la escena de la salida de prisión de Geum-Ja, es allí donde se observa la paleta de colores que se utilizara en gran parte de la película, la cual recurre a la complementariedad de tonos rojos, azules y amarillos para representar el relato marco. Sin embargo, enseguida comienza la analepsis que muestra el pasado de la protagonista, en este episodio el color dominante es el amarillo, el cual se utiliza mediante el etalonaje para colorear toda la escena, y lograr una diferencia entre el relato principal y los hechos en un tiempo anterior.

Después de la analepsis, El relato marco regresa a la pantalla y se observa al sacerdote de la iglesia alzar la mano y ofrecer un pastel blanco de tofu a Geum-Ja mientras dice “Es tradición comer tofu el día de la liberación para vivir blanca y nunca más pecar”. Dicho alimento es de lo que habla Park Chan-Wook en la entrevista antes mencionada y habla sobre ese elemento porque precisamente es la primera pista para comprender el uso del color en el filme. A partir del diálogo del sacerdote la audiencia entiende que el blanco funcionará como elemento práctico de representación dentro del relato; por lo que en este caso el blanco significa pureza para el mundo de la *Señorita Venganza*. Entonces, en

---

<sup>64</sup> Jorge Caballero, *Señor Venganza, antídoto a la violencia impulsiva: Chan-Wook*, México, Diario La Jornada, Espectáculos, 18 de septiembre de 2006, (En Línea) [www.jornada.com.mx/2006/09/18/index.php?section=espectaculos&article=a06n1esp](http://www.jornada.com.mx/2006/09/18/index.php?section=espectaculos&article=a06n1esp) Consultado el 1 mayo de 2018.

las escenas en donde el blanco esté presente en un objeto relevante o forme parte del diseño visual como tono dominante<sup>65</sup> en la composición, el color blanco evocará al concepto de pureza o purificación. Algunos ejemplos se pueden encontrar en el brillo blanco en el rostro de Geum-Ja en las escenas donde realiza buenas acciones, en el vestido blanco que utiliza para rezar, en la nieve cuando imagina su venganza, en el cubre bocas que utiliza cuando la policía la obliga a hacer la reconstrucción de los hechos antes de encerrarla en prisión, en la decoración de los pasteles y, por supuesto, en la escena final, donde la heroína logra superar su venganza y corre con su hija en medio de la nieve a devorar un nuevo pastel de tofu blanco. Como se puede ver, todas estas acciones descritas las realiza la propia Geum-Ja, por lo que el juego de color simbólico se muestra a partir de sus acciones. Esto también ocurre con el rojo y el negro.

El uso del rojo se presenta desde el momento en el que Geum-Ja sale de prisión y una de sus amigas le presta un cuarto para habitar. La protagonista rápidamente corre al ropero a buscar específicamente unas zapatillas de tacón color rojo. Además, la habitación también se encuentra adornada por detalles en rojo y negro. Posteriormente, Geum-Ja se inclina para rezar frente a unas velas rojas. Toda esta serie de acciones muestran, tanto a la audiencia como a la amiga de la protagonista que está frente a ella en dicha escena, un cambio completo en la manera de actuar de la heroína, modificando su vestimenta y su actitud, y a partir del relato el espectador entiende también que al salir de la cárcel, el principal objetivo de Geum-Ja es la venganza para poder expiar sus pecados; así que el uso del rojo se muestra en la película con la intención de mostrar el deseo de arrepentimiento de la ex convicta. Se observa el rojo y su relación con Geum-Ja y la expiación también en la escena donde ella se mutila el dedo para pedir perdón a los padres del niño asesinado, o en los flashbacks en donde se le ve rezando frente a una cruz con cortinas rojas, también cuando la protagonista le escribe una carta pidiéndole perdón a su hija; allí el fondo se transforma en negro y a medida en la que ella habla y menciona palabras como

---

<sup>65</sup> Wong, *Fundamentos del diseño*, op cit. 89.

”purgación” y “perdón” dicho fondo se torna rojo paulatinamente. Otros ejemplos ocurren en la sangrienta escena de la muerte del verdadero asesino, donde Geum-Ja permite que los padres de las otras víctimas sean quienes maten al criminal y en la decoración del pastel que realiza para conmemorar las muertes de los infantes. Es decir, el rojo para Geum-Ja dentro del relato y el diseño visual funciona como medio para exponer sus intenciones de la expiación de sus pecados.

