

# **La reinención del género western y la reinterpretación del viaje del héroe a través de la metaficción. Un análisis al filme *Rango* (Verbinski, 2011)**

## **Alumnos:**

Nikkita Sabrina Alfaro Sáez

Amaro Navarrete Aguilar

Francisco Javier Vidal Labra

## **Profesor guía:**

Salomón Ignacio Balut Bugueño

**Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital**

**Santiago, Chile**

**Julio, 2024**

## Resumen

*Rango*, el filme de 2011 ganador del Óscar, nos entrega una fresca propuesta sobre cómo abordar el viaje del héroe y el género western usando la animación como un medio para lograrlo, es en base a esto que nos preguntamos qué innovaciones aporta y cómo las aplica. Para esto, se analizó la película con un enfoque cualitativo, definiendo en primer lugar el viaje del héroe o monomito, y también definiendo el género western, para luego pasar a cotejar el filme en relación con ambos conceptos, cómo los representa y reinventa estructuras y tropos comunes para el espectador. Como resultado se obtuvo que *Rango* revaloriza y redefine estos clásicos arquetipos y estructuras, utilizando la comedia y la introspección como herramientas narrativas, dialogando con el espectador a través de la metaficción y tomando consciencia de que el filme es un filme, lo cual abre las puertas a más historias que pueden contarse de forma creativa, usando tanto elementos clásicos como también la animación de por medio.

**Palabras claves:** *Rango, Monomito, Western, Animación, Arquetipo, Estructura, Héroe, Viaje del Héroe.*

## Abstract

*Rango*, the Oscar-winning 2011 film, provides us with a fresh proposal on how to approach the hero's journey and the western genre, using animation as a medium to achieve it, and it's based on this that we asked ourselves what innovations it brings to the table and how it develops them. To achieve this, the film was analyzed with a qualitative approach, on first instance, defining the hero's journey or monomyth, and also defining the western genre, to finally compare the film in relation to both concepts, how it represents them and how it reinvents common structures and tropes for the viewer. As a result, *Rango* reevaluates and redefines these classic archetypes and structures, using comedy and introspection as narrative tools, dialoguing with the viewer through metafiction and being aware of itself, which opens the door to more stories that could be told in a creative way, using both classical storytelling elements and animation as a tool.

**Keywords:** *Rango, Monomyth, Western, Animation, Archetype, Structure, Hero, Hero's Journey.*

## Introducción

En la década de los cuarenta, el cine western, originario de Estados Unidos, proliferó, y tuvo su auge hasta la década de los sesenta, convirtiendo este período en la época dorada del western. En estos años se produjeron muchos largometrajes que consolidaron el género, sus convenciones y sus arquetipos, con tramas sobre forajidos, alguaciles, nativos americanos y con temáticas de venganza y redención. A pesar de ello, en la década de los setenta, el interés del público y el éxito del género comenzaron a decaer, las preferencias y la evolución del cine demandaban algo diferente. El western empezó a quedar de lado, si bien nunca desapareció, cada vez fueron menos las producciones enfocadas en historias del lejano oeste. En años posteriores e incluso recientes, el género ha creado nuevas propuestas de la mano de directores como Quentin Tarantino con *Django Unchained* (2012), un western dramático, altamente violento y explícito o *The Hateful Eight* (2015) del mismo director, con un enfoque en el misterio y en la comedia negra. Otros esfuerzos para repopularizar el género han surgido en el mundo de los videojuegos, tal como la saga *Red Dead Redemption* (Rockstar Games), la cual, en su primera versión (2010) y precuela (2018) adoptan elementos del western crepuscular, mirando con nostalgia la época de los forajidos y con recelo la llegada de la civilización al oeste.

En el mundo de la animación pocas producciones han surgido hasta ahora respecto al género western: películas como *An American Tail* (Bluth, 1986), que explora algunos elementos del género, mezclándolos con temáticas de inmigración o también *Spirit: Stallion of the Cimarron* (Asbury & Cook, 2002) y *Home on the Range* (Finn & Sanford, 2004), ambas ambientadas en el lejano oeste, la primera explorando el esfuerzo por civilizar el oeste por parte del ejército estadounidense, incluyendo como protagonista un caballo llamado Spirit y, la segunda, con tres vacas que buscan salvar la granja de su dueña, volviéndose cazarrecompensas. No obstante, el ejemplo más notorio de un western en la animación -y prueba de ello es su premio Óscar en 2012 a la Mejor Película de Animación- es *Rango* (Verbinski, 2011).

La presente investigación, en tanto, busca señalar y describir la relación que existe entre el filme animado *Rango* (2011), el viaje del héroe y el género western, para comprender cómo se utilizan estos conceptos y con qué fin. Por esta razón, encontramos necesario, en primera instancia, definirlos, ya que son imprescindibles para entender el enfoque del estudio:

En primer lugar, cuando hablamos de historias clásicas y contemporáneas, resulta imposible no pensar en patrones que se repiten a lo largo del tiempo y de las mismas obras. Joseph Campbell, antropólogo y mitólogo, se percató de lo anterior y desarrolló la estructura del “monomito”, la cual es conocida popularmente como “el viaje del héroe”. Esta estructura consta de 17 etapas, que, aunque no se cumplan estrictamente, nos provee de tropos<sup>1</sup> bastante recurrentes que refuerzan y cementan el desarrollo de una trama y el de su protagonista.

---

<sup>1</sup> Según Michael Rizzo en su libro *The Art Direction Handbook for Film* (2005), un tropo es “una imagen universalmente identificada infundida con varias capas de significado contextual que crean una nueva metáfora visual” (p. 321). Es decir, arquetipos, recursos y convenciones comunes que son reconocibles para el espectador.

El concepto acuñado por Campbell, “el viaje del héroe”, constituye la base de su obra *El héroe de las mil caras* (1949), donde ahonda en el monomito y cómo esta narrativa describe el viaje tanto físico como psicológico del héroe, que suele ser el protagonista de la historia, ayudándonos a entender su evolución en la obra.

Por otro lado, es relevante que nos refiramos al género western, un clásico del cine norteamericano, caracterizado por diversos temas y arquetipos. En palabras de José Catenacci & Ruth Gutiérrez (2022):

Honor, hostilidad, precariedad, violencia, venganza y justicia son los conceptos asociados a un género que tuvo su época más prolífica en las décadas de los 40’, 50’ y 60’. En ese contexto, tanto el western americano como el italiano se basan en un relato con un marcado componente de aventuras, bien hiladas, cimentadas en arquetipos en el cual el héroe se despliega en un ambiente fronterizo en donde existen otros personajes bien marcados como los antihéroes y villanos. (p. 35)

En este sentido, el género western ha utilizado el arquetipo del héroe en sus cintas para desarrollar el mismo viaje y plasmar las aventuras a las que se debe enfrentar el protagonista para alcanzar un desarrollo personal. Esta guía que presenta el arquetipo y el viaje ayuda a cimentar las tramas en torno a un desarrollo significativo: el cambio del protagonista que implique una enseñanza o una evolución, adaptadas a un género que marcó una época cultural del mundo cinematográfico. Por ejemplo, en las películas protagonizadas por John Wayne (entre 1939 y la década de los sesenta), donde él tenía el papel de héroe, con un código moral y valores bien marcados, aunque no carente de imperfecciones. Nuevamente y según J. Catenacci & R. Gutiérrez (2022):

El héroe se identifica con el protagonista, quien es un vaquero, con su caballo como fiel compañero el cual tiene una serie de mitos en torno a él, hasta al punto de endiosarlo en pantalla. No obstante, este personaje puede mutar y perder atributos por llegar a ser un mercenario, asesino e incluso un terrateniente, aunque puede que conserve varias de sus características primarias. Por su parte el sheriff tiene una doble función que navega entre lo justo e injusto, en lo que respecta a la toma de decisiones, junto a que puede ser presa fácil del terrateniente de turno, ya que el poder que ostenta radica en la seguridad, orden y justicia. (p.39)

Respecto de la animación, lamentablemente se ha visto bastante permeada por la concepción de que es un género enfocado al público infantil, cuando en realidad es un mundo, que propone numerosas posibilidades para contar historias y experimentar con diversos elementos narrativos. En consecuencia, la animación es considerada una forma de arte y, según muchos directores, incluso Gore Verbinski, director de *Rango* (2011), como una herramienta o medio para expresar ideas.

