



LICENCIATURA EN PUBLICIDAD  
TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN

# LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES NO ANIMADOS EN LOS FILMS DE TIM BURTON

LAURA PATRICIA OTERO

CÓRDOBA 2011

## **RESUMEN**

Este Trabajo Final de Investigación intenta realizar una aproximación al personaje como elemento de relevancia dentro de la comunicación audiovisual.

Pretende indagar acerca de los componentes discursivos, narrativos y audio-visuales que construyen al personaje, desde de una teoría semiótica. Para ello se procede a la visualización de tres films del director Tim Burton: Edward Scissorhands, Sweeney Todd y Alicia en el país de las maravillas.

Luego se seleccionan fotogramas donde aparecen los personajes interpretados por el actor Johnny Depp y se analizan los aspectos visuales de la expresión y el contenido. Ello, sumado a los valores que se desprenden del análisis semiótico de la narración, permite echar luz acerca del problema de cómo se construyen estos personajes.

La repetición de algunos elementos en la conformación de los personajes permite descubrir el estilo particular creado por el director.

## **ABSTRACT**

This Final Research Paper attempts to make an approach to the character as an element of relevance in the audiovisual communication.

It intends to investigate, from a semiotic theory, the discourse, narrative and audio-visual components that construct the character. To do so, three films by the director Tim Burton are viewed: Edward Scissorhands, Sweeney Todd and Alice in Wonderland.

After that, frames where the characters played by the actor Johnny Depp appears are selected, and the visual aspects of the expression and content are analyzed. This, added to the values they represent and which derive from the semiotic analysis of the narrative, can shed light on the problem of how these characters are built.

The repetition of certain elements in the creation of the characters allows discovering the particular style created by the director.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
JUSTIFICACIÓN.....	3
OBJETIVO GENERAL.....	5
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
MARCO TEÓRICO	
LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA.....	6
LA TEORÍA SEMIOLÓGICA DE GREIMAS.....	12
LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA.....	20
METODOLOGÍA.....	22
ANÁLISIS DEL PERSONAJE EDWARD SCISSORHANDS.....	24
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	34
ANÁLISIS DEL PERSONAJE SWEENEY TODD.....	40
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	47
ANÁLISIS DEL PERSONAJE EL SOMBRERERO LOCO.....	52
CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	61
TABLA COMPARATIVA DE PERSONAJES.....	68
CONCLUSIONES.....	72
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXO.....	77

## INTRODUCCIÓN

Los films de Tim Burton se caracterizan, desde sus comienzos, por poseer un inconfundible estilo. El estilo, como explica Vilches (1983: 144), “[...] *no es otra cosa que la producción y permanencia de ciertos rasgos semánticos más fuertes y marcados que otros, que individualizan un determinado conjunto de signos icónicos distinguiéndolos de otros conjuntos o textos*”.

Su obra trasciende la estructura narrativa estricta, y hace foco en el “sentir a través de imágenes”, más específicamente a través de personajes que recrean esos sentimientos.

En otras palabras, los personajes son el signo, lo que está en el lugar de ciertas emociones. En el caso de Burton, el carácter simbólico de estos signos es llevado al extremo a través de la estética personal que les imprime.

Cabe destacar la evidente predilección del director por la creación de universos más cercanos a la animación o al cuento fantástico (preferentemente del género “terror”) que al realismo.

En términos generales, el personaje es el depositario de las necesidades, motivaciones, emociones, pensamientos, conductas y demás cuestiones propias del ser humano, es por esta razón que comúnmente sea objeto de estudios psicoanalizantes, tal como plantea Hamon (1977).

Podemos decir que el personaje aparece como objeto casi ineludible dentro de todo tipo de comunicación. Es el componente del film que se encuentra más cercano al concepto de persona y que, por esta razón, resulta sumamente eficaz en términos de identificación por parte del espectador.

A esto debemos agregar que en el personaje confluyen los elementos que hacen posible la comunicación: el realizador (autor) que se exhibe a través de él, el mensaje que corporiza y el espectador que se identifica con él, adoptando o no su punto de vista.

*“El personaje, al no hallarse mediatizado, no designa sino a sí mismo, absolutizando su propia imagen y produciendo en consecuencia un efecto de realidad temática en relación con la imagen y un efecto de identificación psicológica en relación con el espectador o Lector”* (Vilches, 1984:143).

En el presente trabajo vamos a indagar acerca de la construcción del personaje como objeto semiótico para observar los rasgos que definen un estilo particular de expresión cinematográfica. Para ello realizaremos el análisis de cada film, tomándolo como texto narrativo visual, con el propósito de comprender la historia de la cual el personaje es el hilo conductor. De esta manera podremos dilucidar las funciones que desempeña para hacer que el relato avance.

Para Vladimir Propp (cit. en Aumont, 2005), los personajes se definían según su “esfera de acción”. En efecto, lo que vemos hacer a los personajes será un fundamental material de análisis. De allí se desprenderán los valores que se ponen en juego en la narración y dotan de sentido al relato.

Además, al tratarse de personajes inscriptos en textos visuales, se hace necesaria una lectura de la imagen del personaje que nos posibilite completar su estudio.

A partir de estas observaciones podremos echar luz sobre el problema de ¿Cómo se construyen los personajes principales no animados en los films del director Tim Burton?

## JUSTIFICACIÓN

En términos generales, el lenguaje audio-visual es un modo de expresión que posee características particulares, en términos de emisión, recepción y por tanto, decodificación. Es heterogéneo porque utiliza distintos tipos de signos para comunicar, en simultáneo, el mensaje: visuales, sonoros, textuales.

La publicidad televisiva y los films comparten esta clase de lenguaje. Si bien existen particularidades propias de cada uno, en términos generales, se trata de comunicaciones masivas, generalmente ficcionales, que poseen rasgos distintivos como el movimiento de cámara y el montaje. Este aspecto los diferencia de otros tipos de lenguaje audio-visual como, por ejemplo, el teatral.

En particular, podemos hablar del cine “como un lenguaje en el sentido de ser “[...] un conjunto de mensajes basado en una materia de la expresión determinada, y como un lenguaje artístico, un discurso o una práctica significativa caracterizada por procedimientos específicos de codificación y ordenación.” (Stam y otros, 1999:56).

Publicidad y cine recurren a algún género narrativo (suspense, comedia, etc.) para contar algo. Además utilizan los mismos elementos en la construcción de puesta en escena y ambos parten de una idea hecha guión. Frecuentemente se trata de transmitir lo que le pasa a una persona, ya sea una historia, un estado, un momento de su vida. Esa persona es en realidad un signo que transmite la idea de persona: el personaje. Por el mecanismo de empatía, entre otros, llegamos a experimentar emociones al observar los personajes. Podemos identificarnos con algunos, rechazarlos, o desear ser como ellos. En el caso de la publicidad, el personaje es una herramienta fundamental de persuasión. Experimentamos junto con ellos, por ejemplo, el placer que nos otorgaría poseer tal o cual “producto” en la acepción más general del término.

Por todo ello, consideramos de interés para la disciplina publicitaria ampliar el conocimiento del personaje como signo dentro del mensaje. Un signo de particular relevancia, puesto que actúa como nexo entre un emisor que desea transmitir un concepto y un receptor que lo experimentará a través de ese personaje. Abordando el estudio de los personajes cinematográficos de un director consagrado, podremos realizar un acercamiento en cuanto a su funcionalidad y composición. También explorar acerca de la creación de un estilo a través del personaje en particular y del contexto visual que apoya su caracterización.

Creemos que el estudio de los mecanismos utilizados para la construcción de un personaje es un factor de importancia en el área de la comunicación, y en la actividad publicitaria en particular. Esto es así puesto que puede resultar de utilidad tener en cuenta ciertos

factores de construcción del personaje, a fin de mejorar la eficacia en la transmisión del mensaje.



## **OBJETIVO GENERAL**

Analizar el modo de construcción de perfiles de los personajes Edward Scissorhands (*Edward Scissorhands*, 1990), Sweeney Todd (*Sweeney Todd*, 2007) y El Sombrero Loco (*Alicia en el País de las Maravillas*, 2010).

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar la estructura dramática del film
- Conocer aspectos del personaje a través de los niveles del signo visual (expresión y contenido)
- Observar las características de cada personaje (pilares de la acción y componentes)
- Identificar el recorrido generativo del film

## MARCO TEÓRICO

Para comenzar este trabajo, vamos a hacer algunas aclaraciones respecto de la estructura dramática de las piezas cinematográficas de ficción. Esto nos servirá como organizador de las acciones del personaje dentro film. Para ello tomaremos los conceptos desarrollados por Espinosa y Montini (1998) para la escritura del guión cinematográfico, donde se produce la génesis del personaje que luego veremos en la pantalla.

### LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA

La historia se divide, según estos autores, en tres actos:

Primer acto o Planteamiento: presentación y punto de giro inicial

Segundo acto o Desarrollo: punto de ataque, crisis y segundo punto de giro

Tercer acto o Resolución: clímax (o anticlímax) y resolución

Al comenzar el film, dentro del planteamiento, es de gran importancia la imagen inicial. En ella es altamente recomendable que se recree el ambiente del film. Hay que aprovechar este momento inicial para captar la atención del espectador y ubicarlo en la escena de los acontecimientos. El sonido puede resultar de gran importancia en la creación del clima.

A partir de la imagen inicial el relato debe ponerse en marcha. Para ello necesitamos un suceso o personaje. Es el llamado elemento catalizador. Puede ser visual o sonoro. Puede ser un diálogo o una acción. Con el detonante arranca la acción de la historia. Los detonantes o catalizadores más efectivos suelen ser las acciones específicas.

Luego de la presentación del personaje, es necesario que surja un emergente dramático. Es decir, algo que deviene de la relación de los acontecimientos, aunque imprevisible. Debe respetar la lógica de la historia y de los personajes, pero a la vez debe sorprender y ubicar historia y personajes en otro lugar.

Este es el primer acto o planteamiento: unidad dramática que va desde la imagen inicial hasta el primer punto de giro o plot point.

Un punto de giro o plot point es un suceso, un hecho, algo que cambia la dirección de la película y ubica la historia en un nuevo escenario dramático. Al cambiar la perspectiva, el público observa la historia desde un lugar diferente.