Hay otro color que funciona como elemento práctico de la película; esta vez, como recurso para hacerle recordar al espectador el origen de las acciones de Geum-Ja en el relato. Dicho color es el naranja (casi rojo), el cual utiliza Geum-Ja como maquillaje para los ojos después de salir de la prisión; este color es el mismo que el de la canica del niño asesinado, juguete que tenía antes de morir, por lo que se muestra la sensación de culpa de la protagonista con el uso del maquillaje. Al ser un tono cercano al rojo y al tener relación con el concepto de expiación, tal vez este diseño también pueda funcionar como elemento simbólico, pero principalmente funciona para reforzar elementos del tiempo del relato.

El negro también es pieza importante en el diseño visual de la película y se puede observar su funcionalidad como elemento práctico de representación de la venganza a partir de los objetos en donde se encuentra el color. Los principales son el abrigo negro que Geum-Ja utiliza en las escenas donde pelea con sus enemigos, o captura y somete al asesino; y la pistola que ella manda hacer la cual es completamente negra con un detalle en plata. También se puede encontrar el negro como fondos de la escuela abandonada en donde las familias asesinan al criminal. Por lo tanto, para la protagonista, el color negro representa los objetos que utilizará para vengarse, por lo que el simbolismo del negro y su relación con el concepto de venganza es claro.

También hay que mencionar que existen en el mercado dos versiones de la película: uno de ellos es el corte comercial que se exhibió en las salas de cine, el segundo es una versión del director, en donde lo único que cambia es el

etalonaje en algunas escenas. En la versión del director los conceptos simbólicos del blanco y negro como representación de la pureza y la venganza respectivamente se hacen más evidentes, pues en dicha versión lo único que cambia es el uso del color en las últimas escenas de la cinta: la película parte de una paleta de colores variada al uso de blancos y negros únicamente, por lo que la parte de la venganza y la escena final se encuentran totalmente en esos dos tonos contrastantes, tanto en la teoría del color como en su concepción simbólica. Es así que la venganza y la purificación se entremezclan en el diseño visual, y muestran la dualidad en la que se encuentra la conciencia de Geum-Ja debido a sus actos; además, la escena final se encuentra con el uso del blanco como tono dominante, lo que simbólicamente y de acuerdo con el uso del lenguaje visual propuesto durante toda la película, mostraría la idea de pureza mediante la unión con su hija. Un final, después de todo, positivo y conmovedor.

## **4. Reinterpretación.**

*La trilogía de la venganza* es un grupo de textos cinematográficos que constituyen un reflejo del contexto del realizador coreano Park Chan-Wook así como de sus experiencias y malestares dentro de su lugar de origen, un discurso de aquellos que entendieron que la venganza es un camino erróneo y que incluso las formas más bestiales del hombre tienen derecho a la vida.

La reinterpretación, de acuerdo con la hermenéutica profunda de John B. Thompson, supone una síntesis entre los aspectos socio históricos y el estudio de las características formales de un determinado texto a partir de la concepción integral de la estructura del objeto de estudio por parte de quien lo estudia, todo esto para construir una imagen más amplia sobre lo que se desea conocer. Así, el contexto de quien analiza dichos objetos también afectará directamente en la manera en que se conciben las estructuras generales de aquello que se estudia; la subjetividad se encuentra en todo momento, desde la elección de las herramientas con las que se abordará el tema hasta los resultados del estudio formal.

La idea de estudiar a *la trilogía de la venganza* a partir de la hermenéutica profunda de Thompson resulta muy atractiva y útil debido a que se descubre un panorama sobre el concepto y los modos de creación de una serie de películas que fueron relevantes para el mundo occidental y que son un primer acercamiento sobre las nuevas formas cinematográficas que actualmente se generan en Corea, también porque poseen un gran auge tanto para la crítica especializada como para la audiencia.

Existen tres procesos generales para la construcción de un marco de conocimiento a partir de la técnica de la hermenéutica que propone Thompson y que se utilizó para generar el presente análisis sobre la trilogía de Park Chan-Wook:

**1) El estudio de los elementos socio históricos:** En este caso, se recurrió a buscar las formas simbólicas sobre *la trilogía de la venganza* mediante el análisis de las entrevistas, así como los escritos y demás textos accesibles que se encuentran relacionados al tema. Aunque existe una gran cantidad de



información socio histórica disponible en diversos medios sobre Park Chan-Wook y sobre sus películas, se seleccionó solamente aquella información útil para el análisis.