Tomando lo anterior, autores como Nicolle Cannock (2011) ha dicho que “*Rango* positions itself outside the Disney Model as a sophisticated pastiche by using postmodern techniques of intertextuality, parody and irony to reimagine the western genre”<sup>2</sup> (párr. 9). Posicionándolo como un filme innovador, tanto en el ámbito de la animación como en la reconstrucción del género. Siguiendo esta misma idea, Cannock también afirma que “*Rango* demonstrates the way in which a genre becomes self-conscious and acts self-reflexively and in doing so engages in a sophisticated exploration of the genre’s deep structure”<sup>3</sup> (párr. 9). Estructura que su principal exponente Joseph Campbell trata en su libro *El héroe de las mil caras* (1949), en el que nos argumenta que hay un patrón común en las historias de todo el mundo, donde un héroe se embarca en una aventura, enfrenta desafíos, encuentra ayuda, supera pruebas y regresa transformado. Así como esto lo lleva referenciado a lo cinematográfico el investigador Luis Amigo en *El mitologema clásico del viaje del héroe y su influencia en la cinematografía contemporánea* (2022) donde examina cómo estas películas adaptan y reinterpretan los elementos clásicos de la mitología para reflejar temas y preocupaciones actuales.

Con todas estas ideas en consideración, surge la pregunta de investigación pertinente al tema: ¿cómo aborda *Rango* (2011) la reinención del género western y su representación en el viaje del héroe? Por ende, el presente ensayo tiene como objetivo general analizar el largometraje animado *Rango* (2011), para ello nuestros objetivos específicos serán definir el viaje del héroe, para usarlo como base, verificando qué etapas se cumplen, analizando cómo el filme las representa, así como también bajo el prisma del género western, definir este mismo y las innovaciones del largometraje con respecto al género y, por último, identificar tropos y simbolismos tanto en el viaje del héroe como en el western, aplicados al filme. Todo este proceso converge en un análisis acerca de cómo el largometraje aprovecha la utilización de la animación como un medio para contar una historia de este género y aporta temas nunca explorados en el mismo, tanto internos, como la identidad personal, el autodescubrimiento y autoaceptación; como externos, tales como la escasez de recursos naturales o el poder corporativo. Finalmente, examinaremos las posibles contribuciones de la película a este género clásico y a la concepción del viaje del héroe y cómo desafía las convenciones de ambos arquetipos.

Este ensayo académico tiene un enfoque cualitativo, con un diseño exploratorio-descriptivo, para eso haremos un estudio de caso utilizando la película *Rango*, también

---

<sup>2</sup> *Rango* se posiciona a sí misma fuera del modelo de Disney como un sofisticado pastiche al usar técnicas posmodernas de intertextualidad, parodia e ironía para reimaginar el género western. Traducción propia

<sup>3</sup> *Rango* demuestra la forma en que un género se vuelve consciente de sí mismo y actúa de forma autorreflexiva y, al hacerlo, se embarca en una sofisticada exploración de la profunda estructura del género. Traducción propia

emplearemos el esquema del viaje del héroe y el western cinematográfico como conceptos fundamentales para la investigación.

A partir de estos conceptos, analizaremos la obra, observando la relación, intencionalidad y forma en la que se usan estos conceptos en ella, reforzando nuestra disección y estudio con información recopilada de diversas fuentes. Como primera instancia, se realizará un análisis de la película *Rango* (en su versión extendida, esto se clarifica por las citas a la película presentes en el ensayo, cuyas marcas de tiempo coinciden con esta versión), desglosando sus elementos narrativos. Para ello, será necesario una revisión bibliográfica, con la cual podremos llevar a cabo un análisis, específicamente narrativo; enfocado en el marco teórico del viaje del héroe, identificando sus etapas presentes en la película, así como el western, tropos presentes en ambos temas y simbolismos notorios en el filme. Para llevar a término, se considerarán todos los hallazgos del análisis y serán interpretados según lo indagado, para alcanzar una mejor comprensión definitiva de la obra.

Como hemos dicho anteriormente, el género western marcó una generación y la industria con su forma particular de hacer cine, utilizando para la conformación de su narrativa un esquema que ha sido empleado desde las epopeyas griegas, el viaje del héroe. En este presente ensayo académico exploraremos la relación entre el largometraje animado *Rango* con estos conceptos, examinando cómo se adaptan y reinterpretan en la época actual para resonar con un público contemporáneo. En este análisis buscamos comprender cómo el filme se enriquece de la animación y de lo anteriormente mencionado para abordar temas profundos como la identidad personal, el autodescubrimiento y la escasez de recursos, desafiando así las convenciones de ambos arquetipos, adaptándolos y permitiéndonos observar como la animación es capaz de utilizar diversos elementos para crear historias innovadoras.

## **El viaje del héroe o monomito**

El arquetipo del héroe como protagonista de cientos de historias es un elemento que ha sido utilizado desde los inicios de la narrativa humana, tal como podemos observar en la mitología griega con personajes como Aquiles o Ulises. Este arquetipo representa a los protagonistas con características de semidioses y humanos que realizan grandes hazañas a través del relato, siendo representaciones de los valores a los que debían aspirar los ciudadanos que escuchaban estas historias. Campbell define a este tipo de personaje como: “a hero properly is someone who has given his life to something bigger than himself, or other than himself”<sup>4</sup> (Joseph Campbell Foundation, 2021, 1m02s). Esto refiere a que en las narraciones el héroe a lo largo de la historia debe hacer sacrificios, incluso personales para el mundo o el entorno donde se desarrolla, esta acción es clave en su caracterización.

Esta construcción de personaje ha sido usada hasta el día de hoy como herramienta para crear al personaje principal de la narración, ya que en ella se manifiesta la construcción

---

<sup>4</sup> Un héroe propiamente tal es alguien que ha entregado su vida a algo mucho más grande que él mismo, u otra cosa que no sea él mismo. Trd. Propia.

de un ser complejo que debe enfrentarse ante las adversidades, logrando una transformación personal, lo que resulta clave para poder narrar una historia que resulte interesante y que tenga un desenlace que resuene con el espectador, llegando a utilizarse tanto en la literatura como en el cine contemporáneo. Al ser un arquetipo, o sea, un ejemplo o modelo de personaje, este “héroe” suele seguir patrones, uno de ellos ha sido definido como *El viaje del héroe*, concepto acuñado por el estudioso Joseph Campbell, quien describió aquellas características clave que configuran el viaje en los mitos griegos y que eran modelos que se repetían en diversas culturas y se mantenían en el tiempo a través de diversas narraciones.

Para Campbell, según el texto de Chamorro (2017), este viaje se basa de diversas etapas, si bien el autor definió 17 etapas, nosotros solo trabajaremos con las 12 que reconsideró Christopher Vogler en su libro *El viaje del escritor* (2002), basándose en el modelo de Campbell y adaptándolo de acuerdo a las necesidades del género literario y cinematográfico. Las etapas iniciales están agrupadas en la primera categoría y son denominadas como *la partida*, que consiste en los primeros estadios a los que se enfrenta el héroe en la historia y que marcan el distanciamiento con su realidad cotidiana:

En primer lugar, está *El mundo ordinario*, en donde se contextualiza la realidad inicial del protagonista, se le muestra inserto en su rutina y permite un primer acercamiento a ellos. En segundo lugar, tenemos *El llamado a la aventura* en donde el héroe es interpelado por una situación o problema que requiere el abandono del mundo conocido por el personaje, a una realidad que desconoce y que representa desafíos que pueden descolocar o cuestionar la existencia del héroe. En tercer lugar, encontramos *El rechazo al llamado*, el personaje siente reticencia a aventurarse a esta nueva realidad, ya que puede representar una amenaza a lo conocido o poner al héroe en una posición que lo hace enfrentarse a sus propios miedos, aquí se empieza a enaltecer su figura heroica, ya que al aceptar el llamado se está enfrentando también a sus propios miedos.

Después nos encontramos con *El encuentro con el mentor*, aquí se presentará el primer encuentro significativo para el viaje en la historia con una figura aliada, un tipo de guía que es parte y conocedor de esta nueva realidad desconocida, quien le entregará información y conocimiento para enfrentarse a este nuevo suceso una vez respondido el llamado. Finalmente tenemos el *Cruce del primer umbral*, donde se hace referencia al traspaso real del mundo antiguo, de lo conocido hacia lo desconocido y nuevo, se abandonan las etapas de preparación y se comienza verdaderamente el viaje a la aventura. Aquí el héroe debe enfrentarse al “primer guardián”, quien una vez es vencido permitirá que el héroe consigne la diferencia entre él y un personaje mundano, remarcando este paso como un viaje sin retorno, aquí el héroe inicial “muere” simbólicamente (al dejar atrás lo conocido) y se inserta en este camino del cual nacerá un nuevo héroe.

En la segunda categoría, llamada *La iniciación*, estarán todas las etapas que representarán las dificultades que debe enfrentar el héroe durante su viaje.