Sus funciones, según Linda Seger (cit. en Espinosa y Montini, 1998), son:

- Hace girar la acción en una nueva dirección

- Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta
- Suele exigir una toma de decisión o compromiso del personaje principal
- Eleva el riesgo y lo que está en juego
- Introduce la historia en el siguiente acto
- Nos sitúa en un nuevo escenario dramático

No es obligatorio, pero resulta deseable que un buen punto de giro cumpla con todas estas funciones.

En el primer acto ya se ha presentado y definido el conflicto principal.

El segundo acto o desarrollo es la unidad dramática que se extiende desde el primer punto de giro hasta el segundo punto de giro.

A mitad de camino entre ambos se encuentra el punto medio: un suceso o acontecimiento que profundiza la historia. No modifica su curso (como lo hacen los puntos de giro). Algo sucede que hace que la historia exija del personaje o de los personajes principales, una definición acerca de la misma. Pone a los personajes en estado de crisis y los obliga a asumirlo y a actuar en consecuencia.

El punto medio conduce las acciones del personaje en dirección del segundo punto de giro.

Es en este segundo acto donde vemos las fuerzas en oposición actuar. Es el momento en que el antagonista actuará en contra de los intereses del protagonista, quien siempre avanzará para conseguir su propósito. Es importante que se mantenga esta dinámica “hacia adelante”, lo que en guión se denomina impulso. Una de las maneras de provocarlo es mediante una subtrama, siempre y cuando ésta sea oportuna y vaya en armonía con la trama principal. De lo contrario se corre el riesgo de distraer el foco de atención central y crear confusión en los espectadores.

El antagonista debe ser activo y tomar iniciativas que eleven el nivel de lo que está en juego. No debe claudicar hasta el momento del clímax.

Es en este momento cuando el espectador deberá enterarse acerca del éxito o fracaso de la gestión del protagónico.

## EL PERSONAJE

La importancia de la motivación como componente fundamental en la construcción del personaje ha sido expuesta por Syd Field. El autor expresa que “... *sin motivación no hay personaje, sin personaje no hay acción, sin acción no hay obstáculos, sin obstáculos no hay conflicto, sin conflicto no hay drama...*” (cit. en Espinosa y Montini, 1998:37).

Siguiendo a Syd Field (1996) un buen personaje debe contar, por lo menos, con estos cuatro elementos:

**Necesidad dramática:**

Está relacionado con el *deseo* del personaje. Es exactamente lo que éste quiere conseguir a lo largo de la película. Este es el elemento más importante del personaje y resulta beneficioso para el relato que el mismo exprese su deseo o necesidad lo más pronto posible.

**Punto de vista:**

Es la visión del mundo que posee el personaje y debe estar expresada muy clara y definidamente. Todo el mundo tiene un punto de vista personal. Aún quien desconoce tenerlo está expresando su falta de compromiso hacia el mundo que lo rodea.

El punto de vista es una herramienta imprescindible en la construcción del personaje ya que es el punto de partida de su accionar. En ciertos casos puede ser el motor y fuente de conflicto principal de un film: cuando se destaca la particularidad del personaje en su manera de percibir el mundo.

**Cambio:**

No es esencial, pero resulta recomendable que el personaje se presente con una tendencia potencial al cambio. Si bien el personaje puede terminar su historia igual que como la empezó, resulta favorable que experimente algún tipo de cambio entre el comienzo y el final de la historia. Esto significará que el transcurso de los hechos le sirvió porque influyó en él de alguna manera. Le dará sentido al recorrido dramático.

No es necesario que el cambio sea radical, puede partir de un extremo y situarse en un punto medio.

**Actitud:**

Un personaje puede ser activo o pasivo, positivo o negativo, optimista o pesimista, tímido o lanzado, valiente o cobarde. Estas características expresan la actitud del personaje. Esta es otra herramienta imprescindible en la construcción del personaje, puesto que si carece de actitud será un ente sin carácter, sin peso dentro de la historia y, por lo tanto, el interés del espectador irá en detrimento.

Syd Field afirma que “la acción es el personaje”. Este concepto nos lleva a aclarar la importancia del conflicto en cualquier historia.

Hablamos de conflicto como oposición de fuerzas. Conflicto en sentido contrario. Y es la base del drama, que en su acepción etimológica quiere decir acción. No podemos mencionar esta cuestión sin referirnos al Motivo, Gestión y Objetivo, quizás los tres pilares en que descansa la acción y a partir de donde se construyen nuestros personajes en una suerte de coherencia lógica interna y externa (Espinosa-Montini, 1998:49)

El **motivo** es la causa, lo que sustenta la gestión y el objetivo. Lo que motiva a actuar es un deseo insatisfecho. La felicidad inmoviliza, el dolor provoca la situación de cambio, la necesidad de transformar algo.

La **gestión** está ligada a la intención del personaje y ésta a su voluntad, ya que de no tener las ganas de intentar algo, la acción queda anulada y la historia también.

Gestión es acción, es todo lo que hace el personaje para alcanzar su objetivo. Es aquí donde entran en juego las fuerzas opuestas protagonista-antagonista. La gestión es un estado transitorio de lucha de fuerzas que tendrá como desenlace la consecución o no del objetivo del protagonista.

*“El **objetivo**, como dice Eugene Vale, es un resultado a futuro. Es la meta, según Linda Seger o la necesidad dramática, según Syd Field. Mientras el motivo intenta explicar por qué actúa un personaje, el objetivo responde a la pregunta de para qué actúa”* (Espinosa y Montini, 1998:52).

Podemos encontrar films donde el personaje centra su acción en un único objetivo y otros donde se combinan objetivos y, por tanto, sus gestiones se entremezclan a lo largo de la historia.

Es importante tener en cuenta el concepto de story line, ya que en él se halla el conflicto principal que va a poner en marcha la historia. Es el conflicto motriz y matriz, el punto de partida de los demás conflictos que se pueden ir desarrollando a lo largo del film.

Una vez identificada la idea argumental y el conflicto motriz, podemos empezar a desarrollar una historia breve. En este momento es de especial importancia tener delineados los personajes principales. Conocerlos en sus más ínfimos detalles, sus secretos, sus gustos, lo que no soportan, sus manías, sus relaciones, desde las más íntimas a las más superficiales, su pasado (aunque muchas de estas cuestiones queden fuera de lo que se mostrará en el film). Es lo que va a hacer creíble al personaje, en primer lugar para el autor y luego, para los espectadores.

Las características del personaje deben estar representadas de manera que al llegar un momento de crisis, éste actúe de manera coherente con lo que se viene mostrando. La crisis es el estado de cosas en el cual es inminente un cambio decisivo y donde *“ponemos de manifiesto lo que verdaderamente somos. Lo que no somos, ni nunca fuimos, no aparece a partir de una crisis.”* (Espinosa-Montini, 1998:47)

## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE

Para la construcción del personaje en el guión cualquier punto de partida es válido. Es altamente recomendable escribir una biografía del mismo, saber los acontecimientos de cada etapa de su vida. Ya que, como bien expresan Espinosa-Montini (1998): *“Si es como es, es porque fue lo que fue”*. Se trabaja con relaciones de causa y efecto, aunque sean siempre arbitrarias dado lo complejo del ser humano. No importa que la biografía no esté explícita en la película. Un personaje sólido cuenta su historia a pesar de que no la relate.

También las características mínimas de un personaje, hacen a este personaje. Son los detalles, información cotidiana, superficial (qué alimentos prefiere, cómo se viste, si tiene manías) que, por más insignificantes que parezcan, humanizan al personaje, le dan vida, lo acercan al espectador al hacerlo más completo. El personaje crece, se hace multidimensional, se enriquece.

Para la construcción del personaje, es de vital importancia la investigación, esto es, tomar contacto con seres reales que desempeñen el rol que queremos darle. Si bien, por supuesto, las características del personaje pueden variar según el contexto sociocultural en el cual se encuentre. Los personajes no son, en general, meros inventos, sino seres extraídos de la realidad y ubicados en una situación dramática de ficción.

## EXPOSICIÓN DEL PERSONAJE

Syd Field (1996) expresa que conocemos a un personaje principalmente por lo que hace. Linda Seger (cit. en Espinosa y Montini, 1998) agrega que, además, los conocemos por su reacción emocional frente a los hechos y sus pensamientos. También lo que dicen y la manera en que lo dicen nos habla del personaje.

Yendo un poco más lejos, Espinosa y Montini indican que, en ocasiones, se conoce mejor y más genuinamente a un personaje por su inacción, expresada en sus silencios, cuando reprime emociones.

## EL MITO DEL HÉROE (PARADIGMA DEL CAMBIO)

Cuando el personaje transita el recorrido de un héroe, el elemento cambio se vuelve esencial en su construcción. El film debe hacer evidente un arco de transformación casi absoluta, de polo a polo, en el personaje. Ciertos estudios de marketing ponen de relieve la importancia de este enunciado: el recorrido del personaje tiene que ver con los deseos profundos de los espectadores. Esto es, el anhelo íntimo de la persona común de salir de su cotidianidad transformándose en héroe, a través de un personaje. Generalmente se lo presenta como un ser vulgar, sumiso, impotente, el típico “cero a la izquierda”. Luego, el llamado elemento catalizador (puede ser un personaje o una situación) pone en movimiento la historia y lo enfrenta a una cuestión que debe resolver. En este punto tiene la posibilidad de convertirse en héroe. Habitualmente el personaje no asume el rol de héroe por voluntad propia si no porque las circunstancias lo llevan a ese lugar. Muchas veces toman el valor que necesitan apoyados en una subtrama o personaje secundario.

En algún punto de la historia, siempre antes del clímax, el héroe suele tocar fondo, ya sea por daños físicos o porque el miedo lo supera. Aquí vuelve a necesitar del empuje de la subtrama o personaje secundario para retomar fuerzas. El protagonista se lanza a enfrentar los últimos obstáculos y la batalla final. El héroe habitualmente vence, y el espectador lo festeja. Puede ocurrir lo contrario, y en tal caso el espectador se involucrará con la sensación de “duelo”.

## TEORÍA SEMIOLÓGICA DE GREIMAS

Dado que el presente trabajo apunta a determinar de qué manera están contruidos los personajes en los films de Burton, es necesaria una aproximación al concepto de personaje desde una perspectiva semiótica que permita su análisis como materia significativa del discurso, en este caso, cinematográfico.