**2) El análisis formal:** En este caso se abordó a la trilogía, primero, mediante la narratología, técnica que estudia las estructuras del relato dentro de un texto narrativo; y en segundo lugar al diseño visual, que se refiere al estudio de la composición de color y de las formas visibles que existen en una cinta. Dichos métodos se realizaron en cada una de las películas que componen a la saga de la venganza, para así poder comprender la estructura de su mensaje. Las técnicas del estudio formal son muy amplias y su uso puede llevar a distintos caminos y a distintas conclusiones, incluso contrarias, por lo que dependen del punto del punto de vista con el que se aborda el tema para lograr resultados concretos.

**3) La reinterpretación:** Donde se reconstruye el sentido de las formas simbólicas previamente estudiadas a partir del conocimiento que se adquirió mediante el estudio de las entrevistas y textos, así como del estudio formal. En el presente análisis sobre *la trilogía de la venganza* parte de la reinterpretación se encuentra dentro de la misma exposición del texto, pues no se encontró otra forma más útil que presentar las conclusiones de dicho análisis mientras se muestra, además, su proceso de estudio. Es decir que dentro de la selección de información para crear el marco histórico y dentro de la escritura del análisis formal existen elementos que forman parte de la interpretación.

Dentro de esta investigación sobre *la trilogía de la venganza* se encuentra plasmado todo un sistema de valores y juicios debido a la condición personal que posee el análisis, esto debido a que los elementos sociales y culturales regulan en gran medida la forma de pensar sobre cualquier objeto cultural, por lo que los resultados del estudio también forman parte de una visión personal de mirar y comprender el cine de Park Chan-Wook.

El análisis de *la trilogía de la venganza* desde distintos ángulos de exposición permite construir una idea clara sobre el concepto (la venganza) y las formas

que recubren a cada una de las cintas. Además, se puede comprender la relación de las películas con el origen surcoreano de su director. Si bien, la realidad es que no se encontró una relación directa entre la tradición coreana (como se tenía pensado en el primer momento de la investigación) y las películas de *la trilogía de la venganza*, sí se descubrió la forma en que el contexto del director influyó en la manera de exponer los temas centrales dentro de cada una de las cintas que se estudiaron. A pesar de observar recursos comunes (tales como referencias a la mitología judeo-cristiana o al uso de la lengua inglesa), los rasgos característicos del contexto del realizador coreano se encuentran tanto en el fondo discursivo de los filmes, como en su forma.

La estructura narrativa y formal no puede separarse de las raíces de su creador, por lo tanto, los giros temporales y de voz, el uso de colores y la exhibición de formas son los rasgos que pueden identificar a *la trilogía de la venganza* como una saga cinematográfica coreana, ya que la exposición de herramientas y recursos visibles en las películas de Park Chan-Wook permiten entender la visión que posee el director sobre los temas principales que plantea en sus trabajos. Es decir, la idea que el director tiene con respecto a la venganza se presenta en la manera tan particular de mostrar el concepto.

Cada uno de los filmes se desarrollan en Corea y eso permite a la audiencia mirar de cerca las costumbres, tradiciones y paisajes de dicha zona (Por ejemplo la comida en *Old boy*, la tradición del tofu en *Simpatía por la señorita venganza* o los panoramas urbanos de Seúl en *Simpatía por el señor venganza*), toda la riqueza visual que se mantiene en cada una de las películas resalta a la vista del espectador. El uso general de los colores, la presencia de formas y los juegos narrativos son los verdaderos protagonistas de la trilogía, son estos elementos los que exponen el concepto y las ideas en los filmes.