Por un lado, tenemos la *Prueba, los aliados y los enemigos*, en esta etapa de la historia el protagonista se encontrará y enfrentará a diversas peripecias, esto lo ayudará a ganar aliados o ganarse enemigos varios que favorecerán y lo ayudarán o entorpecerán el desarrollo de su viaje. Luego, *La aproximación a la caverna más profunda* donde se hace referencia al

acercamiento en la narración al enclave más peligroso de la historia, es aquí donde se halla el objeto más deseado por el protagonista, la principal motivación del viaje y el segundo umbral que debe cruzar para lograr su cometido, esta etapa enmarca una aproximación al conflicto y travesía final que deberá enfrentar el héroe.

Posteriormente tendremos la *Odisea (calvario)*, el momento de mayor peligro en la narración, el héroe debe enfrentarse cara a cara con la muerte y sus mayores temores. No es una victoria asegurada ya que son dos fuerzas similares o incluso un ser más poderoso con el que debe enfrentarse el héroe: “se trata de un momento crítico en la historia, una odisea donde el héroe debe morir o parecer morir para que pueda renacer seguidamente” (Vogler, 2002, p.54). Es el clímax de la narración que cimienta la trascendencia de la figura del héroe, una vez que se ha enfrentado a esta fuerza mayor donde su sacrificio adquiere un significado mayor. Finalmente, en esta etapa tenemos *La recompensa*, donde una vez superada la gran hazaña y sobrevivir a la muerte segura, se premia al héroe con el tesoro buscado, que varía según la historia, y el cumplimiento de la misión final, se alabará y habrá ganado un gran conocimiento. Será consciente de su verdadero valor y rol en el mundo, finalmente es un héroe propiamente tal.

Por último, en la tercera categoría tenemos las etapas que construyen *El retorno*, la que comienza con el *Camino de regreso*, enmarcando el inicio del retorno, donde el héroe ha cumplido su cometido, habiendo sido capaz de erradicar el mal o detenerlo momentáneamente, es el momento donde debe tomar la decisión de volver al hogar o permanecer en el nuevo mundo. Después nos encontramos con *la Resurrección*, el héroe hace un viaje inverso, debe volver a morir para renacer otra vez en su mundo inicial con su nuevo yo, es aquí donde se representa el clímax de la historia, el protagonista debe enfrentarse nuevamente a fuerzas adversas y en donde debe demostrar todo lo aprendido durante la travesía. Terminando con *el Retorno con el elixir*, donde el héroe vuelve a casa, después del largo viaje, pero para que este viaje haya significado algo debe estar implicada una ganancia para él y el mundo, ya sea sabiduría o un objeto valioso. Si el héroe no ganó nada o no consiguió lo acometido, el viaje estará condenado a repetirse.

Este monomito ha marcado durante décadas la forma de contar historias, tanto la literatura como el cine y la televisión lo han utilizado como una guía, no siguiendo estrictamente el modelo, sino que, adaptándolo para contar la historia. Desde géneros tan diversos como la ciencia ficción, la fantasía e incluso el *western americano*, en el caso del último muchas de las estructuras de estas películas siguen este patrón de viaje, el llamado a la aventura que muchas veces está relacionado y motivado por un conflicto en las tierras donde habitan, las figuras de mentor que pueden ser representadas por personajes como vaquero retirado o un nativo americano, hay una recompensa final donde el protagonista cumple con el cometido inicial e inicia su retorno a casa, siendo una persona distinta a la del inicio del relato.

## El género western

El western es un género cinematográfico y literario que se desarrolló en Estados Unidos durante el siglo XIX, ambientado frecuentemente, después de la guerra civil. Con “West” que traducido del inglés “oeste”, es la razón por la que en los países de habla hispana se le conoce como películas o género del “Viejo oeste”; que tiene historias que comúnmente suelen desarrollarse en torno a temas que conllevan asuntos como la lucha por la justicia, aventurarse por dinero, o la más común, supervivencia en un entorno hostil. Así como nos dijo el distinguido Clint Eastwood: "El mundo se divide en dos categorías: los que tienen el revólver cargado y los que cavan. Tú cavas" (Leone, 1966, 2:49:18).

Para el western, su primer avistamiento se cree que tuvo lugar en el año 1899, con un cortometraje mudo británico llamado *Kidnapping by Indians* (Secuestro por indios). Este tiene una trama muy simple y nos muestra a una joven chica que es secuestrada por nativos americanos, la cual es después rescatada a través de una pelea a tiros entre estos últimos y vaqueros. Cuatro años después se filmó la que es considerada la primera película de vaqueros: *The Great Train Robbery* (1903), película muda estadounidense dirigida por Edwin S. Porter, cuya trama gira en torno al robo de un tren por parte de una banda de forajidos los cuales son vencidos por un grupo de lugareños. Con esta partida, el género western tomó solidez y comenzó su edad de oro 40 años después, para el año 1940 las películas de vaqueros estarían en auge, filmes que contienen tropos tales como vaqueros, forajidos, la búsqueda de la ley y el orden, terminaron siendo la sensación entre el público. No obstante, con el pasar de los años la popularidad del Viejo Oeste tuvo su declive hacia los años sesenta y setenta.

Uno de los mayores exponentes del género es John Ford, director de cine estadounidense, con obras como *La Diligencia* (1939), *Las Uvas de la Ira* (1940), *Caravana de Paz* (1950), *El Hombre Tranquilo* (1952), *Siete Mujeres* (1965), *El hombre que mató a Liberty Balance* (1962), entre otras. En muchas de sus obras la acción pasa a un rol secundario, tomando más en cuenta las relaciones humanas, el desarrollo rural y el sentido moral. Por otro lado, “El oeste” no fue creado principalmente en Estados Unidos, los forajidos y atardeceres también llegaron de otros países. Así es como nace uno de los subgéneros del western americano, el “Spaghetti western”, se le denomina así por ser hecho en Italia, nombre que hace referencia a la comida típica de ese país. Los estudios de cine italianos se alejaron de los tropos tradicionales americanos (el vaquero solitario, el sheriff valiente, el asalto al tren, la pelea en el salón, etc) y adoptaron un enfoque más estilizado. Se identifican por su violencia gráfica, personajes moralmente equívocos, paisajes áridos y desolados, y tramas más crudas y realistas. Un gran exponente de este subgénero es Sergio Leone, director italiano con películas como *Il Buono, il Brutto, il Cattivo* (1966), *C'era Una Volta il West* (1968), *Per un Pugno di Dollari* (1964), *Per Qualche Dollaro in Piu* (1965), *Once Upon a Time in America* (1984) y más. Muchas de estas obras las protagoniza el famoso actor y director Clint Eastwood.

Así es como el género western es conocido por una serie de elementos y características distintivas que lo hacen reconocible y popular entre el público. En primera instancia, su ambientación, estamos en el Viejo Oeste a fines de la guerra civil, ya sea de Estados Unidos o México. Nuestro contexto contemplará atardeceres, pueblos pequeños, grandes cañones, paisajes desérticos y cantinas a la espera de la llegada de nuestro

protagonista. Ahí mismo se encuentran nuestros personajes arquetípicos más conocidos: El vaquero (clásico protagonista), el forajido, el sheriff, el nativo guerrero, la dama en peligro y el pueblo fronterizo en apuros. Con el empleo de temas tales como la venganza, la justicia por mano propia, la ley y el orden, la lucha entre el bien y el mal, la redención, la libertad y la confrontación entre la civilización y la naturaleza (nativos versus colonos). Caracterizado por su ambientación en el Viejo Oeste, sus tropos y arquetipos recurrentes, sus temas universales, su estilo visual y narrativo distintivo, y su rica iconografía, este género se ha vuelto duradero y querido por generaciones de espectadores, fortaleciéndose de todos estos elementos y cimentando una estructura propia.

### **Rango y su contexto de producción**

El día 4 de marzo del 2011 fue estrenada en Estados Unidos la película *Rango*, dirigida por Gore Verbinski y producida por Nickelodeon Movies. El año siguiente fue premiada por la Academia y recibió el Óscar a Mejor Película de animación.

En palabras del mismo director en una entrevista para Fotogramas (2011), la idea surgió en el año 2003, y tras rodar un par de películas de la saga *Pirates of the Caribbean*, se tomó un tiempo para realizar el largometraje animado, donde pasó un año y medio trabajando con varios artistas en su casa, llevando a cabo el proceso de preproducción. Tras tener todo este material trabajado, se llevó la idea a Paramount, se grabó a los actores durante 20 días y por último el filme se trabajó por un año y medio en Industrial Light & Magic (ILM), empresa dedicada a la realización de efectos especiales y caracterizada por haber prestado servicios a algunas de las sagas más icónicas del cine, como *Star Wars* o *Jurassic Park*. Ellos ya habían trabajado anteriormente con Verbinski en *Pirates of the Caribbean*, y esta vez suponía un desafío, ya que era la primera película totalmente animada que hacía el estudio.