Llamamos materia significativa a cualquier cosa que, en contacto con ella significa algo para nosotros, es decir, tiene significado. Decimos que es materia porque la producción y recepción del sentido necesita de un soporte material que pueda ser percibido por los sentidos. Decimos que es significativa porque esa materia, para significar debe tener una forma y un contenido que represente algo para alguien. (Dallera, 2005: 132)

Si bien, como podemos observar según esta definición, prácticamente ningún objeto cultural escapa a su condición de significativo, cada tipo de discurso posee sus particularidades, principalmente dadas por sus características de producción y recepción, que en el caso del cine vienen delineadas principalmente por la imagen y el sonido (ojos y oído). Esto queda explicitado en Baiz Quevedo (2004: 30) cuando afirma que *“el discurso del cine nace de la mirada: el personaje fílmico es fruto de la analogía de una visión y, secundariamente, de la analogía de una audición. [...] Sin la visión que escruta el universo creado por un film y/o sin la escucha que indaga lo que la visión no alcanza, no existe diégesis”*.

El concepto de diégesis está íntimamente relacionado con el cine y se refiere al universo del relato, es decir, la historia, los personajes y las acciones tomados como una realidad en sí misma.

Siguiendo en la línea greimasiana, cabe aclarar que la semiótica no es en sí productora de sentido sino que su funcionamiento consiste en actuar como herramienta para el estudio de un sentido dado a priori en cualquier tipo de discurso para luego producir un nuevo discurso sobre ese sentido, con el fin de hacerlo comprensible y dotarlo de significación.

En un plano más específico, podemos entonces tomar desde esta perspectiva al personaje como objeto semiótico, esto es *“cualquier cosa, cualquier producción cultural en su condición significativa”* (Dallera, 2005), cuyo análisis es abordado en un nivel profundo por la semántica fundamental, que provee las unidades mínimas de sentido, y la sintaxis



fundamental, que evidencia la manera en que se articulan dichas unidades para producir sentido.

## RECORRIDO GENERATIVO

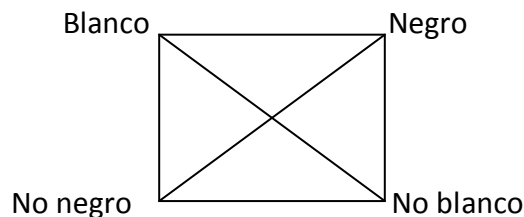
A continuación expondremos los conceptos de la teoría de Greimas, referentes al recorrido generativo de sentido, ya que resultan útiles en tanto herramientas de análisis semiótico.

La *semántica fundamental* se ocupa del plano del contenido cuya significación existe de manera inmanente y manifiesta, esta última es con la que tomamos contacto a través de los fonemas o lexemas (términos manifiestos en los discursos). En el nivel inmanente, el contenido de cada uno de esos términos se llama semema, definido como la acepción o sentido particular de cada palabra.

Para la *sintaxis fundamental*, Greimas propone el llamado cuadro semiótico que pone de relieve las oposiciones semánticas y lógico-gramaticales. Constituye principalmente una manera sistematizada de construcción de unidades de sentido propias de un relato e intenta traducirlos en valores, características, creencias, etc., de los objetos semióticos.

Respecto de este punto, Greimas observa que cualquier relato pondrá en relación componentes vinculados dentro de un mismo eje semántico: vida-muerte, libertad-esclavitud, placer-dolor. Cualquiera de ellas sirve para elaborar cualquier proyecto narrativo, "(...) *el sentido se construye lógicamente a partir de relaciones de oposición*" (Dallera 2005:160).

El cuadro se representa gráficamente de la siguiente manera:



La línea horizontal superior relaciona términos contrarios (pueden coexistir).

Este eje principal presupone la relación de los elementos subordinados (línea horizontal inferior) que pone en relación a los subcontrarios.

Las líneas diagonales dan lugar a relaciones de contradicción (no pueden coexistir).

Las líneas verticales representan relaciones lógicas de implicación.

En el nivel superficial de las estructuras semionarrativas, Greimas habla de *sintaxis narrativa*, nivel de análisis donde lo abstracto del nivel profundo se materializa, se hace evidente, figurativo, dándole forma concreta de comportamientos humanos. Esto es, que son de determinada manera, sufren transformaciones, hacen cosas y cumplen con ciertos objetivos. Según Greimas (cit. en Dallera 2005:141), *“todo esquema narrativo puede reducirse a la tensión o confrontación entre dos sujetos que pugnan por un objeto de valor”*.

A este nivel de análisis lo divide en tres partes:

- ❖ Componentes figurativos
  - ❖ Fases del programa narrativo
  - ❖ Componente estructural: recorrido narrativo de los relatos
- 
- ❖ Componentes figurativos:
    - **El actante**

Este es un concepto primordial para el estudio que abordaremos ya que es la categoría más amplia en la que puede caber el personaje<sup>1</sup>. Según Dallera (2005: 145):

La figura del actante es como una especie de molde de la estructura semionarrativa de superficie que en el nivel de la discursividad puede adquirir la investidura de múltiples formas de sujetos u objetos específicos [...]. Un actante es lo que es (su ser) más lo que hace (su hacer). Técnicamente hablando, en este nivel se formulan dos tipos de enunciados fundamentales: enunciados de estado, que ponen en manifiesto el ser del actante, y enunciados del hacer, que explicitan el conjunto de acciones de los actantes que les sirven para transformar sus estados (o los estados de otros actantes).

En esta estructura semionarrativa de superficie, Greimas habla de seis modelos, moldes o formas de actantes, los llamados *roles actanciales*, que divide en tres pares de dos roles cada uno:

**Sujeto - Objeto**, cuyo nexos es el deseo y que configura dos tipos de sujetos:

---

<sup>1</sup> Según el esquema propuesto por Pavis, el personaje está compuesto por “capas” abstractas de menor a mayor especificidad: actante-arquetipo-alegoría-estereotipo-tipo-rol-actor-carácter-individuo (Baiz Quevedo, 2004: 9)

De estado: cuya propiedad determinante es la de unirse con el objeto deseado, es decir, se define según su junción (conjunción o disjunción) con el objeto de valor;

De hacer: opera junctiones para transformar los estados de otros sujetos u objetos (o de sí mismo).

En cuanto al objeto, estamos hablando de otro tipo de actante, como molde de contenidos múltiples que constituye un signo de valor para el sujeto, y no como un objeto material en concreto.

**Destinador - Destinatario**, en este caso el nexo es el mandato. El destinador es el actante que induce o manda a otro a cumplir una misión o tarea, de lo cual se desprende que será aquel cuya capacidad y jerarquía le permiten estar encima de los demás actantes particulares. El destinatario es quien recibe el mandato y se suele fundir con el rol del sujeto.

**Ayudante – Oponente**, son aquellos sujetos u objetos que en el transcurso del relato sirven a los propósitos (o los obstaculizan) del destinatario-sujeto. La función del ayudante consiste en operar en el sentido del acercamiento del destinatario-sujeto al objeto de deseo, facilitando la comunicación entre ambos (sujeto-objeto). La función del oponente, por el contrario, consiste en crear obstáculos, oponiéndose a la realización del deseo o a la comunicación con el objeto.

- Tipos de enunciado

En toda narración los actantes tienen dos características: son de determinada manera y hacen determinadas cosas. Por lo que los enunciados generados en el discurso narrativo pueden ser:

De estado, correspondientes a las funciones entre los actantes sujeto-objeto;

De hacer, que expresan las transformaciones, el paso de un estado a otro, de un actante o una situación.

- Tipos de relación

Se construyen sobre dos nexos: la **conjunción** ( $S \wedge O$ ) y la **disjunción** ( $S \vee O$ ), lo que permite observar si un determinado actante está o no ligado a una función que define su ser. Si la función se adosa al sujeto o al objeto mediante una disjunción se da una función de actualización, de lo contrario, cuando se lleva a cabo mediante el nexo de la conjunción estamos ante una función de realización.

- Tipos de transformaciones

Están definidas por los enunciados de hacer. Pueden ser de dos tipos:

**Reflexivas**, cuando repercuten en el ser mismo del actante. Si están en relación de conjunción expresan una **apropiación** (el actante “obtiene” el objeto de valor) y si están construidas mediante una relación de disjunción expresan una **renuncia** (el sujeto se “desprende” del objeto de valor).

**Transitivas**, producto de la acción del actante sobre otro sujeto u objeto. Si se construyen mediante una relación de conjunción expresan una **atribución** (el sujeto da el valor) y si se construyen mediante una relación de disjunción expresan un **despojo** o **desposeimiento** (el sujeto quita el valor).

Gráficamente: F transf.  $[S1 \longrightarrow (S2 \vee O)]$     ó    F transf.  $[S1 \longrightarrow (S2 \wedge O)]$

Cuando un sujeto actúa de manera que la transformación da como resultado una apropiación, se denomina prueba a la acción que ejecuta el sujeto (la contrapartida es el despojo del mismo valor en el otro sujeto con el cual se relaciona). De la misma manera, cuando la acción da como resultado una atribución del valor a otro, hablamos de don (la contrapartida es la renuncia por parte del sujeto del valor que dona).

#### ❖ Fases del programa narrativo

**Competencia:** la condición de ser del actante, es *“el ser que hace ser”* cuando la competencia recae sobre un actante objeto, o *“ser que hace hacer”* cuando la competencia es utilizada para transformar el estado de un sujeto.

**Performance:** definida por las acciones que lleva a cabo el actante. Greimas lo define como *“el hacer que hace ser”*. Presupone la existencia previa de la competencia.

Estas son las fases centrales del programa narrativo.

Según Greimas, todo relato consiste en establecer relaciones para modificar estados o situaciones insatisfactorias, por lo cual cabe esperar que cualquier actante despliegue su performance sobre situaciones o cosas. Pero cuando la acción está dirigida no a un objeto sino sobre otro sujeto con el propósito de hacerle hacer algo, estamos frente a una forma particular de performance que se denomina manipulación. Es la que se da entre el destinador que hace hacer al sujeto-destinatario y que Greimas llama hacer persuasivo, que hace creer y hace hacer al sujeto manipulado.

En el otro extremo del esquema narrativo está la fase de cierre: **sanción o reconocimiento**. Se compone de dos instancias ejecutadas por el destinador: el acto de juzgar si se ha alcanzado o no el estado final deseado, y el acto de sancionar (recompensar o castigar) al sujeto-destinatario, sobre la base de sus acciones.