Las tres películas comparten una construcción del relato compleja en la que el narrador se transforma en distintas personas dentro de la historia, el modo de exponer los hechos cambia constantemente y la linealidad de las películas se modifica, por lo que se exhiben sucesos del pasado, del futuro o en líneas

temporales ajenas al relato marco. Este conjunto de complejidad en la forma del relato no impide comprender los sucesos que ocurren en la historia de los protagonistas, sino todo lo contrario, los momentos y las formas de mostrar los sucesos permiten que la audiencia entienda de una manera más efectiva el concepto y la idea que se intenta mostrar con respecto a la venganza. Por lo que no son los sucesos en sí mismos lo que muestran la particularidad del director y sus trabajos, sino cómo es que están montadas en la película. Si se entiende que para Park Chan-Wook la venganza es un camino sinuoso, que trae consigo tristeza y desesperanza, es precisamente porque el recorrido que ejecutan los personajes deriva en esas ideas. A su vez, el diseño visual es realizado con la finalidad de reafirmar los elementos del relato, así que dicho diseño está subordinado a la narrativa.

Otro elemento destacable de las películas es su esfuerzo por que todo lo que se observe en pantalla tenga un sentido conceptual más allá del simple adorno estético. Cuando la audiencia observa con atención las cintas de la *trilogía de la venganza*, no solo está mirando colores armónicos, violencia y acción, sino que el trabajo audiovisual de las obras posee argumentos más profundos: Son ensayos sobre la venganza que permiten entender la visión del creador de las cintas sobre dicho tema desde cualquier ángulo de visión.

Mediante los recursos visuales que manifiestan la estructura del relato la trilogía construye una noción de la venganza, la cual coincide con la visión del director sobre dicho concepto. Dentro de las cintas, la venganza actúa como un fenómeno social negativo, que surge a partir de la violencia (intencional o no) que se genera a partir de las relaciones sociales fracturadas por el dolor que genera la ignorancia y la falta de empatía sobre los individuos, ya que en las tres películas el deseo de venganza surge a partir de situaciones en donde los agresores no pretendían o no les importaba generar un daño tan grave hacia los agredidos. Además, la acción de venganza dentro de los tres filmes expone la idea de que, a diferencia de otras cintas u otros relatos, la acción vengativa por parte de los agredidos no alivia su dolor ni soluciona sus problemas; al

contrario; todos los personajes que buscaron vengarse en cada uno de los largometrajes terminaron destruidos física o mentalmente.

Es justo pensar que los elementos contextuales de la vida de Park Chan-Wook así como los sucesos históricos que acontecieron en Corea, lugar de origen del director, se encuentran plasmados dentro de la obra, pues se entiende que hay una relación entre los procesos contextuales en los que se encuentran las cintas, así como de los temas y conceptos de los que tratan dichos textos. Dentro del diseño visual, la trilogía muestra a Corea como un espacio importante para desarrollar el concepto de la venganza dentro de cada película, es por eso que en el relato los escenarios son protagonistas de las acciones que se desenvuelven a lo largo de la trama: *Simpatía por el señor venganza* maneja la diferencia de clases que existen entre Park Dong Jin y Ryu a partir de los espacios en los que se desenvuelven al contrastar las zonas residenciales de Seúl y sus grandes edificios con las zonas periféricas de la ciudad y sus atisbos de arboledas. En *Old boy* se juega con los espacios cerrados de los edificios asiáticos y las calles repletas de multitudes para construir la sensación de aislamiento del protagonista. Por último, *Simpatía por la señorita venganza* muestra escenarios con colores dependiendo de su uso en la trama, por eso es que las escenas de la cárcel coreana y las escuelas poseen tonos resaltantes y se conciben como parte de las herramientas que utiliza Geum Ja para compartir su venganza.

Además, Park Chan-Wook también le permite al espectador conocer ciertos temas propios de su región de origen: En la primera película de la trilogía se puede observar la relación que tienen Ryu y Cha Yeong Mi con los grupos de extrema izquierda y su conexión con la Corea del norte; En *Old boy* hay una imagen amplia de la comida coreana debido al diseño visual de los alimentos y que dentro del relato los platillos que ingiere Oh Dae-Su son parte fundamental para la venganza de los protagonistas; En el tercer filme hay una marcada dicotomía entre el catolicismo occidental y las religiones de oriente.

No hay que confundirse y pensar que los elementos de contexto de Corea se encuentran solamente en la superficie de la obra, como adornos estéticos o como imposiciones debido a los procesos y costos de grabación. La tradición se encuentra dentro del ingrediente más fundamental para la creación de una obra: El concepto. Esto ocurre debido a que las ideas que construyen la noción que se tiene sobre la venganza en las películas está construida mediante la exposición de un pensamiento moral personal del director, el cual está sujeto, a su vez, en sus experiencias generales vividas y a su educación dentro de su país de origen.