Sobre la grabación de las referencias para los animadores, Verbinski aclara que no quería abandonar su método de trabajo, pero al ser un medio animado las cosas tendrían que hacerse algo diferente, a pesar de no ser un género según el mismo director, sino una herramienta para contar historias, Verbinski optó por innovar y dirigir a los actores en escena, interpretando sus papeles, entonando sus diálogos, culminando en una compilación de metraje que sirvió para que los animadores pudieran referenciarse al momento de dar vida a los personajes, todo esto acuñado en un término que fue nombrado *emotion capture* en lugar de *motion capture*, que podría traducirse como captura de sentimiento o emoción, en lugar de captura de movimiento. El reparto cuenta con actores con los que Gore Verbinski ya había trabajado antes, destacando Johnny Depp en el protagónico, lo cual fue un punto fuerte en el marketing del filme y en lo reconocible de este mismo por parte del público.

*Rango* cuenta con un estilo visual innovador, con un enfoque más realista y al mismo tiempo grotesco, los personajes son irregulares e incluso deformes, presentan una mezcla de realismo y de caricatura muy llamativa a la vista, ya que no sigue los estándares implícitamente impuestos por la industria, donde los animales antropomórficos tienden a ser adorables, regulares y vendibles. *Rango* tiene una identidad visual más cercana al western, haciendo uso de los estereotipos clásicos del género y exagerando sus características más

prominentes. El setting del filme también nos evoca una sensación similar, un árido pueblo en medio del desierto, con edificios irregulares, siguiendo una regla de "no usar ángulos rectos" impuesta por el equipo de arte. La fotografía se encuentra a cargo de Roger Deakins, es gracias a él que cada plano y composición se sienten vivos y llenos de significado, con una notoria iluminación que enriquece cada momento del filme.

Sobre las referencias cinematográficas del director (Fotogramas, 2011), reconoció haber crecido con el cine de Sergio Leone, y además de ello comentó que como el protagonista se cree un héroe, él mismo toma muchas referencias tanto de literatura clásica, como obras griegas o Shakespeare, y también de películas western, es entonces a medida que avanza el largometraje que nuestro protagonista se da cuenta de que está en un western y empieza a incorporar esos elementos en su personalidad. Las referencias y homenajes al género se componen de esto y también de lo mencionado anteriormente con el diseño de personajes, así como además situaciones dentro del filme, por ejemplo, la típica escena de la cantina, que es un sello característico de un western, está presente en el largometraje y toma un giro más humorístico y de autodescubrimiento, marcando el inicio del héroe.

## **Análisis de Rango**

Según varios autores ajenos a Campbell, el viaje del héroe se reduce a 12 etapas diferentes (en lugar de las 17 originales). Son estas 12 las que vamos a ir cotejando en conjunto con el filme.

La película inicia con un grupo de búhos narradores quienes parecen conocer la historia de antemano, pero a medida que avanza el filme, participan del mismo, incluso sabiendo cómo continúa la historia, rompiendo desde un inicio la cuarta pared sin necesariamente hablarle al espectador de manera constante, y generando un puente entre la audiencia y los personajes. Por otro lado, el líder de la banda de mariachis nos habla sobre un héroe que aún no entra en su propia historia, de nuevo tomando una perspectiva externa y autoconsciente de la obra misma. La película, de manera constante, juega con las convenciones del género y desafía las expectativas del espectador al romper la cuarta pared y al hacer referencia a elementos de la narrativa cinematográfica. Esto sugiere una reflexión sobre la naturaleza misma de la narración de historias y el papel del espectador en la construcción del significado.

Nos encontramos con nuestro protagonista, Rango, quien aún no adquiere este nombre. Él es un camaleón y su capacidad de camuflarse hace alusión a la capacidad actoral del mismo, ya que es un aficionado de la actuación. Tras una breve intervención de sí mismo y un fugaz cuestionamiento, se autodetermina a encontrar un propósito. Es en este momento donde Rango dibuja un plano cinematográfico, encerrando en él su cara, esta es la primera vez que veremos un plano dentro de un plano en la cinta, así como también el conflicto interno del personaje, quien a lo largo de la película lucha contra su propia identidad y con el dilema de ser un héroe genuino o simplemente un impostor. Este conflicto interno refleja temas universales de autenticidad y autoaceptación. Todo esto último pertenece a la primera etapa del viaje del héroe, *El mundo ordinario*.

En palabras de Rango, y siendo un meta-comentario de lo que va a suceder, el héroe necesita un evento inesperado que lo impulse hacia el conflicto, e irónicamente es catapultado fuera de su mundo ordinario, esta es *la Llamada a la aventura*, la segunda etapa. Y así es como se da el *Encuentro con el mentor* (tercera etapa), o uno de los dos mentores presentes en el largometraje: la primera es el armadillo y la segunda el espíritu del Oeste, pero de este último se hablará más adelante. El armadillo rememora la figura del ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha, este le habla a Rango sobre su propósito, una misteriosa cruzada sobre llegar al otro lado de la carretera, metáfora que estará presente en otro momento de la trama. También le habla a Rango sobre el espíritu del Oeste y le hace cuestionar un poco su existencia e identidad. Rango, como parte de la cuarta etapa, *Rechaza la llamada* a la aventura, y tras un par de contratiempos, decide escuchar al armadillo, quien lo envía a un pueblo llamado Dirt, un lugar en medio del desierto donde podría encontrar agua. La escasez de agua en el pueblo de Dirt no solo sirve como un punto central de conflicto, sino que también puede interpretarse como un símbolo de la lucha por recursos naturales y el control sobre ellos, lo cual es relevante en contextos contemporáneos y en la historia del Oeste.

Tras esto, Rango *Cruza el primer umbral*, quinta etapa, y se adentra en el desierto. El entorno árido y desolado del lugar donde se desarrolla el filme puede obtener la interpretación de un reflejo del viaje interno de Rango. El desierto, tradicionalmente es asociado con la prueba y la purificación (por ejemplo “La Biblia” con Jesús 40 días en el desierto), y sirve como un espacio simbólico donde el personaje se enfrenta a sus propias limitaciones y encuentra su verdadera identidad. Ya no hay vuelta atrás, y nuestro protagonista y narradores lo saben, estos últimos cantan sobre la eventual muerte de este, chiste recurrente en la obra.

El atravesar el umbral significa que su mundo ordinario se ha roto, su destino guiado por fuerzas exteriores (el mentor) ha comenzado, su entorno común y corriente se transforma, se ve completamente alterado y entra al mundo extraordinario. Es aquí donde entramos a la sexta fase: *Pruebas, aliados y enemigos*, o en palabras de Campbell, *El camino de las pruebas*. Según Campbell (1959):

La aventura es siempre en todas partes un pasar más allá del velo de lo conocido a lo desconocido; las fuerzas que cuidan la frontera son peligrosas, tratar con ellas es arriesgado, pero el peligro desaparece para el que es capaz y valeroso. (p.81)

Con “peligroso”, se refiere a que esta aventura, viene con pruebas, adversidades y obstáculos que el héroe debe perecer. Para Rango esto se presenta de una manera poco común, Rango no es valiente ni intrépido, él es más bien asustadizo y un alivio cómico por añadidura.

Es así como Rango se encuentra caminando en el desierto, sediento, la banda de mariachis comienza a tocar y en su canción advierten lo que sucederá: Un ave lo matará. En eso una voz le advierte que no se mueva, él busca la voz y encuentra un sapo camuflado. Rango está confundido hasta que, sobre él, pasa la sombra de un halcón. Asustado busca la forma de camuflarse cambiando de colores haciéndose, irónicamente, más llamativo para el

depredador. El halcón representa la muerte, una muerte predestinada según los narradores, pero Rango parece haber burlado la muerte. El halcón se lleva a el sapo que intentó advertir a Rango en un inicio. Rango sale sano y salvo de su primer obstáculo.

Ahora en la fría noche, Rango sueña con elementos surreales y premonitorios. Una daga española (cactus andante) lo mira con una cara terrorífica, unos cactus se transforman en la cola de una serpiente de cascabel, resultando en una advertencia premonitoria de una gran amenaza futura. El halcón que todavía lo acecha, representando que la muerte todavía está presente. Pronto aparecen en su sueño objetos de su mundo ordinario, el torso de muñeca y su pez de juguete gigante, éste último le recuerda su soledad y falta de identidad. Seguido de una corriente de agua que ahoga a Rango, representando esto la presión que tendrá que cargar sobre sus hombros y los sentimientos reprimidos. Finalmente despierta del sueño al salir disparado por una alcantarilla.