- Dimensiones de las fases

Hacer pragmático, está ligado a las transformaciones de los estados. Es, en términos generales, la descripción de los comportamientos.

Por otra parte, la dimensión que se realiza en las fases de manipulación y sanción corresponde al hacer cognoscitivo, que comprende: el hacer persuasivo (propio de la manipulación) y el hacer interpretativo que corresponde al saber sobre el estado de un sujeto (en la fase de sanción). Esta dimensión es jerárquicamente superior a la pragmática porque se desarrolla en forma paralela al incremento del saber atribuido a los sujetos.

Desde el punto de vista del destinatario, la sanción pragmática (juicio sobre el hacer) corresponde a la retribución que puede ser positiva (recompensa) o negativa (castigo).

Desde el punto de vista del destinador, la sanción cognoscitiva (juicio sobre el ser) equivale al reconocimiento del héroe.

- Las modalidades

Tanto el ser (la competencia) como el hacer (la performance) se constituyen en las dos modalidades básicas con las que se “modalizan” las acciones de los actantes. Modalizar, entendido como afectar la composición de un actante a partir de la modificación de uno (o los dos) componentes que lo definen (ser o hacer). En otras palabras, las modalizaciones tienen que ver con las relaciones del sujeto, no solo con otros actantes, sino consigo mismo en tanto modificaciones que puede hacer respecto de lo que es (con respecto a lo que parece) y respecto de lo que puede o no puede hacer. Según a quién o a qué modifica la modalización (ser o hacer del sujeto), las estructuras modales podrán ser:

Básicas: competencia y performance: el ser modaliza el hacer, y el hacer modaliza el ser.

Traslativas: que se dividen en veridictorias en el caso del ser que modaliza al ser (en el actante actúan dos sujetos, el que es y el que parece), y factitivas cuando el hacer de uno modaliza el hacer de otro, en un “hacer hacer”, que ubica este tipo de modalizaciones en un plano cognoscitivo, ya que se trata de hacer que el sujeto modalizado sepa hacer algo.

Transitivas: cuando las modalizaciones recaen no sobre otro sujeto, sino sobre las cosas.

Existen además cuatro predicados modales capaces de actualizar el estado potencial de los enunciados de hacer y de ser que son: **querer, deber, saber y poder**. De la combinación de estas modalizaciones y sobremodalizaciones, surgen ocho categorías modales que pueden ser representadas en los cuadros semióticos para la comprensión de la competencia pragmática de los sujetos.

#### ❖ El componente estructural

El componente estructural, tiene que ver con los programas narrativos, que Greimas define como la unidad elemental de la sintaxis narrativa. Existe un **programa narrativo (PN) de base** que se compone de **programas narrativos de uso** que le posibilitarán al individuo la consecución de su objetivo principal. Si consideramos la performance como un PN de base, la adquisición de la competencia que la posibilita sería un PN de uso, que consiste en la adquisición de la competencia en cuestión para alcanzar la performance del PN principal, lo que Greimas llama prueba calificante.

Los sujetos sintácticos (sujetos de hacer o de estado), una vez formulados los programas narrativos e inscritos en un recorrido narrativo, son definidos por la posición que ocupan y por la naturaleza de los objetos de valor. Esto quiere decir que son susceptibles de asumir cierto número de roles actanciales. Así, el actante-sujeto dotado sucesivamente de modalidades como querer-hacer, saber-hacer, o poder-hacer asume los roles actanciales de sujeto según el querer, sujeto según el saber o sujeto según el poder.

*“Los roles actanciales asociados a uno o varios roles temáticos permiten la constitución de actores que aparecen como los lugares de convergencia y de conjunción de las estructuras narrativas y discursivas”.* (Latella, 1985:32)

El análisis narrativo debe considerar por lo menos dos recorridos narrativos: el del sujeto y el del anti-sujeto. La comunicación entre ambos sujetos puede interpretarse como:

-la **transferencia de objetos de valor: adquisición o privación**, y

-la **comunicación entre sujetos**: dotados de competencia modal, un compendio de valores de cada actante: querer, poder, deber, saber-hacer, que da lugar a operaciones de manipulación.

Siguiendo a Latella (1985), la comunicación se entiende así, como una puesta frente a frente de sujetos modalizados y competentes, capaces de persuadir e interpretar a su interlocutor, es decir, de manipularse los unos a los otros.

Existe, entonces, un sistema de modalidades que caracteriza al sujeto a partir de los objetos con los que se pone en contacto en el transcurso del recorrido narrativo.

Pasamos ahora al plano discursivo donde se manifiestan los contenidos del relato, mediante el procedimiento de enunciación. Es decir, los componentes abstractos de los niveles anteriores, adquieren contenidos específicos en los procedimientos de actorialización, temporalización y espacialización. *“Podríamos decir que el nivel de superficie del plano narrativo construye los moldes y las formas que luego en el plano discursivo se rellenan con los contenidos específicos de cada discurso”* (Dallera, 2005: 160). En este nivel, lo que antes era el actante, o molde, pasa a ser el actor que cumple un rol particular.

Dentro de la sintaxis discursiva, existen procedimientos de discursivización llamados embrague y desembrague. Greimas llama desembrague al “efecto salida” de la estructura de base (actorial, temporal o espacial) de la enunciación.

Por su parte, la semántica discursiva tiene dos procedimientos fundamentales: la tematización, que son los temas concretos tratados en el relato: amor, conflicto familiar, etc.; y la figurativización en que los actantes, tiempos y espacios se instalan como figuras semióticas, es decir, como representaciones, y por otro lado como íconos dotados de una imagen específica que provee el efecto de realidad al relato a través de la apelación a referentes conocidos.

Finalmente, *“el discurso narrativo no es más que el acotamiento, la restricción del infinito número de figurativizaciones posibles que pueden tomar la forma del relato”* (Dallera, 2005: 162).

Cabe aclarar el concepto de **rol actancial** como la puesta en práctica concreta del actante del nivel narrativo en un espacio y tiempo definidos y revestido por modos de ser y hacer específicos que le dan, ya en el nivel discursivo, el carácter de determinada figura del mundo (el galán, el vagabundo, la señora de barrio, etc.). Siguiendo en el nivel del discurso, Greimas denomina actor a

*[..] esa figura con una posición determinada, construida con caracteres, modos de hacer y de ser concretos. Desde ese lugar y con ese rol actancial, los protagonistas (actores) del relato, se hacen cargo de asuntos que toman el cuerpo de roles temáticos ejecutados por cada personaje en tal o cual discurso concreto. (Dallera, 2005: 162)*

## LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA

La semiótica aplicada a la imagen parte de la posibilidad de tomarla como un texto visual. Siguiendo a Vilches (1983), podemos entender el *texto* como el producto de la intención comunicativa de un realizador individual o colectivo (*autor*) hacia un destinatario que recibe de manera activa el mensaje (*lector modelo*).

Como expone el autor (1983:9): *“Las imágenes en la comunicación de masas se transmiten en forma de textos culturales que contienen un mundo real o posible, incluyendo la propia imagen del espectador”*.

Uno de los problemas que ha centrado la atención de diversos estudiosos es la definición del signo visual como icónico. Este concepto viene de Peirce (cit. en Vilches, 1983:18), quien expresa “un signo es icónico cuando puede representar su objeto por vía de semejanza”.

Dado que el término “semejanza” puede resultar muy ambiguo y no llevar a dilucidaciones certeras, es que resulta recomendable alejarse de esta concepción y estudiar la imagen como texto. De esta manera no se hablará de la imagen como signo icónico, relegando su significación a su aspecto similar con el objeto al que se refiere. Si no como un producto cultural, un mensaje construido intencionalmente por un emisor para un receptor que lo interpretará según sus competencias visuales, lingüísticas, etc. *“Si se quiere hablar de semejanza en semiótica, esta se debe estudiar como una correspondencia no entre un objeto real y una imagen sino entre el contenido cultural del objeto y la imagen. Y ese contenido es el resultado de una convención cultural”* (Vilches, 1983: 19).

Para el estudio de la imagen, podemos recurrir a los conceptos definidos por Hjelmslev (1968, cit. en Vilches). Según este autor, el signo está compuesto por dos niveles o planos que se interrelacionan: el de la expresión y el del contenido. El primero correspondiente al significante y el segundo al significado.

Siguiendo esta línea, Vilches presenta un esquema en el cual explica estos planos del signo, dentro de la estructura textual de la imagen. En él se refiere al nivel de la expresión como “lo que se ve”, o, más concretamente, lo que “hace ver” el emisor del mensaje (enunciador).

Según este esquema, el nivel de la expresión está compuesto por:

El color, entendido como contraste (blanco, gris, negro). Las oposiciones de intensidad luminosa permiten que el ojo perciba los objetos, su color y volumen. La escala (cercanía,



lejanía), espacialidad (perspectiva, profundidad de campo, planos), campo/fuera de campo (mirada de la cámara y mirada del sujeto).

Por su lado, el plano del contenido refiere a “lo que se dice”, a través de la interpretación de lo manifestado en el nivel de la expresión. De manera que el plano del contenido se liga con la instancia del mensaje (el enunciado, construido conjuntamente por el enunciador y el enunciatario). La modalidad en este nivel es la del “hacer saber”.

Este plano corresponde al significado de la imagen y podemos interpretarlo a través de los siguientes elementos:

El significado del plano o encuadre (P.P.: Primer Plano, P.M.: Plano medio, P.E.: plano entero, P.G.: Plano General), la gama cromática, los componentes de la puesta en escena (personajes, decorado, vestuario, situaciones), la relación figura/fondo. Básicamente en este plano podemos realizar inferencias y presuposiciones acerca del texto.

Cabe destacar que, como explican Bettendorff y Prestigiacomo (1997), la imagen cinematográfica posee rasgos distintivos. Principalmente se trata del efecto de realidad que produce, debido al movimiento creado por la sucesión de los fotogramas. A esto se agrega el efecto de profundidad que da lugar a la percepción de volúmenes y tridimensionalidad. Y la profundidad de campo, técnica que destaca, entre otras cosas, la nitidez dentro del cuadro.