Ya que cada película posee un argumento distinto, con personajes, momentos y escenarios distintos, a simple vista lo único que une a la trilogía de Park Chan-Wook son las intenciones de los protagonistas, los cuales realizan acciones extenuantes para satisfacer su deseo de venganza y a pesar de lograr su cometido, descubren que sus acciones son vanas y que la venganza no puede aliviar su dolor, al contrario, la incrementa. En cada una de las tres películas de la venganza, el giro dramático ocurre precisamente cuando los personajes se dan cuenta que la venganza es infructuosa para sus fines. En repetidas ocasiones el propio Park Chan-Wook menciona la importancia de la forma en la exposición de la violencia y la venganza para retratar su visión del mundo, como ejemplo de esto se puede mencionar su comentario realizado para la emisión del programa mexicano *Contra Campo* en 2014: “En general en mis películas manejo un contraste entre víctima y agresor, me enfoco en descubrir lo que provoca la violencia en ambos lados, es decir, en lo que siente tanto el agresor como la víctima: El miedo y el dolor que siente la víctima y la culpa que siente el agresor.”<sup>66</sup>

A diferencia de diversas películas clásicas occidentales en donde el villano es un personaje simple que solo lo satisface la maldad, en la obra de Park Chan-Wook los personajes son complejos, también poseen puntos de vista

---

<sup>66</sup> Jean-Christophe Berjon, Entrevista con Park Chan Wook En: “Contra campo” (En línea). [youtu.be/HItsqUYrJTE](https://youtu.be/HItsqUYrJTE) Consultado el 20 de septiembre de 2018.

humanizados y sus acciones son el resultado de causas lógicas y entendibles para el espectador. También, para el director, quien comete la venganza sufre y su conflicto personal no disminuye, en contraste con algunos argumentos del cine comercial americano, en donde el héroe se venga y alcanza cierto grado de satisfacción.

Aquellas acciones violentas que muestran la venganza dentro del relato también están permeadas por la estructura temporal y geográfica en la que se encontró el autor a lo largo de su vida: Park Chan-Wook menciona: “Ahora que lo pienso, cuando iba a la universidad a principios de los ochenta en Corea teníamos una dictadura militar y me tocó ser testigo de mucha violencia por parte de la policía hacia los estudiantes. Yo creo que haber visto todo eso influyó mucho la temática de mi cine.”<sup>67</sup> Así pues, es fácil reconocer los elementos contextuales en los relatos de Park Chan-Wook, debido a que se encuentran dentro de la forma como en el fondo. No es casualidad que a pesar de la utilización de recursos occidentales en su dirección, las películas de Chan-Wook sean un éxito también en su país natal.

El filme anterior a la trilogía titulado *Área común de seguridad* (2002) fue por un tiempo la película más vista en la historia del país asiático<sup>68</sup>, la cual trata sobre el tema de la separación de las dos coreas y la repercusión de ese fenómeno hacia la sociedad. Igualmente las tres películas que componen la saga cinematográfica de la venganza poseen un buen grado de popularidad y éxito en las taquillas locales del autor. Al igual que su filme anterior, *la trilogía de la venganza* también es un reflejo de las heridas generadas por la guerra, solamente que en este caso se percibe desde el punto de vista de los habitantes de ciudad, con un discurso enfocado a la reacción psicológica del individuo, se observan las tensiones que la violencia general se implanta en un grupo reducido de personas. Al mismo tiempo se puede notar la opinión que tiene el propio Park Chan-Wook sobre los actos vengativos:

---

<sup>67</sup> *Ídem*.

<sup>68</sup> S/A, Darcy, Paquet, (coord.), *Film reviews*. En: “*KoreanFilm.org*”. (En línea). [www.koreanfilm.org/kfilm00.html](http://www.koreanfilm.org/kfilm00.html), Consultado el 20 de septiembre de 2018.

“Todos los temas tratados en el cine están inspirados por la realidad, la realidad influencia al cine y no al revés. A pesar de que mis películas traten sobre violencia y venganza, al final siempre terminan en tragedia y miseria. Por eso, creo que mis películas más bien promueven la no violencia.<sup>69</sup>”

Las cintas muestran la visión general de un contexto a partir de la exposición del concepto de la venganza y de la idea particular del director; el relato funciona como el eje principal para desarrollar la idea, mientras que el diseño visual construye las atmósferas y los recursos de sentido.