Así es como se nos presenta a la primera aliada y el interés romántico: Beans. Una Iguana del desierto que lo recibe con una escopeta preguntándole quién es, pero nuestro protagonista solo alude a sus monólogos actorales, ya que no ha asumido aún su identidad. Beans lo lleva a Dirt, un pueblito que está en medio del desierto donde el agua escasea. Aquí se hace presente el western: la música, los acentos y animales, personajes de apariencia grotesca, que también son en su mayoría futuros aliados. Nuestro camaleón protagonista toma inmediatamente la tarea de camuflarse entre ellos, imitando su caminar y su actitud, pero todo inicia definitivamente con la clásica escena de la cantina. Rango entra y pide un vaso de agua, todos se burlan de él ya que es un recurso escaso, le sirven en su lugar jugo de cactus. Tras ser interrogado por un personaje, Rango se cuestiona su identidad. “¿Quién soy? Podría ser cualquiera” (Verbinski, 2011, 0:23:13), son los pensamientos de nuestro personaje al mirarse en un espejo, dejando ver por segunda vez un plano dentro de un plano, esta vez es un plano holandés. Rango toma la botella, y con un dedo tapa el mensaje que dice “Hecho en Durango”, y es así como adopta su nueva identidad “Rango”.

Producto de todo lo anterior, Rango comienza a actuar como una leyenda del oeste, como un legendario pistolero, inventando historias y fantasías tales como que mató a los siete hermanos Jenkins con una sola bala, elemento que será repetido constantemente a lo largo del filme, actuando como una especie de arma de Chéjov, principio narrativo que postula que todos los elementos presentes en una obra deben estar ahí por un motivo y no de forma innecesaria o aleatoria.

Todos parecen creer la mentira de Rango, pero llega Bad Bill, (segundo obstáculo del monomito) que lo desafía a un duelo (otro tropo clásico del western) pero esta vez con una pizca de comedia, ya que Rango quema el rostro de Bad Bill y en un intento por apaciguarlo, lo empeora aún más. El duelo no dura mucho porque el halcón ha regresado y Bad Bill junto con sus secuaces escapan del lugar. Rango huye por todo el pueblo, pero a pesar de su cobardía, a ojos de los demás, es Rango quien persigue al halcón, dando pie a otro momento cómico. Él es acorralado y por cosas del destino termina matando al halcón con una sola bala, demostrando así que una de sus mentiras “era real”. El pueblo lo ovaciona como a un héroe y lo llevan con el alcalde. Tras una conversación con este último, donde él le revela que si controlas el agua lo controlas todo, hablando premonitoriamente sobre el poder que tiene en el pueblo al ser el único capaz de controlar el suministro de agua, le otorga a Rango el puesto

de sheriff. Según el alcalde, la gente debe creer en algo y ahora creen en él. Aquí podemos ver que Rango representa dos arquetipos del western: La leyenda (el héroe) y el sheriff valiente. La vestimenta de Rango es similar a la vestimenta de John Wayne en sus películas, y esta misma cambiará a medida que avance la película y según lo que el pueblo necesite más adelante.

Antes de continuar con la historia principal, se nos presenta al alcalde teniendo una conversación con Bad Bill donde nos queda más que claro que ellos serán los principales villanos del filme, a lo cual se sumarán más obstáculos más adelante. Rango comienza a creer demasiado en su propia historia y tras un extraño ritual para conseguir agua, se le revela a Rango que, al no estar el halcón, vendrá Rattlesnake Jake, una víbora de cascabel que es la representación de la parca, ya que siempre que aparece se lleva un alma.

No hay agua, Beans revela que en el banco (lugar donde guardan el agua del pueblo) tampoco hay agua, el pueblo se alborota y Rango junto con el alcalde intentan calmarlos. Aunque es ambientada en un entorno western tradicional, "Rango" aborda temas contemporáneos como la escasez de recursos naturales, el poder corporativo y la relevancia a la historia, conectando el mundo del Oeste con preocupaciones del mundo "real".

Rango en su ingenuidad entrega un permiso de excavación a unos topos, quienes supuestamente roban el banco, al otro día van en búsqueda del agua siguiendo las tuberías del subsuelo, esta parte corresponde a *La aproximación a la cueva más profunda*, y bastante literal, ya que se encuentran recorriendo las cavernas. Aparece un elemento surrealista, un ojo gigante que los observa, nunca se explica qué es ni a quién pertenece, y no es necesario, ya que este es un toque de *realismo mágico* en la obra, corriente artística que muestra elementos surreales como cotidianos, y que según Cascón (2006) se define como:

Podemos reiterarnos en la idea de que en el Realismo Mágico lo natural y lo sobrenatural conviven de modo coherente, de que tanto lo racional como lo irracional (se podría decir que los dos hemisferios del cerebro humano, con los atributos pertenecientes a cada uno de ellos) con figuran el conjunto de una realidad que se nos manifiesta mestiza por lo citado, una realidad que es síntesis de dos mundos separados pero no enfrentados, y no será la única ocasión donde se nos presente un elemento de esta índole en el filme, que, a su vez, ya está bastante impregnado de elementos extraños para este punto, lo hacen destacar de un simple western. (p.115)

Tras la búsqueda del agua, encuentran el cadáver del banquero fuera de la cueva, aún hay huellas frescas y se determina que murió ahogado, esto es importante para luego hallar

al culpable de dicho asesinato. Hay un montaje de cabalgata donde siguen los rastros de quienes posiblemente estén detrás del crimen, al final de este montaje acampan. Rango les habla sobre el espíritu del oeste, repitiendo las palabras del armadillo mentor, que es una figura que recorre el oeste en un carruaje de alabastro con guardianes dorados y que solo se le aparece a quienes han iniciado una cruzada épica y han llegado “al otro lado”. Esto corresponde a metaficción en la narrativa, que según Hutcheon (1947): “‘Metafiction’ as it is now named, is fiction about fiction- that is, fiction that includes within itself a commentary of its own narrative and/or linguistic identity” (p.1)<sup>5</sup>. Esto quiere decir, la película es consciente de sí misma, y es consciente sobre la misma historia de Rango hasta este punto.

En una conversación los aliados le hablan a Rango de Rattlesnake Jake, Rango miente nuevamente, diciendo que es su hermano. Los personajes inician una oración al espíritu del oeste donde agradecen la llegada de Rango a sus vidas, nuestro protagonista se ve bastante acongojado y perseguido por el cargo de conciencia y el peso que cargará sobre sus hombros. El viaje de Rango puede interpretarse como un ciclo de redención, donde el personaje pasa de ser un farsante y un impostor que pasa a convertirse en un verdadero héroe a través de la aceptación de sus propias fallas y la asunción de responsabilidad por sus acciones. Esta narrativa de redención añade profundidad emocional al arco del personaje y lo hace más resonante para el público.

Rango habla con Beans, ella le cuenta que las dagas españolas o cactus andantes son plantas que, según la leyenda se mueven por sí solas y siguen el agua, esto será relevante en otro momento del filme. Al día siguiente encuentran a la familia de topos y Rango junto con sus aliados orquestan un plan para arrestarlos, marcando así el inicio de la *Odisea (Calvario)*, también llamado *La gran prueba*. Lamentablemente no contaban con que los topos llamarían a toda su familia, cientos y cientos de topos aparecen desde el suelo. Es aquí donde empieza una de las secuencias más extrañas y creativas del largometraje, una persecución, con un medley que fluctúa entre la clásica *Cabalgata de las Valquirias*, un extracto de *An Der Schonen Blauen Donau, OP.314* y por último el tema principal del protagonista y el filme. Comienza la persecución, Rango y su cuadrilla contra la familia de topos, quienes los persiguen montando murciélagos y usando ametralladoras Gatling, dándole un toque refrescante a este western, incorporando elementos que solo serían posibles de usar en un medio animado, ya que rompe con la cronología al ser un western contemporáneo y que además está utilizando armas y elementos posteriores a la época del lejano oeste, como por ejemplo los murciélagos con Gatlings, simulando un avión con armamento. Sumado a esto, el filme aprovecha su tono absurdo a ratos para utilizar esto mismo en pos de una escena como esta, donde el hecho de ser animales antropomórficos tiene relevancia, nuevamente aludiendo al uso de los murciélagos, y donde Rango por conveniencia de la trama y por su propia ingenuidad termina derrotando a varios de los enemigos y al mismo tiempo generando contratiempos para sus aliados. En síntesis, esta escena en particular saca todo el provecho posible de que esta es una producción animada, y lo usa a su favor para generar comedia y acción.