La imagen cinematográfica difiere, por ejemplo, de la fotográfica o la pictórica, entre otras características, por su carácter efímero y cambiante en el campo visual del espectador. Por esta peculiaridad podemos definirla como una imagen-movimiento. Esta característica particular del mensaje le confiere dos dimensiones: la que refiere a lo sincrónico o simultáneo, representado por cada fotograma tomado de manera aislada, y la correspondiente a lo diacrónico o sucesivo, evidenciada en la proyección de los fotogramas de manera continua.

Otra diferencia del lenguaje cinematográfico respecto de otros lenguajes visuales, es que está compuesto por cinco bandas: imagen, diálogo, sonido, música y materiales escritos. Todos ellos son materia de expresión del lenguaje cinematográfico (tal como sería la escritura para el lenguaje literario).

Para concluir, definiremos el lenguaje de la imagen como polisémico. Esto quiere decir que el espectador participa en la construcción de su sentido, mediante sus competencias particulares. *“Toda imagen necesita, para ser comprendida, de un instrumento capaz de explicarla, clasificarla, diferenciarla, ubicarla con referencia a un mundo conocido, y el lenguaje es el principio de organización indiscutible de esas operaciones”* (Bettendorff y Prestigiacomo, 1997:41).

## METODOLOGÍA

### TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo se encuadra dentro de las investigaciones de tipo exploratorio. Según Roberto Sampieri, Carlos Collado y Pilar Lucio (2000), se trata de un tipo de estudio en el cual el problema abordado supone un nuevo punto de vista acerca de una determinada temática. Puede ser abordado de diferentes maneras, con diferentes mecanismos de recolección de datos y utilizando distintas técnicas. Sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos.

### MÉTODO

En este caso el enfoque es cualitativo, esto es, según Rut Vieytes (2005), trabajar interpretando las representaciones e imaginarios y tratarlos como elementos de análisis para lograr dilucidar ciertos aspectos desconocidos sobre la materia. El interés en esta clase de método se centra en la comprensión de hechos, comportamientos y fenómenos. En lo referente al diseño de la investigación, la misma se va construyendo a medida que avanza, ya que la incorporación de nuevos datos va dando lugar a nuevos cuestionamientos y reformulaciones.

### TÉCNICA

La técnica a utilizar es el análisis de contenido. Como explica Jaime A. Abela “[...] pertenecen al campo del análisis de contenido todo el conjunto de técnicas tendentes a explicar y sistematizar el contenido de los mensajes comunicativos de textos, sonidos e imágenes y la expresión de ese contenido con ayuda de indicios cuantificables o no” (Abela, 2001:3). En cuanto al análisis de contenido de tipo cualitativo, la característica principal es el foco en la interpretación del corpus, tanto a nivel manifiesto como latente. Según este autor, se trata de “un conjunto de técnicas sistemáticas interpretativas del sentido oculto de los textos”.

Para el presente trabajo procederemos a la visualización de los films y la posterior selección de fotogramas. Estos serán tomados como textos visuales cuyo análisis nos permita describir y explicar los aspectos del personaje que nos transmite la imagen. También utilizaremos fragmentos de texto verbal cuando resulte relevante a los fines de esta investigación.

## RECORTE DEL CORPUS

Para el presente trabajo, seleccionamos tres personajes creados por Tim Burton: Edward Scissorhands (*Edward Scissorhands*, 1990), Sweeney Todd (*Sweeney Todd*, 2007) y Sombrero Loco (*Alicia en el País de las Maravillas*, 2010).

Todos interpretados por Johnny Depp quien, junto con el director, forman una de las duplas cinematográficas más sólidas. Es lo que popularmente se conoce como “actor fetiche”, en este caso, de Tim Burton. Ambos han trabajado juntos en varias ocasiones a partir del film *Edward Scissorhands*.

Esto demuestra la química personal entre creador e intérprete. Y nos permite mantener cierta coherencia en el corpus analizado, puesto que los personajes son construidos también por el actor que los encarna.

## ANÁLISIS DEL PERSONAJE EDWARD SCISSORHANDS

**SINOPSIS:** Inventor intenta crear un hombre pero muere antes de terminarlo. El hombre-invento, Edward, queda sin manos y en su lugar tiene unas grandes tijeras. Queda solo en el castillo de su creador hasta que aparece una vendedora de Avon, Peg Boggs. Edward decide irse a vivir con ella y su familia. Allí intentará relacionarse con los vecinos y aprender a convivir. También experimentará el amor hacia Kim Boggs. La incapacidad de Edward de adaptarse a esa nueva vida hace que finalmente retorne a su soledad en el castillo.

### ESTRUCTURA DRAMÁTICA:

Elemento catalizador: Peg Boggs

Primer punto de giro: Edward conoce a Kim personalmente

Punto medio: Edward es entrevistado en TV y le preguntan si existe alguien especial en su vida.

Segundo punto de giro: Robo en la casa de Jim

Anticlímax: Edward es perseguido por los vecinos y la policía.

Clímax: Kim le confiesa su amor a Edward. Edward y Jim se enfrentan en una lucha violenta.

Desenlace: Edward mata a Jim. Kim regresa a su barrio. Edward se queda viviendo solo en su castillo como al principio. No se vuelven a ver.

### Descripción de la secuencia:

Los siguientes fotogramas corresponden a la fase de planteamiento.

Aquí vemos la imagen inicial del personaje, el elemento catalizador y parte de la presentación.

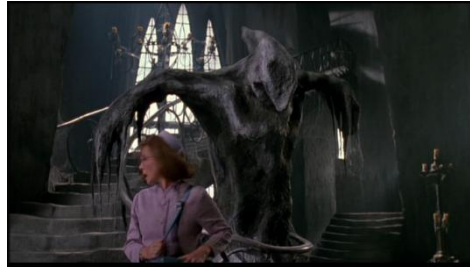
El fotograma 1 corresponde a la primera imagen que aparece de Edward, mientras la abuela le cuenta la historia a su nieta.

Los siguientes 3 fotogramas son de la secuencia en la que Peg Boggs va por primera vez al castillo en busca de un comprador de productos Avon, sin saber con quién se encontraría.

Fotograma 1



Fotograma 2



Fotograma 3



Fotograma 4



Fotograma 5



## LECTURA DE LA IMAGEN

### Nivel de la expresión

Fotograma 1: P.P. Parte del perfil de una persona, a oscuras, observando algo iluminado a lo lejos.

La persona tiene cabello negro y ondulado. Viste algo negro con apliques de metal.

Esta figura está nítida, la lente de la cámara está haciendo enfoque selectivo en ella, dejando difuso el fondo, con pequeñas luces.

Fotograma 2: P.G. Una mujer adulta de cabello castaño, lleva anteojos, viste sombrero y saco de color lila. Sostiene fuertemente la correa del bolso celeste que cuelga de su hombro. Está girando hacia izquierda de cuadro, con la boca abierta. Se encuentra en un castillo, hay una estatua detrás suyo. Todo el ambiente es gris. A derecha de cuadro, podemos ver una sombra proyectada en la pared.

Fotograma 3: P.E. Un hombre joven, de tez muy pálida, cabellos negros y ondulados. Contextura mediana. Está vestido íntegramente con un traje muy ajustado de cuero negro con apliques de metal. En el lugar de sus manos tiene unas largas tijeras. Está caminando hacia adelante. El techo es inclinado y tiene pequeñas aberturas por donde pasa luz. El piso es de madera. La pared gris.

Fotograma 4: P.M. Hombre joven, tez muy pálida, cabellos largos, negros y ondulados, despeinados en todas direcciones. Está levantando ambos brazos hacia adelante, mostrando cuchillas en el lugar de sus dedos, formando manos-tijeras. Sus ojos están muy abiertos y su boca casi cerrada.

Fotograma 5: P.P. del joven. Tiene ojos de color marrón oscuro y varias cicatrices en su rostro.

Su boca tiene una coloración rojiza oscura, más oscura en el centro. Su cuello está cubierto por el traje negro de cuero y apliques metálicos.

Las líneas y tonalidades propias del rostro humano (tez, cejas, pestañas, labios) están, en el caso del personaje, reemplazadas por maquillaje. Vemos la coloración violácea de las cejas, que adquieren una forma triangular hacia arriba, como siguiendo la línea de la nariz. Los ojos están delineados en blanco, lo que les da un aspecto más pequeño, sobre todo a la distancia. Las ojeras son amplias y rosadas. Los labios son de un bordó más oscuro en el centro, lo que le da a la boca, también, un aspecto más pequeño.

Podemos observar gestos (signos kinésicos): los ojos bien abiertos, las cejas levantadas, los pliegues pronunciados en la frente, su pequeña boca entreabierta.

#### Nivel del contenido

En el 1er fotograma vemos manifestados las siguientes características del personaje:

Un ser aislado: Está solo ocupando casi la mitad del cuadro, y la otra mitad es ocupada por varias luces y formas.

Oculto: se halla en la oscuridad.

Diferente: diferencias a nivel expresivo: iluminación, tamaños, color y enfoque selectivo.

Estos aspectos del personaje, mostrados en la primera imagen donde aparece, nos indican su motivo: soledad.

El fotograma 2 muestra su lado tímido, inhibido, asustadizo. Esto está representado en la sombra proyectada que, en el film, vemos moverse rápidamente y desaparecer al percibir la presencia de la mujer: se oculta, es temeroso.

En el siguiente fotograma (3), también vemos su comportamiento tímido. Pero aquí ya es proactivo y decide confiar. En este punto vemos que el personaje vence su temor o timidez inicial en pro de una intención clara: acercarse, dejar de estar solo.

Lo manifiesta también a nivel verbal al pedirle a la mujer que no se vaya.

He aquí el elemento catalizador de nuestro personaje: la mujer (Peg Boggs)

El fotograma 4 expresa su carácter de incompleto: el personaje expresa: *“No me terminaron”*, mostrando sus manos de tijeras, con lo que se refuerza aún más su condición de diferente y de ser no-humano.

Este es otro indicador de motivo para las acciones del personaje: sentirse/ser incompleto.

El último fotograma (5) nos muestra un ser introvertido, ingenuo. Cuando la mujer le acerca la mano a la cara se aleja. Sigue mostrando su lado temeroso.

Comunica que su padre *“no se despertó”*, con lo que reconoce la existencia de un padre que ha muerto (el inventor).

De todo lo expuesto se desprende que la necesidad dramática del personaje será completarse a través de la creación de vínculos.