---

<sup>69</sup> Jean-Christophe Berjon, *op cit.*

## **5. Conclusiones.**



La presente investigación es un intento por desmenuzar aquella estructura formal de *la trilogía de la venganza*, además de comprender de mejor manera el carácter cinematográfico de Park Chan-Wook dentro del contexto en donde se desenvuelven las tramas de las cintas. Este análisis abarcó en la mayor medida de sus posibilidades aquellas cuestiones surgidas durante todo el estudio del caso, sin embargo, no son conclusivas debido a que los materiales estudiados poseen una gran cantidad de posibilidades interpretativas y de análisis. Este texto puede servir de base para futuras investigaciones emergentes al tema o, para más adelante, continuar con el mismo análisis desde otros enfoques permitidos y expandir aún más el entendimiento de la obra del maestro Park Chan-Wook.

Mediante las metodologías utilizadas en este estudio se pudieron encontrar las herramientas visuales con las que se construyó el concepto de la venganza en la trilogía, sin embargo también existe la oportunidad de continuar con el análisis en otras áreas que no se expusieron aún; quizás el principal de estos elementos sería el uso del sonido directo y de la música en las películas, ya que en esta ocasión se le dio prioridad a las formas visuales y narrativas, no obstante la banda sonora de las películas es un personaje bastante llamativo en cada una de las cintas de Park Chan-Wook, además de que el sonido directo también puede funcionar como elemento conector con el relato, sin embargo estas cuestiones tal vez serán resueltas en investigaciones futuras.

El estudio de los elementos de sentido que construyen a cada una de las cintas logró esclarecer la manera en que las herramientas formales se unen para generar un discurso cinematográfico de carácter visual y narrativo, con el cual se logra exponer una idea y un concepto; en el caso de la trilogía de Park Chan-Wook ese concepto es la venganza.

El presente análisis comenzó con la intención de conocer la manera en la que se presentaba la tradición de la cultura coreana dentro de la *trilogía de la venganza*, sin embargo, a medida en que se profundizaba en el estudio de dichas cintas se encontró que lo que en verdad destacaba en el relato y diseño

visual de cada una de las películas era la relación que tenía el director con su contexto. Es decir, en el concepto de los filmes que componen la trilogía se puede percibir la manera en la que Park Chan-Wook asimiló sus experiencias de vida y las exhibió en pantalla mediante tres relatos ficcionales.

A partir de la metodología de la hermenéutica profunda acuñada por Thompson se logró crear un sistema de estudio que abarcara distintos campos de interés sobre el director y sus películas. También, con el apoyo de las herramientas de la narratología se construyó el esquema del relato de cada cinta, además de complementar en análisis con el estudio del diseño visual, para que así, en conjunto y con distintos elementos analizados, se lograra crear una reinterpretación que mostrara la manera en la que los elementos coreanos se reflejaban dentro de *la trilogía de la venganza* de Park Chan-Wook.

La trilogía de Park Chan-Wook busca exponer el entorno negativo que existe al cometer una venganza. En cada uno de los filmes que componen la saga se muestra el camino que tienen que cruzar los protagonistas para cumplir sus revanchas en contra de sus agresores. Pero, sobre todo, las obras exponen la violencia y el dolor que sucede a partir de que se ejecuta una venganza tanto para el agresor como para la víctima. A diferencia de otros relatos o de otras ideas populares en el cine, las obras del director coreano no homologan el concepto de venganza con el de justicia, pues en las cintas solo existe un resultado de catástrofe al intentar cometer una revancha.

Precisamente al comprender la forma en la que está construido el relato, en la trilogía se puede entender también el uso que Park Chan-Wook le da a la violencia y a la tensión dramática dentro de sus películas. El director ha sido fuertemente criticado por su exposición “excesiva” de violencia y lo han comparado con otros directores occidentales que también gustan de mostrar contenido visceral en sus obras. Pero la realidad es que el artista coreano expone la violencia y demás elementos negativos simplemente porque es necesario para denunciar con efectividad la crueldad de la venganza.