---

<sup>5</sup> “Metaficción” es ficción sobre la ficción, es decir, ficción que incluye dentro de sí misma un comentario sobre su propia identidad narrativa y/o lingüística. Traducción propia

Luego de la persecución se revela que los topos no robaron nada, ya que no había agua en el estanque plástico que robaron cuando ellos llegaron al banco, alguien la robó antes. A pesar de esto, Rango lleva de vuelta al pueblo a los representantes de la familia para encarcelarlos y así dar algo de tranquilidad a la gente de Dirt. Esta parte podría considerarse como la *Recompensa*, pero en el fondo no hubo una recompensa como tal, sino que recibimos a nuestros héroes derrotados y en búsqueda de la verdad tras el enigma.

Tiempo después, Rango conversa con el alcalde, este le dice que todos los elementos del western son del pasado, el sheriff, el forajido, el revólver, todo eso es cosa de antaño, y revela que está construyendo el futuro. Todo esto es una referencia a la metaficción también, acerca de cómo el género cinematográfico del western ha ido quedando atrás y ha sido opacado por el futuro. Cuando Rango se va, el alcalde comenta que el sheriff lleva mucho tiempo haciendo el papel de héroe y que se lo está empezando a creer, por lo que decide llamar a Rattlesnake Jake.

De vuelta en el pueblo, nuestros protagonistas discuten que sobre el único terreno que el alcalde no ha comprado a los pobladores, el de Beans, pero no entienden por qué le serviría, ya que sin agua los terrenos son inútiles. Todo esto era parte de un plan de dejar inutilizables los terrenos para luego comprarlos de vuelta a los habitantes de Dirt y así monopolizar el territorio y construir una ciudad como mencionó el alcalde anteriormente. El pueblo hace un motín, están desesperanzados, Rango intenta motivarlos por medio del habla y proclama que mientras el cartel de sheriff siga colgando donde está, existirá esperanza, sin embargo, el cartel de sheriff es acribillado (no cae del todo, simbolismo importante ya que se condice con lo dicho anteriormente por Rango), aparece Rattlesnake Jake. Este personaje cuenta con un diseño muy peculiar, es una víbora de cascabel, pero en su cola posee un arma, el sonido característico que hace al andar es producido por el cinturón de balas que cuelga alrededor de él y por el arma que posee en la cola, además de esto, su diseño choca y contrasta bastante al ser el más fotorrealista presente en el filme, el más cercano a un animal real dentro del reparto de animales antropomórficos que hemos visto (excluyendo al halcón y otros que son de plano animales fotorrealistas sin habla), esto podría ser en pos de crear un personaje que intimide a la audiencia y al protagonista, representando un verdadero obstáculo para él y siendo asociado a la figura de la parca, ya que en esta narrativa, Jake siempre se va con una víctima del pueblo, usualmente el sheriff. Rattlesnake Jake humilla a Rango, tratándolo de hermano, como en la mentira que dijo anteriormente, y lo hace confesar que no es un héroe ni una leyenda, sino un fraude. Rango es despojado de todo y expuesto como un farsante frente a todo el pueblo, derrotado, él se va. Los búhos narradores guardan sus instrumentos en señal de la derrota de nuestro protagonista. Rango deja caer su placa de sheriff.

Aquí comienza *el camino de vuelta*, y de manera literal, Rango toma el mismo camino por el cual llegó a Dirt pero en sentido contrario, incluso algunos planos son calcados a los iniciales, cuando emprende su viaje. Estamos frente a la escena más conmovedora del filme, donde el protagonista cae a su punto más bajo, algo que los griegos llamaban *catábasis*, donde García-Esquivá (2014) señala que:

La temática *katábasis* ocupa un lugar muy destacado en el corpus mitológico y literario de la antigüedad grecolatina. Varios de sus textos narran la historia de un

personaje que se adentra en el Hades en busca de alguien o de algo y que, tras su periplo por los territorios infernales, regresa de nuevo al mundo de los vivos. (p. 1)

Siguiendo esta temática, la catábasis de Rango corresponde al descenso, en este caso, hacia el sinsentido. De fondo tenemos una canción de Danny Elfman compuesta para otra película, lo cual es curioso siendo que la banda sonora está a cargo de Hans Zimmer, sin embargo, esta canción aporta melancolía y reflexividad a la escena. Sin saber ya su identidad real y aferrándose a su antigua vida, recogiendo los objetos que formaban parte de su acuario cuando era una mascota, Rango se cuestiona todo. “¿Quién soy? No soy nadie.” (Verbinski, 2011, 1:24:31). Este western no trata de venganza, sino de identidad, o incluso redención como se mencionó anteriormente. Rango no era nada más que una mascota con delirios actorales antes de emprender su viaje, sin embargo, al comenzar su farsa termina cargando con una responsabilidad muy grande encima, él decide continuar con ella, ya que está demasiado sumido en su papel autoimpuesto de héroe. Al perderlo todo, Rango tendrá una visión más adelante, que su propósito es ayudar al resto en el lugar de héroe que se ha ganado, reivindicando sus errores, pero principalmente, asumiendo su nueva identidad, que ha forjado por accidente, pero que es suya al fin y al cabo.

Rango decide, finalmente, morir. Al cruzar la autopista no es atropellado por ningún automóvil, y, finalmente llega al otro lado, no sin antes caer inconsciente. Esta escena queda bastante a la interpretación, ya que el personaje está dispuesto a morir al cruzar al otro lado, pero el no ser atropellado por ningún auto, como se nos muestra en el filme, en un momento donde hay mucho tráfico, es algo cercano a lo imposible, sin embargo, ocurre, y se podría tratar de otra pizca de surrealismo o realismo mágico. No se nos explica el origen ni la causa de esta situación, simplemente asumimos y aún así entendemos de qué trata la escena. Es aquí donde comienza la *resurrección* del héroe. Rango tiene una epifanía y tras su muerte simbólica se encuentra con un carruaje de alabastro (carrito de golf), con guardianes dorados (estatuillas de oro), y, finalmente, con el espíritu del oeste del que tanto le han hablado, quien es nada más ni nada menos que Clint Eastwood, célebre actor de westerns clásicos y posterior director de filmes. Clint Eastwood se encuentra representando su papel del hombre sin nombre, de la icónica trilogía del dólar, con su poncho característico. El espíritu del oeste también se encuentra buscando algo, y lo alienta a ser un héroe, que es lo que buscan sus amigos. Entre intercambios de diálogos le da dos frases que resuenan con él, la primera, “No es por ti, es por ellos” (Verbinski, 2011, 1:27:55) en referencia a que debe ser un héroe para sus amigos y no para él mismo, y por último “Ningún hombre puede huir de su propia historia” (Verbinski, 2011, 1:28:10), dibujando alrededor de Rango un rectángulo, al igual que al inicio del filme, encerrándolo en un plano cinematográfico y de alguna forma diciéndole en otra referencia de la metaficción más directa, “esta es tu película”, esto haciendo alusión a la autoconciencia de estar junto con el protagonista de su propia película, Clint Eastwood se va. Este es un gran ejemplo de lo mencionado anteriormente, de cómo el filme representa elementos del cine mismo y cómo rompe la cuarta pared, dándole otro significado al viaje de nuestro héroe.

Termina la epifanía de Rango y aquí vuelve a aparecer nuestro mentor, el armadillo. Juntos, siguen a los cactus andantes (nuevamente un elemento surreal e incluso de realismo

mágico presente en este western) en dirección hacia el agua, es así como avistan una ciudad humana y encuentran la fuente de la cual el alcalde roba el agua. “Ningún hombre puede huir de su propia historia, voy a volver (...) Porque es lo que soy” (Verbinski, 2011, 1:33:11). Ahora Rango está decidido a volver a Dirt, pero antes, traza un plan junto con la familia de topes que resultó ser inocente. Rango vuelve al pueblo vestido ahora como Clint Eastwood, recoge su placa de sheriff y enfrenta a Rattlesnake Jake. Tras hacer que Jake se coloque sobre el agujero hecho por los topes que quedó en medio de la ciudad, el armadillo abre la llave del agua que cortaba el suministro, y el agua comienza a fluir a través del subsuelo, llegando a Jake y lanzándolo por los aires. El agua llegó a Dirt, lo cual significa que Rango cumplió su promesa de traer el agua, siendo identificada esta como la última etapa: *El regreso con el elixir*, lo cual en este caso es bastante literal, teniendo en cuenta que Rango regresa y siendo el elixir el agua.