Descripción de escena:

Siguiendo en la fase de presentación, podemos conocer más sobre el personaje luego de la intervención del elemento catalizador (Peg Boggs) en su *“vida”*. Edward se muda a la casa de la Sra. Boggs. Esta escena es de la llegada al barrio.

Fotograma 6



Fotograma 7



Fotograma 8



Fotograma 9



Nivel de la expresión

Fotogramas 6, 7 y 8: P.M. de Edward y Sra. Boggs. Los vemos de frente dentro de auto color crema. Ella va conduciendo, él está a su lado. La imagen es luminosa, principalmente en el exterior del auto. Peg Boggs está más iluminada que Edward.

Fotograma 9: P.P. de Edward con mirada perdida hacia fuera de cuadro y la boca semiabierta con las comisuras hacia abajo.

Se ve detrás el perfil de Peg observando hacia adelante del camino con sus manos en el volante.

La iluminación es menor en la figura que en el fondo (exterior del auto), donde se ven personas y parte de una casa pintada de amarillo.

Esta secuencia sintagmática, es interesante por la serie de expresiones faciales (kinemorfos) que nos comunican características del personaje.

En el fotograma 6 Edward observa y sonríe a la mujer, quien también está sonriendo.

El fotograma 7 muestra a Edward con los ojos muy abiertos observando su manotijera en la boca de Peg. Su boca también abierta. Ella tiene la boca muy abierta y los ojos cerrados.

En el siguiente fotograma, encoje sus hombros, retrae el mentón, su boca muestra rigidez, baja la mirada e intenta esconder sus enormes manotijeras. Verbaliza sus disculpas.

Nivel del contenido:

Fotograma 6: demuestra alegría al estar acompañado y en un ambiente desconocido, muy diferente al suyo. Se siente a gusto y ha logrado vincularse afectivamente con Peg, quien también demuestra alegría y aceptación en sus gestos.

Fotograma 7: aquí vemos la problemática del personaje: incapacidad en la correcta expresión de sus emociones. Está entusiasmado, muy excitado ante todo lo nuevo que está observando, y moviendo sus manotijeras casi lastima a Peg, quien se asusta, claramente.

Fotograma 8: Muestra el lado respetuoso de Edward. Se vuelve tímido, siente culpa.

Fotograma 9: Luego del mal momento y ante la comprensión y permisividad de Peg, Edward vuelve a asombrarse con lo que ve en el barrio, se mueve y se golpea contra el vidrio de la ventanilla del auto. Nuevamente, al igual que en la imagen anterior, vemos el aspecto de "torpeza", en realidad ocasionado por el no-saber y no-poder.

No saber acerca de los objetos y personas existentes fuera de su cerrado mundo (inventor-castillo).

Y no poder ser-humano, expresarse sin lastimar o lastimarse.

La acción de chocarse contra el vidrio también connota la dificultad en la adaptación de alguien que está intentando salir de un modo de vida (aislado) para intentar insertarse o encajar en otro (vida en sociedad).



En los siguientes fotogramas podemos ver las acciones de Peg (ayudante) tendientes a lograr que Edward se vea más normal (humano) y pueda sentirse parte de la sociedad (lograr su objetivo).

Constantemente se manifiesta, a través de las acciones y gestos del personaje, su dificultad para amoldarse. Su modalización en el querer y no poder.

Fotograma 10



Lo viste con ropa de su marido, de estilo clásico, para trabajo de oficina. Edward corta los tirantes al intentar acomodárselos.

Fotograma 11



Peg le aplica cremas de Avon, pero logra el efecto contrario: quedar menos natural.

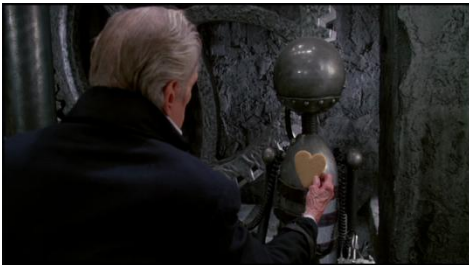
La vestimenta es un signo, dentro de la puesta en escena, que nos muestra una faceta importante de la personalidad del personaje.

Desde el planteamiento de la historia vemos que viene “incorporado” en un traje hermético, muy ajustado, negro, de cuero (un material que connota frialdad). En suma, nos significa “incomodidad con su ser”. Y, a pesar de vestirse como un humano normal, debe ponerse esa ropa sobre su otro traje, que es él mismo: un ser que se siente incómodo con su condición semi-humana. Y que no puede cambiarla por más que intente. Es una metáfora desde lo físico (vestuario, maquillaje) del perfil psicológico del personaje.

Flashback:

A través de los flashback del personaje, podemos conocer de dónde viene: quién lo creó y sus enseñanzas.

Fotograma 12



Fotograma 13



Fotograma 14



El fotograma 12 muestra el origen del personaje: P.M. de una máquina-robot (que corta lechuga, según la escena). El robot es de metal y está iluminado, al igual que la cabeza del inventor, vestido de oscuro. Está colocándole un corazón de galleta sobre el pecho: símbolo de darle vida a un objeto inanimado. El material del que está compuesto es el metal: frío, gris y duro. La primera acción que se muestra del personaje en su génesis es la misma que luego desarrollará como talento: cortar.

En el fotograma 13 vemos a Edward en una instancia más avanzada de su construcción. Sólo vemos su torso, brazos con tijeras y cabeza. Posiblemente le faltaran aún las piernas: aún no puede dirigirse a ningún lado.

Este fotograma corresponde a la escena en la que el inventor le enseña las reglas de etiqueta que le servirán “para protegerse de la humillación e incomodidad”. Luego se aburren y pasan a un libro de poesía: allí le enseña cómo reírse (aunque Edward parece no encontrar motivo para la risa). Es importante este punto para entender el comportamiento posterior de Edward, quien generalmente se ríe como reflejo de lo que le dicen o hacen los demás. Aun sin entender bien de qué se trata.

En cuanto a contenido visual, esta imagen muestra a Edward como figura y en el fondo libros, y elementos de metal (de donde viene él): manos, torso, jaulas. Esta conjunción de elementos en el cuadro nos remite al carácter artificial del personaje, por un lado, y al sentimiento de encierro/prisión que vive el personaje, expresado en las jaulas.

El fotograma 14 es el P.P. de Edward observando sus tijeras manchadas con sangre del inventor: el color rojo resalta por la iluminación y el fondo pálido de la cara de Edward.

El inventor ha muerto de un súbito paro cardíaco y no pudo colocarle las manos a Edward. Las comisuras de la boca hacia abajo, la tensión del mentón y la mirada puesta en sus cuchillas ensangrentadas denotan la tristeza y miedo del personaje: se ha quedado solo y sin manos. Incompleto.

A continuación vemos imágenes que muestran la performance de Edward y le permiten conseguir la aceptación social y su consiguiente integración.

Fotograma 15



Edward podando arbustos con las formas de los integrantes de la flía. Bogss

Fotograma 16



Vecina agradecida con Edward por haberle cortado el pelo a su perro y dejarlo diferente a lo que era.

Fotograma 17



Las vecinas festejando con sonrisas y aplausos la performance de Edward con sus tijeras, todas haciendo fila para esperar el turno de sus perros.

Fotograma 18



Vecina (Joyce) con gesto de satisfacción por la experiencia obtenida con el singular corte de cabello.

Imágenes donde se muestra una de las expresiones del objetivo de Edward: vincularse con Kim.

Fotograma 19



La expresión del rostro de Edward la primera vez que vio a Kim (en fotos). Los ojos grandes, brillantes, las cejas y el rostro relajado, la media sonrisa, reflejan que ha despertado un sentimiento positivo en él. (Fot. del 1er Acto)

Fotograma 20



Edward luego de conocer personalmente a Kim (1er plot point): se asustó, tomó alcohol y se descompensó. Una emoción distinta que tampoco pudo manejar adecuadamente.

Fotograma 21



Edward, desde el programa de tv, cuando le preguntan si existe alguien especial en su vida (Punto Medio). Ésta es la visión de Kim. Ambos se “miran”, a través de una pantalla: signo de la barrera entre los dos.

Fotograma 22



Expresión verbal de su sentimiento. Reconoce ante Kim que robó (arriesgó la aceptación social conseguida) sólo porque ella se lo pidió.

Los siguientes fotogramas expresan el vínculo conflictivo entre Edward y Kim: ambos sienten amor pero no pueden concretarlo por sus condiciones diferentes (Edward no es humano).

En el primero se muestra la modalidad que define al personaje verbalizado por él mismo: el no-poder. En este caso referido al abrazo, como manifestación del afecto.

Sin embargo Kim sí puede hacerlo, como vemos en el segundo fotograma, quedando en claro que el personaje ha conseguido, en cierto nivel, el objetivo de vincularse amorosamente con ella.

Fotograma 23



La respuesta impotente y la aflicción en el gesto facial, ante el pedido de un abrazo por parte de Kim.

Fotograma 24



Los ojos cerrados de ambos, los brazos de él rodeándola por completo, la mano de ella apretándolo. Sus bocas cerradas, las comisuras hacia abajo. Todos estos signos están significando el dolor que implica el amor imposible.

La imagen siguiente corresponde al final del film, donde podemos ver el estado del personaje luego de haberse desarrollado la historia.

Fotograma 25



Edward comienza y termina la historia en el mismo lugar: el altillo del castillo. Con la misma vestimenta y aspecto físico general. La diferencia radica en que en la secuencia final lo vemos activo: tallando en hielo las figuras que conoció en el mundo exterior. De esta manera provoca la nieve que, cuenta Kim abuela, llega hasta el barrio.

Esto nos muestra que, si bien a nivel físico del personaje no se visualizan cambios y vuelve a la soledad que motivó la historia, hay un punto fundamental que sí se ha transformado. Y es en el nivel interior. Edward ahora sabe de su talento consolidado y lo practica con placer. Sabe que es especial para alguien que lo recuerda, Kim, con quien al pasar de los años se comunican sin saberlo por el efecto de la nieve. La figura del fotograma en PP es ella, en la misma posición en que estaba mientras Edward tallaba la figura de un ángel en hielo. Al parecer el personaje, finalmente, se vio favorecido por el transcurso de los hechos con respecto al principio. Tuvo la experiencia de sentir amor y sentirse amado. El hielo, material duro y frío, nos comunica el dolor que tiene a consecuencia de su incapacidad. El no-ser humano que no le permite convivir normalmente en sociedad. Él se ha inventado ahora su mundo con personajes inanimados. Figuras de hielo que llenan su espacio y que, en breve, desaparecerán. Como las personas reales en su vida.

## CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

- **Pilares de la acción (Espinosa-Montini)**

**Motivo:** soledad, sensación de incompleto

**Gestión:** mudarse al barrio

**Objetivo:** aceptación social / Kim Boggs (amor romántico/completarse)

- **Componentes del personaje (Syd Field)**

**Necesidad dramática:** Completarse (integrarse socialmente y el amor de Kim Boggs)

**Punto de vista:** Ve el mundo como algo extraño, desconocido, hostil pero fascinante. Se ve diferente a los demás, en posición de inferioridad.

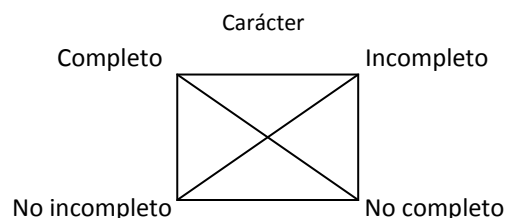
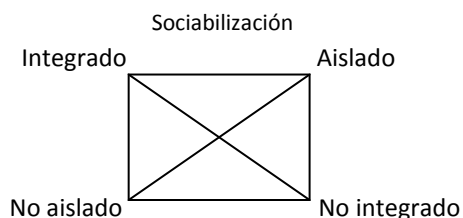
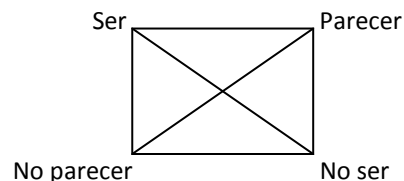
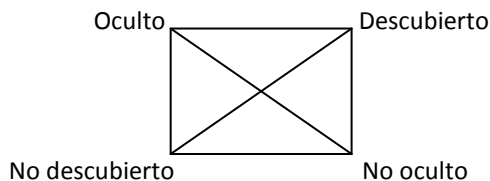
**Cambio:** a nivel físico queda igual que al comienzo de la historia: en soledad y aislado (se ve un cambio a nivel anímico).

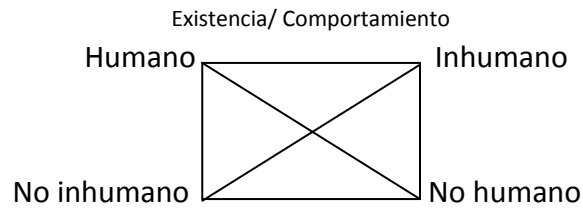
El cambio más evidente se da en el segundo acto donde consigue integración y reconocimiento social y luego pasa a la frustración y el enojo por la pérdida de lo conseguido.

**Actitud:** Pasiva, hace lo que le dicen los demás, muy pocas veces demuestra voluntad propia. Es tímido, inseguro, inhibido, pesimista, miedoso pero confía (se muestra en la expresión durante el primer encuentro con Peg), reprimido hasta que libera su ira definitiva.

- **Recorrido generativo (Greimas)**

- **Sintaxis y semántica fundamental**





En este último cuadro semiótico podemos observar la relación que parte de un concepto fundamental del film que es el ser “humano”. Este concepto es primordial dado que el personaje principal encarna esta puja entre el querer ser humano y no poder serlo.

A partir de este cuadro también podemos inferir otra connotación que es la del tipo de comportamiento. Entendiendo lo “humano” como positivo y los “inhumano” como negativo.

En la historia esto se ve encarnado, por ejemplo, en la dupla protagonista-antagonista Edward-Jim. Siguiendo el cuadro, podemos ver que el humano (Jim) es contradictorio con el no humano (Edward). Y que, a su vez, el humano está relacionado en el eje principal con lo inhumano (entendido como el comportamiento cruel). Y el no humano Edward está en la línea de lo no inhumano.

Esto demuestra una posible lectura del mensaje del film: el ser despreciado por no ser humano termina siendo el más humano en su comportamiento, ya que no tiene intención de dañar. Como si la tienen para con él los humanos.

Haciendo más general la idea de la narración, es la dicotomía entre el ser y el parecer.

#### **-Sintaxis y semántica narrativa**

**Sujeto:** Edward (incompleto)

**Objeto:** Ser humano, a través de sociabilizar y obtener el afecto de Kim

**Destinador:** Inventor (sabiduría-crear-dar vida)

**Destinatario:** Edward (aprendizaje- no terminado) mandato: ser aceptado socialmente

**Oponentes:**

Él mismo (por su condición no-humana): Conflicto interno

Jim (perjudica-hiere): Conflicto de relación

Sociedad (acepta-rechaza): Conflicto social

**Ayudante:** Peg (ayuda-beneficia-sociabiliza)

#### **Fases del programa narrativo (Greimas):**

**Competencia** (fase central “ser que hace ser”): no-humano, diferente-creativo

**Performance** (fase central “hacer que hace ser”): podar arbustos, cortar pelo de perros y cabello de señoras de manera creativa

Manipulación (hacer persuasivo): enseñanzas del Inventor. Peg

**Sanción/ reconocimiento** (fase de cierre): instancia de recompensa social y luego castigo social

### Enunciados de estado

Edward v sociedad (aislamiento)

Sujeto aislado

Edward ^ sociedad (integración)

Sujeto integrado

### Enunciados de hacer

Edward v sociedad → Edward ^ sociedad → Edward v sociedad

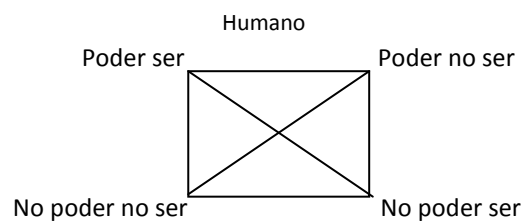
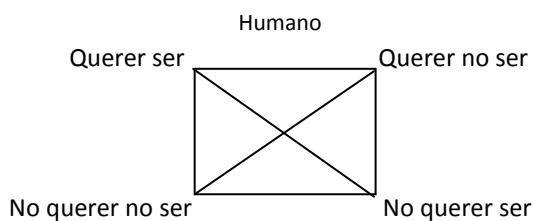
Sujeto aislado → Sujeto integrado → Sujeto aislado  
(1) (2)

Hacer transformador:

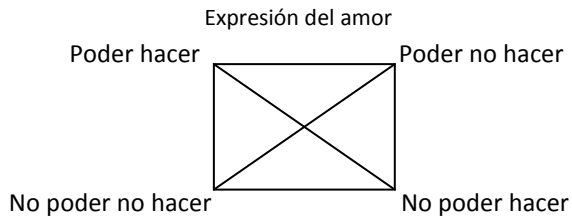
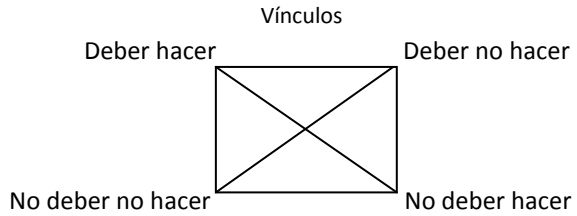
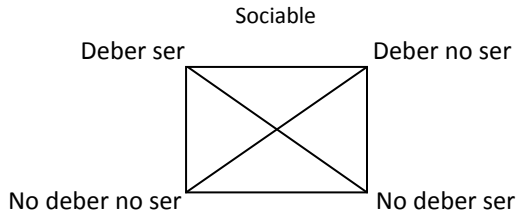
(1) Se muda al barrio

(2) Entra en propiedad ajena, destruye (cortinas, paredes, ropa, arbustos, auto), lastima personas, se niega a tener relaciones con Joyce (se desatan rumores de abuso): pasa a ser un “ser peligroso”.

### Categorías modales







**Programa narrativo de base:**

Edward es inventado a partir de materia inerte. Su inventor muere antes de terminarlo: en lugar de manos queda con tijeras. Se queda solo, aislado en el castillo de su inventor. Un día llega la vendedora de Avon y se muda con ella y su familia a un barrio de clase media. Allí se enamora y despliega su talento como estilista. A raíz de un engaño, Edward es tomado como delincuente y perseguido por la policía y vecinos. Edward regresa a su castillo en soledad.

**Performance** (“hacer que hace ser”)

F transf. [Edward se muda → (Edward aislado ^ sociedad)]

F transf. [Edward roba/lastima → (Edward integrado v sociedad)]

**Recorrido narrativo**

- **Transferencia de objetos de valor**

Edward ^ sociedad (adquisición: apropiación-modo reflexivo)

Edward v sociedad (privación: desposeimiento-modo transitivo)

- **Comunicación entre sujetos (competencia)**

Quiere integrarse/ ser amado

Puede integrarse/ser amado

Sabe podar/cortar de manera creativa

Puede podar/cortar de manera creativa

Quiere expresar amor físico

No puede expresar amor físico

Puede realizar cambios en el paisaje urbano y en las personas

Quiere ser humano

No puede cambiarse a sí mismo (ser humano)

Puede herir

Puede matar

Debe aislarse

**Programas narrativos de uso:**

(Ver Anexo)

**-Sintaxis y semántica discursiva**

**Actoralización, Temporalización y Espacialización:**

Desembrague: Presente: Abuela contándole historia de Edward a su nieta, en su habitación.

Embrague (el “no-ahora” pasa a ser “ahora”): Pasado. Edward viviendo solo en su castillo y luego en el barrio-casa de los Boggs.

Desembrague: Pasado anterior (flashback). Inventor ideando a Edward en su castillo.

Embrague: Edward en la barrio-casa de los Boggs.

Desembrague: Pasado anterior (flashback). Inventor dando lecciones a Edward en su castillo.

Embrague: Edward en el barrio-casa de los Boggs.

Desembrague: Pasado anterior (flashback). Inventor muere en su castillo.

Embrague: Edward en el barrio-casa de los Boggs.

Desembrague: Presente: Abuela termina de contarle la historia de Edward a su nieta en su habitación. Edward fabricando esculturas de hielo en su castillo.

**Tematización:** Ser humano. Límite entre ser y no ser. Dicotomía entre ser y parecer.

Es el tema característico de la ciencia ficción: la creación de seres a partir de materia inerte (el hombre-invento del Dr. Frankenstein; Cesare, invento del Dr. Calligari, el mitológico Gollum, los humanos-androide de Blade Runner, etc.)