También, gracias al presente análisis, se logra comprender la idea de la venganza como un acto infructífero y cruel, según lo que se plantea las películas de Park Chan-Wook. Esto debido a que el autor concibe precisamente al acto vengativo como un error gracias al entorno contextual en el que vivió en su época estudiantil. El periodo de constantes guerras entre las dos Coreas, así como la represión política hacia el mismo pueblo de Park Chan-Wook constituía un entorno de mucha violencia, la cual asimiló el director para utilizarla como base estética de su obra y con ella poder denunciar cuestiones morales y éticas propias de su lugar de origen.

Para lograr que el espectador comprenda su idea de la venganza, Park Chan Wook construyó una serie de obras audiovisuales que enlazan todas las formas simbólicas presentes en pantalla, para que así no existiera dudas o huecos narrativos dentro de las cintas. No existe ningún elemento visible con una funcionalidad meramente ornamentaría, sino que todo intenta mostrar el concepto principal. Dicho concepto es la venganza, y así, dicha idea está ligada al relato, que mediante el uso del tiempo, el modo y la voz narrativa construye una serie de narraciones sobre personas atormentadas por su entorno y que buscan la revancha sobre aquellos que le hicieron daño. Al mismo tiempo las formas, colores y demás construcciones propias del diseño visual están subordinadas al relato y muestran gráficamente las ideas relacionadas con el concepto, para que así exista una coherencia total en el discurso de las películas. De esta forma se justifica la violencia gráfica en los filmes del director coreano, pues no están presentes en las cintas solo para llamar la atención del público, sino que refuerzan el discurso del director y describen la forma en que el dolor se relaciona con la venganza.

Además, las formas relato anteriormente mencionas se basan en la exposición de analepsis y metalepsis en el tiempo del relato para lograr esclarecer los motivos de la venganza de los protagonistas y mostrar sus sentimientos profundos. También los relatos se basan en el juego de la voz extradiegética-heterodiegética, en donde algunas ocasiones existe un narrador

principal que muestra sus impresiones con respecto a los sucesos que acontecen. Estos elementos narrativos funcionan para mostrar las distintas opiniones de los protagonistas que se encuentran en medio de la venganza. Además, la exposición del modo narrativo en las películas sirve para hacer notar quienes son los afectados por la venganza.

En cuanto al diseño visual de *la trilogía de la venganza* se refiere, las formas, encuadres y colores están subordinadas al relato, así, la elección de los tonos y de la composición de objetos que se muestran en las escenas está creada con la finalidad de hacer notar sucesos temporales dentro de la narrativa, para construir una imagen de los protagonistas o para mostrar los sentimientos que convergen en las personas relacionadas con el suceso.

El estudio de la forma en la que Park Chan-Wook utiliza elementos narrativos y visuales para construir la idea integral de un concepto es útil para futuros creadores, debido a que se obtiene la noción de un sistema de herramientas y de estructuras útiles para la creación cinematográfica, audiovisual y narrativa. Observar las formas simbólicas y la manera en la que estas exponen ideas y lugares comunes del director permite entender cómo es que se realiza la planeación conceptual de una cinta, además de asimilar de mejor manera parte del cine contemporáneo, en donde Park Chan-Wok es clave debido a que su presentación formal así como a su fondo se ha vuelto popular e inspiración para otros thrillers o películas en donde la violencia es parte de la estética del relato.

Este análisis sobre *la trilogía de la venganza* de Park Chan-Wook puede servir para futuras investigaciones, ya sea para continuar estudiando la construcción de los mundos presentes en la filmografía del director o para comparar la forma particular en la que está construido el sentido de la saga de la venganza con otras películas de otros directores coreanos contemporáneos a Park Chan-Wook o con otras producciones que aparentemente posean similitudes en la forma y en el relato.

La presente investigación sirve para comprender la manera en la que un discurso cinematográfico puede estructurarse y así generar elementos de

sentido que construyen un concepto. La metodología usada para analizar a la *trilogía de la venganza* puede usarse para otras cintas u otra serie de películas de cualquier índole, y de esta manera encontrar también aquellas herramientas audiovisuales y narrativas que forman una idea sobre algún tema.