Jake se esconde, aunque no por mucho tiempo, ya que el halcón que creyó ver en el cielo era la familia de topes montando murciélagos. Jake vacía su cargador disparándoles, varios caen como si fueran aviones, Rango aprovecha que éste quedó sin balas y le apunta con una mirada y convicción diferente a la de antes, Rango ahora va en serio. El alcalde tiene prisionera a Beans y Jake la serpiente logra salvarse de este apuro. Ahora Beans y Rango están encerrados en el depósito de agua del banco, que se llena rápidamente. El alcalde revela explícitamente que va a acabar con todo lo relacionado al western y traer el futuro, la civilización, incluso si eso significa acabar con Jake. Pero Rango, logra salir gracias a una bala, del depósito de agua. Todos salen despedidos por la fuerza del agua, dejando al alcalde indefenso ante Jake y ante Rango. Nuestro protagonista es reconocido por Jake como una leyenda, “Una bala, ahora me quito el sombrero, una leyenda frente a otra” (Verbinski, 2011, 1:41:41). Tras mostrar su ahora mutuo respeto, Jake se encarga del alcalde y se lo lleva, se desprende de forma implícita la posterior muerte de este por parte de Jake.

Una vez que Rango ha derrotado a todas aquellas fuerzas malignas que impedían que el pueblo y sus habitantes pudieran vivir dignamente, en donde se ha recuperado el agua que es la fuente de la vida, el escenario final es totalmente distinto. Se ve un pueblo en donde no prima ni la tensión ni el pánico, en donde los habitantes han recuperado la vida mediante el recurso natural primordial para la existencia de las diversas especies, logrando acabar incluso con los diversos conflictos que se provocaban por esta, es por este motivo que en las escenas finales podemos ver un pueblo que celebra y disfruta lo obtenido en la aventura.

Finalmente, el héroe se ha consolidado como tal, Rango ya no es el mismo personaje que al inicio del viaje, todas las mentiras y las personificaciones que necesitaba en un primer momento para validarse con los otros ya no son necesarias, ha adquirido las experiencias significativas para su vida al compartir experiencias con otros y salirse del terrario que consolidaba su mundo habitual, en donde solo vivía de fantasías. Ahora el personaje se conoce a sí mismo, ha ganado un propósito en la vida y esto se ve en la última escena, con Rango en medio del atardecer y en donde se hace una referencia directa al viaje del héroe, rompiendo la cuarta pared por parte de uno de los personajes, quien hace un comentario de metaficción, haciendo referencia directa a la figura literaria del héroe: “Con el fin de satisfacer las necesidades colectivas el héroe debe desprenderse del ego y solidificar su imagen como un icono que será recordado por siempre” (Verbinski, 2011, 1:44:23). Después de reconocer la figura consolidada de héroe de nuestro protagonista, se hace referencia a las

míticas escenas de atardecer del género *western*, en donde vemos a los protagonistas alejándose del plano hacia el atardecer, buscando una nueva aventura.

## Reflexiones finales

A lo largo de este análisis podemos ver como la película *Rango* revaloriza y redefine elementos tan clásicos como *western americano* y el *monomito* o *el viaje del héroe*, utilizando elementos cómicos y herramientas narrativas novedosas que permiten observar cómo se pueden seguir contando historias de forma creativa utilizando elementos clásicos del cine. El filme es una oda al género de vaqueros, en medio de la globalización y la impuesta civilización moderna, en donde vemos diversos animales y especies ser dejadas atrás, *Rango* vuelve a traer elementos de un pasado icónico, trayendo a la palestra elementos como el desierto, los enfrentamientos, la figura de un pueblo desconectado y que tienen que enfrentarse solos a una problemática, la dama en apuros, el bien y el mal, etc. Combinando siempre estos elementos de tensión con acotaciones cómicas, que permiten distender el ambiente.

Al utilizar como modelo este género para la película y cómo se ha hecho a lo largo de muchas narraciones, también se utiliza el arquetipo y viaje del héroe para contar esta historia, pero como hemos visto en este análisis, no se hace siguiendo al pie de la letra estos pasos, sino que se reconfiguran e interpretan para crear una narración novedosa. El personaje de Rango no es un héroe innato, no tiene las características ni el poder divino para serlo, de hecho, es todo lo contrario, es cobarde, mentiroso, egocéntrico y se deja llevar por el poder, por lo que la película redefine este viaje, no hay un héroe, por tanto el protagonista debe convertirse en uno para encontrar su propósito en el mundo y ayudar a otros, en lugar de ser un semidios innato que puede disparar o enfrentarse a los villanos más temibles, debe convertirse en un héroe que enfrente sus miedos y debilidades internas, que supere estos mismos obstáculos y conecte con la audiencia por medio de estas mismas falencias.

La película no solo utiliza elementos clásicos del viaje del héroe, sino que también utiliza elementos clásicos del género *western*, en la película el espectador hace un viaje al pasado utilizando constantemente referencias entre personajes y componentes característicos del género a lo largo de la cinta. Es un homenaje constante a sus elementos, pero esto no quiere decir que se sigan los patrones al pie de la letra, *Rango* redefine el género y expande las posibilidades de cómo narrar una historia, que permita que las nuevas generaciones también puedan conectar con un género que marcó la historia del cine. A lo largo del filme vemos la mezcla del *western* con temáticas tan contemporáneas como la destrucción de ecosistemas en pos de la industrialización, problemas sociales, personales y desde un tono narrativo que se va construyendo desde la comedia. Este enfoque innovador que toma la película no solo mantiene vivo el clásico género, sino que, a partir de su propuesta, lo enriquece y lo sitúa en un lugar donde aparecen elementos que son posibles de utilizar sin seguir la fórmula clásica, pero sin perder tampoco su esencia distintiva, es una constante invitación a adentrarse al mundo del lejano oeste, conocer a sus misteriosos vaqueros y mirar aquellos valores que marcaron a una generación completa.

*Rango* se sitúa como una película innovadora dentro de la animación, es una mezcla de temas que resuenan en la sociedad actual con elementos clásicos del cine y de la literatura como lo son el viaje del héroe, su construcción de personajes, la secuencia narrativa y el clásico género *western*, todo esto a través de la animación. La película demuestra cómo la animación es un medio para experimentar con diversos géneros y elementos narrativos, y es la clave para poder contar historias de formas diferentes, con originalidad en muchos ámbitos, tanto estéticos como narrativos. En años recientes hemos visto grandes ejemplos de películas que han revolucionado el medio de la animación y que también siguen lineamientos similares a los de *Rango*, una de ellas podría ser por ejemplo *Spider-Man: Into The Spider-Verse* (Ramsey, Persichetti & Rothman, 2018). Esta película representa un antes y un después en la industria, y se atreve, como *Rango*, a romper con esquemas establecidos, relacionados más con la estética que con la narrativa, incorporando elementos de la animación 2D y los cómics al 3D, como usar gradientes en lugar de sombras, onomatopeyas visuales y trazos que enfatizan expresiones faciales o acciones, y se incorpora una tasa variable de fotogramas y efectos visuales que apoyan todo esto generando una coherencia entre elementos para crear una obra original y novedosa. En cuanto a narrativa, esta también juega con el mismo tropo que *Rango*, el del héroe inesperado y cómo este debe seguir el arquetipo del viaje del héroe para convertirse en uno.

Con estos antecedentes, podemos mencionar otras películas que siguen innovaciones visuales similares a estas obras como por ejemplo *The Mitchells vs. the Machines* (Rianda, 2021), *Puss in Boots: The Last Wish* (Crawford, 2022) o *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Mayhem* (Rowe, 2023), todas influenciadas por una estética similar, con efectos visuales caricaturescos y un estilo más cercano al arte conceptual o pintura digital. Otras películas que han innovado en elementos estéticos y técnicos fuera de lo común son por ejemplo *Klaus* (Pablos, 2019) que incorpora el software M.O.U y HouDoo desarrollado por Les Films Du Poisson Rouge y utilizados en el renderizado final del filme para simular una iluminación más realista y que a ratos pareciera CGI, esto nos recuerda al uso de herramientas similares en *Rango*, al realizarse todo el filme en un estudio de efectos especiales. Por último, en aspectos estéticos, cabe destacar trabajos como *Guillermo del Toro's Pinocchio* (Del Toro & Gustafson, 2022), que subvierte las expectativas al hacer uso de diseños imperfectos y a ratos grotescos en comparación a los diseños amigables de otros estudios de animación, y que se desarrolla por medio del stop-motion con apoyo de CGI y VFX. La película también subvierte la narrativa tradicional del cuento original, transformándola en algo más introspectivo y existencialista incluso sobre la vida y la muerte, de la misma manera que lo hace *Rango*, pero con la identidad personal.

## Conclusión

Es entonces que volviendo a nuestra pregunta de investigación: ¿cómo representa *Rango* (2011), el viaje del héroe y cómo aplica innovaciones al género *western*?, en la que también podemos considerar nuestra temática, que refiere a la contribución de la película *Rango* a la fórmula clásica del viaje del héroe y a la reinención del género *western*, es que vemos una visión innovadora al hacer de nuestro héroe un actor, quien interpretará el arquetipo del héroe en ambos temas.

Según lo analizado podemos concluir que *Rango*, con lo que respecta al *western* y al viaje del héroe, no solo utiliza y aprovecha bien sus estructuras, sino que las utiliza de manera innovadora y creativa. Esta perspectiva le dio una nueva oportunidad a un género de antaño, otorgándole relevancia y volviéndolo accesible a nuevas generaciones. Desde la llamada a la aventura, hasta el retorno con el elixir, nuestro camaleón protagonista recorrió las etapas más importantes de la estructura del monomito, siendo transformado en el camino por sus peripecias que lo validaron y consolidaron como un verdadero héroe. Esta narrativa integra una profundidad emocional que resuena en el público, beneficiando así el arco del personaje, de forma que se genere una conexión más profunda con el protagonista y sus tribulaciones.

Por fusionar elementos del *western*, técnicas y estilos narrativos modernos, esta película destaca por su uso innovador de la animación. Las escenas de ficción, como la batalla con la familia topo, mezclan las persecuciones al estilo *western* tradicional, pero con comedia y acción fantástica, demostrándonos que la animación puede revitalizar los géneros clásicos y darnos nuevas formas de entretenimiento, probando así que la animación no solo está enfocada a un público infantil, sino que puede ser un medio y preferencia para generar más innovaciones narrativas y estéticas que serían difíciles de realizar en el cine live-action.

El director Gore Verbinski fue capaz de introducir muchos elementos tradicionales del *western* y hacer un homenaje, insertando a su vez temas como la destrucción del medio ambiente, en este caso la escasez del agua, los conflictos sociales y la lucha por sobrevivir, en un mundo donde la industrialización toma la delantera. El filme, por lo tanto, no solo divierte, sino que también nos llama al pensamiento y reflexión sobre cuestiones ambientales y sociales contingentes a la época. En términos de contribuciones al género *western*, este filme reinventa los arquetipos y tropos, logra modificarlos mezclándolos con la comedia sin complicaciones. Así como nuestro camaleón logró a punta de divertidos tropiezos, transformarse de un ingenuo forastero a un héroe legendario, esto captura el espíritu del *western* mientras denota las complejidades de la identidad y el autodescubrimiento. Esta reinención del género demuestra que el *western* y la animación en sí, aún tienen mucho que dar en cuanto a proyectos narrativos y cinematográficos, pudiendo subvertirse la estructura narrativa de cualquier género usando esta herramienta como medio. La película es una invitación a adentrarse en este mundo, a conocerlo. La forma en que la narración mezcla los elementos modernos con elementos de antaño, temáticas ambientales, personajes antropomórficos, el viaje del héroe y el *western americano* la convierten en una de las películas únicas de su tipo dentro de la animación, apelando a un público mucho más amplio que sólo niños o fanáticos de esta.

Con nuestra investigación creemos importante el analizar el contenido y las maneras de utilizar la animación y la narración para crear nuevas estructuras para contar historias. En este estudio sólo nos enfocamos en dos elementos: el viaje del héroe y el *western americano*. Sin embargo, la variedad de temas y elementos que toca la película permite hacer diversos análisis sobre este, desde la ya mencionada relación y referencias que se hacen con las problemáticas ambientales y ecológicas, dialogando en cómo la animación aborda ciertas cuestiones sociales, hasta la utilización de elementos tan innovadores como la metaficción para romper la estructura clásica y dialogar directamente con el espectador. Además, se puede extrapolar la discusión acerca de la reinención de elementos clásicos de la narración en otras

películas animadas. La riqueza y complejidad de esta película y de la animación en general permite un sinnúmero de elementos para reflexionar y analizar, que este estudio no ha podido abarcar, pero que en un futuro sería importante considerar ya que permiten entender y enriquecer nuestras perspectivas acerca de cómo hacer cine, utilizando elementos que nos ayuden a enriquecer la animación y la narración.

Recordando nuestros objetivos podemos decir que el análisis a la película *Rango*, en relación con el arquetipo del viaje del héroe, el género western y tropos comunes en ambos temas, se han desarrollado de manera casi simultánea tras haber definido estos dos términos. Gracias a esto podemos decir finalmente que *Rango* es una obra significativa dentro de la industria de la animación y el cine en general, nos muestra cómo un elemento clásico y tradicional puede ser reinventado para crear historias frescas y resonantes. La película en sí es una declaración de la capacidad que proporciona la animación para evolucionar y adaptarse, utilizando cualquier tipo de género clásico para conocer nuevas fronteras narrativas y visuales. Al hacer esto, este largometraje animado no solo mantiene vivo el western y el viaje del héroe, sino que también abre nuevos caminos y fronteras para el futuro cine animado y la utilización creativa de arquetipos ya existentes.

SOLO USO ACADÉMICO

## Lista de referencias

Amigo, L. (22 de junio del 2022). *El mitologema clásico del viaje del héroe y su influencia en la cinematografía contemporánea* (Tesis de magister). Recuperado de

<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/26673>

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Recuperado de

[https://www.academia.edu/29898380/El\\_h%C3%A9roe\\_de\\_las\\_mil\\_caras](https://www.academia.edu/29898380/El_h%C3%A9roe_de_las_mil_caras)

Cannock, N. (2011). *Mapping contemporary cinema*. Recuperado de

<https://mcc.sllf.qmul.ac.uk/?p=1614>

Cascón, J. (14 de marzo de 2022). Realismo mágico. Historia e intrahistoria en el cine iberoamericano. *Trocadero. Revista del Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América y del Arte*, 1(18), 113–126. DOI:

<https://doi.org/10.25267/Trocadero.2006.i18.05>

Catenacci, J. y Gutiérrez, R. (2022). Análisis del western: evolución, arquetipos e importancia del héroe en el género. *Revista Chilena de Semiótica*, 17 (34-49).

Recuperado de <https://da931a359d.clvaw->

[cdnwnd.com/acecc7bc7a31391a2f6770a849fc939a/200000391-](https://da931a359d.clvaw-cdnwnd.com/acecc7bc7a31391a2f6770a849fc939a/200000391-)

[f0335f0337/RCHS%2017\\_34-49.pdf?ph=da931a359d](https://da931a359d.clvaw-cdnwnd.com/acecc7bc7a31391a2f6770a849fc939a/200000391-f0335f0337/RCHS%2017_34-49.pdf?ph=da931a359d)

Chamorro, A. (2017). *El viaje del héroe campbelliano. Continuidad y ruptura del monomito en la fantasía épica contemporánea* (Tesis de licenciatura). Recuperado

de <https://repositori.upf.edu/handle/10230/33646>

Fotogramas. (30 de diciembre de 2014). *Entrevista exclusiva con el director de 'Rango'*

[Archivo de Video]. YouTube. Recuperado de

[https://www.youtube.com/watch?v=GzF\\_qYXgEYU](https://www.youtube.com/watch?v=GzF_qYXgEYU)

García-Esquivá, V. (2014). El relato de la katábasis: Origen y destino del sujeto.

Universidad de Alicante. *Trama & Fondo*, 36 (79-93). Recuperado de

<https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/47369>

Hutcheon, L. (1947). *Narcissistic Narrative*. Wilfrid Laurier University Press. Recuperado

de <https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/9456/1/-Introduction->

[No%20Printing.pdf](https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/9456/1/-Introduction-No%20Printing.pdf)

Joseph Campbell Foundation. (18 de junio del 2021). *The hero with a Thousand Faces*.

[Archivo de Video]. YouTube. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=Byli-Y8KonY>

Leone, S. (Director) y Grimaldi, A. (Productor). (1966). *Il buono, il brutto, il cattivo*

[Película]. Italia, España y Alemania: Produzioni Europee, Arturo González y

Constantin Film Prod.

Rizzo, M. (15 de julio de 2005). *The Art Direction Handbook for Film*. Amsterdam;

Boston: Focal Press.

Verbinski, G. (Productor y director). (2011). *Rango* [Película]. Estados Unidos:

Nickelodeon Movies.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ediciones Robinbook. Recuperado de

[https://docs.google.com/file/d/0B6F7Eoeev69vYk96OWZLck9tRGM/edit?resourcekey=0-5WcQKqK\\_ATQwvd2TgwWXdg](https://docs.google.com/file/d/0B6F7Eoeev69vYk96OWZLck9tRGM/edit?resourcekey=0-5WcQKqK_ATQwvd2TgwWXdg)

SOLO USO ACADÉMICO