La trilogía expone la manera en que todo acto vengativo resulta en dolor y tragedia, a partir de la creación relatos diferentes y el uso de distintas herramientas para mostrar un concepto común. La personalidad de los protagonistas también está ligada a ese orden narrativo. Las acciones de Ryu responden a las situaciones que se presentan de manera lineal, al contrario de Oh Dae-Su, el cual se transforma paulatinamente en otro individuo debido a los eventos pasados y él mismo no se identifica con su “yo” del pasado, él se identifica con un monstruo. Geum-ja se presenta de distintas formas: puede ser gentil, ignorante, maternal o mortal dependiendo de la escena en la que se encuentra. Sin embargo, el final de cada personaje en el relato es el mismo: el dolor. Es por eso que también el diseño visual cambia drásticamente en cada filme, para mostrar que cualquier situación de venganza deriva en la tragedia.

## **6. Bibliografía.**

- Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual*, Alianza, Madrid, 1999.
- Berjon, Jean-Christophe. Entrevista con Park Chan Wook En: “Contra campo” (En línea). [youtu.be/HltsqUYrJTE](https://youtu.be/HltsqUYrJTE) Consultado el 20 de septiembre de 2018.
- Caballero, Jorge. *Señor Venganza, antídoto a la violencia impulsiva: Chan-Wook*, México. En: “La Jornada”, Espectáculos, 18 de septiembre de 2006, (En línea) [www.jornada.com.mx/2006/09/18/index.php?section=espectaculos&article=a06n1esp](http://www.jornada.com.mx/2006/09/18/index.php?section=espectaculos&article=a06n1esp) Consultado el 1 mayo de 2017.
- Etedgui, Peter, *Diseño de la producción y dirección artística*, Barcelona, Océano. 2002, 208 p.
- Gaudreault, André y François Jost, *El relato cinematográfico*. España, Paidós, 1995, 176 p.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. España, Editorial Lumen, 1989, p. 83.
- Gombrich, Ernst, *La imagen y el ojo*, España, Alianza editorial. Lumen, 1982, 340 p.
- Houvenaghel, Eugenia, *El eterno retorno de la mujer fatal en Circe de Julio Cortázar*. En: “Bulletin of Hispanic Studies”, volúmen 85, número 6, 26 de agosto de 2008, (En línea) [biblio.ugent.be/publication/445263/file/6814237.pdf](http://biblio.ugent.be/publication/445263/file/6814237.pdf) Consultado el 1 de septiembre de 2018
- Ingarden, Roman. *Valores estéticos y valores artísticos*. En: Marcos Márquez. *Taller de apreciación estética y narrativa en los medios audiovisuales. Programa y lecturas*, México, UNAM, 2015
- Kracauer, Siegfried, *Sobre la estética del cine en color*, En: “Archivos de la filmoteca”, Institut Valenciá de cultura, España, número 62, p. 216 Pamundis, Chema, *Entrevista con Park Chan-Wook*, “Diario Venusville”, 2007 (En Línea) [www.diariodevenusville.com/park-chan-wook-entrevista-soy-una-cyborg-sitges-2007/](http://www.diariodevenusville.com/park-chan-wook-entrevista-soy-una-cyborg-sitges-2007/) Consultado el 1 de agosto de 2018
- Romero, Lourdes. *Anacronías: el orden temporal en el relato periodístico*, En: “Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales”, volumen 41, número 169, 1997, p. 233.

- Romero, Lourdes, Marcos Márquez (coords.) *El ámbito artístico y estético en la producción periodística y audiovisual*. México FCPyS, 2013, 191 p.
- S/A, *Diccionario de la lengua española*, Madrid. España. 2018 (En línea) [www.rae.es](http://www.rae.es) Consultado el 18 de agosto de 2018.
- S/A *Sympathy for Lady Vengeance*, IMDB (En línea) [www.imdb.com](http://www.imdb.com), consultado el 18 de mayo de 2015.
- S/A. *Sympathy for Mr. Vengeance*, IMDB (En línea). [www.imdb.com](http://www.imdb.com), Consultado el 20 de mayo de 2016.
- S/A, Darcy, Paquet, (coord.), *Film reviews*. En: "KoreanFilm.org", (En línea). [www.koreanfilm.org/kfilm00.html](http://www.koreanfilm.org/kfilm00.html), Consultado el 20 de septiembre de 2018.
- Thompson, John, *Ideología y Cultura Moderna*. México, UAM, 2002, p. 490.
- Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño*. España, Editorial Gustavo Gil, 2011, p. 352.
- Wong, Wucius, *Principios del diseño en color*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili.,1988, p. 212.