**Figurativización:** Antihéroe de aspecto gótico, dark. Maquillaje y decorados de estilo expresionista, propio del cine alemán de comienzos de siglo pasado.

En contraste con los vecinos de típico barrio norteamericano de clase media: casas similares, bajas, en color pastel. Las personas hacen todo de manera mecánica y gregaria.

Edward Scissorhands representa la puja interna que existe entre el querer ser humano y no poder serlo.

Otra posible connotación que emerge es la del tipo de comportamiento: lo “humano” como positivo y los “inhumano” como negativo.

En la historia esto se ve encarnado, por ejemplo, en la dupla protagonista-antagonista Edward-Jim.

Como surge del nivel fundamental, el humano (Jim) es contradictorio con el no humano (Edward). Y, a su vez, el humano está relacionado en el eje principal con lo inhumano (entendido como el comportamiento cruel). Y el “no humano” Edward está en la línea de lo “no inhumano”.

Esto demuestra una posible lectura del mensaje del film: el sujeto despreciado por no ser humano termina siendo el más humano en su comportamiento, ya que no tiene intención de dañar. Como sí la tienen para con él algunos seres humanos.

## ANÁLISIS DEL PERSONAJE SWEENEY TODD

**SINOPSIS:** Benjamin Barker es un barbero afortunado, vive en Londres con su bella mujer Lucy y su pequeña bebé (Johanna). Un día el juez Turpin envía a secuestrarlo y es llevado a otra ciudad. Barker no tiene información de su familia, ha perdido todo. Luego de 15 años regresa a Londres totalmente cambiado: se hace llamar Sweeney Todd y busca calmar su dolor e ira degollando a sus clientes, en especial al Juez Turpin. Entre ellos mata por error a su esposa que suponía muerta. Muere junto con el cadáver de ella, degollado a manos de un niño.

### ESTRUCTURA DRAMÁTICA

Elemento catalizador: Sus dagas, encontradas en el piso donde habitaba con su familia.

Primer punto de giro: encuentro con bedel Bamford, luego del desafío contra Pirelli.

Punto Medio: Encuentro con el juez Turpin en su barbería.

Segundo punto de giro: Sweeney y Mrs. Lovett se asocian para vender pasteles de carne.

Clímax: Sweeney mata al juez Turpin, a su esposa, a Mrs. Lovett.

Desenlace: Sweeney se da cuenta de que mató a su esposa. Toby, el ayudante de Pirelli, mata a Sweeney.

La primera imagen muestra la presentación del personaje, que entra en cuadro interrumpiendo el canto alegre y esperanzado de un joven, con un tono mucho más crudo y contenido.

Fotograma 1



Fotograma 2 (detonante)



Fotograma 3



Fotograma 4



## LECTURA DE LA IMAGEN

### Nivel de la expresión

Fotograma 1: P.P. Rostro de hombre adulto a derecha de cuadro, nítido. Tiene rigidez en la expresión facial, los dientes apretados. La mirada está perdida, no está observando algo con atención. Se detecta una brillantez en los ojos. Detrás suyo, a izquierda de cuadro, un joven lo observa, fuera de foco. La imagen es de tonalidad azulada.

Fotograma 2: P.P. Sujeto observando fijamente una navaja. Esta sonriendo. Tonalidad azulada. La luz le da de frente. La cuchilla refleja la luz.

### Nivel del contenido

La característica principal del personaje puesta en evidencia en el fotograma 1 es la de ser resentido. Cuando pronuncia la palabra “London” (Londres) lo hace en un tono que transmite enojo contenido. Su rostro manifiesta rencor profundo. A su vez, los ojos expresan melancolía, una profunda tristeza y desencanto.

Esta expresión continuará estable, lo que nos habla del ser del personaje. En lo que se ha convertido y ya es estable.

La cadena sintagmática (no sólo visual, sino a nivel de la banda sonora) nos remite la polaridad juventud-esperanza en oposición con adultez-deseesperanza

En el fotograma 2 Sweeney se reencuentra con su navaja, que lo simboliza a él mismo: “llevas oculta y encerrada todos estos años”, le canta.

El personaje sonrío por primera vez: demuestra satisfacción. Queda en claro su objetivo: la venganza.

Varias veces se muestra el reflejo del personaje en las dagas. Y él mismo verbaliza la analogía con ese elemento. Es un elemento de utilería fundamental en la trama (atrezzo) que simboliza su competencia y también su performance.

Fotograma 3: Vemos a Benjamin Barker, el hombre joven, unido a su familia y feliz, que fue Sweeney Todd antes del secuestro. Un gesto de picardía y complicidad con su mujer: la media sonrisa, la mirada penetrante a sus ojos. La tonalidad cálida de los colores que contrasta con la de las imágenes correspondientes a Sweeney, en tonalidades frías, es otro componente visual que demuestra la oposición felicidad-infelicidad en la línea del tiempo pasado-presente.

Fotograma 4: El gesto ilustra un aspecto de su modo de ser: desafiante. Tirando su cuerpo hacia atrás, relajado, mirando a su interlocutor (Pirelli) a los ojos, sin ningún indicio de

inseguridad. A nivel verbal también queda clara esa característica: lo trata de charlatán frente a la multitud.

El personaje tiene un mechón de cabello blanco que cruza su lado derecho, sobre su cabello negro, ondulado y largo casi hasta el cuello.

En las siguientes imágenes se evidencian las emociones que conviven en el personaje:

Fotograma 5



Fotograma 6



#### Nivel de la expresión

Vemos la oscuridad que tienen las imágenes en casi todo el film, exceptuando el flashback. En el fotograma 5 la cámara se posiciona frente al personaje que mira de frente.

En el fotograma 6 la cámara está en picado, casi cenital (punto de vista perpendicular desde arriba) al personaje.

#### Nivel del contenido

Fotograma 5: La tristeza y el dolor por la pérdida de su familia: el personaje se deja caer en el suelo, demostrando falta de fuerzas cuando nombra a su mujer e hija.

La posición de la cámara de frente a nivel del personaje (de rodillas) nos permite como espectadores cierta complicidad con el personaje. Como si nos estuviera confesando la raíz de su dolor, de igual a igual. Sin provocar lástima ni soberbia. Sino más bien procurando comprensión.

Fotograma 6: Inmediatamente después, viene la expresión de rencor y furia: levanta sus brazos, como tomando impulso para levantarse, el plano se abre. Allí se muestra la energía que le llega al personaje desde el deseo de venganza.

La posición de la cámara, en este caso, lo muestra pequeño, lo observamos desde arriba. Este punto de vista pone de relieve el lado débil del personaje (que sólo demuestra en

esta escena y en el clímax cuando reconoce el cadáver de su mujer). Está realizando una súplica hacia algo superior (esa fuerza que necesita para seguir adelante).

#### Descripción de escenas:

El fotograma 7 pertenece al momento en que Sweeney se desespera porque el bedel y el juez Turpin tardan en llegar a su barbería. Mrs. Lovett intenta calmarlo pero él no le hace caso, como si no existiera.

El fotograma 8 es extraído del final de la escena en que Sweeney y Mrs. Lovett acuerdan poner el negocio de pasteles de carne humana. Primera vez que Sweeney le presta verdadera atención a Mrs. Lovett.

Fotograma 7



Fotograma 8



#### Nivel de la expresión

Ambos fotogramas conservan la escasa luminosidad, bajo contraste.

En el fotograma 7 vemos el P.M. de Sweeney y en segundo plano a Mrs Lovett que se ve detrás, mucho más pequeña. Están reflejados en un espejo roto. La cámara está levemente contrapicada.

En el fotograma 8 vemos a ambos personajes en PE, de frente a cámara. Un hombre entra en cuadro caminando hacia la derecha del mismo, mirando hacia la dirección en que camina.

#### Nivel del contenido

Fotograma 7: La imagen especular, como decía Eco, es una señal, puesto que sin la presencia del objeto el signo (imagen reflejada) desaparece.

El reflejo deformado de Sweeney alude a su interior, por una parte, resquebrajado, y a su exterior, por ser alguien que no se demuestra tal cual es. Ha cambiado su identidad. Los demás no lo pueden ver "tal cual es", como podría suceder en un espejo normal.

La diferencia con el otro personaje, Mrs Lovett, nos indica que si bien ella también es un ser quebrado, perdido, lleno de dolor, logra llevarlo mejor que Sweeney (podemos ver su cara completa). Por otra parte, a pesar de que ella se muestra tal cual es, está ocultando información importante. Está engañando a Sweeney respecto del paradero de su esposa. Sweeney está en primer plano, es quien da las órdenes, quien tiene el poder en ese momento. Mrs Lovett, en segundo plano, intenta calmarlo, lo sigue como una sombra, sumisa.

Fotograma 8: Este plano nos muestra a los personajes cantando a modo triunfal desde la pastelería, observando al exterior a través del vidrio. Los transeúntes los ignoran por completo: nadie gira a mirarlos.

Este punto tiene que ver con la marginalidad de ambos personajes. Están juntos ahora, ocupan el mismo espacio en el cuadro, casi simétrico en proporción. Son seres que no tienen a nadie en el mundo, principalmente Sweeney. Esta es, precisamente, la misma característica que buscan en sus víctimas: personas completamente solitarias, sin alguien que pueda percatarse de su desaparición.

Cada personaje porta un elemento referente a su objetivo en la sociedad que acaban de conformar. Sweeney, una gran cuchilla para degollar clientes y proveer de carne a la pastelería. Mrs. Lovett, un palo de amasar para hacer la masa de los pasteles.

La unión de estos personajes está dada por el sentimiento de marginalidad frente a una sociedad que los discrimina e ignora.

El abuso de poder, la injusticia, es lo que llevó a Sweeney a ser lo que es. Porque quien cometió el crimen de secuestrar a su esposa e hija es, paradójicamente, la persona encargada de impartir justicia, el juez Turpin. Como su poder es muy superior al de Sweeney, no tiene castigo ni condena. Sino que el castigo y la condena los sufren las víctimas: Sweeney, Lucy y Johanna.

Esa trinidad, si bien está desmembrada a nivel superficial posee algo en común a nivel visual: los tres sufren cambios radicales expresados en el aspecto físico. Ya lo hemos visto con el protagonista.

Las siguientes imágenes demuestran las transformaciones de los otros dos personajes, Lucy (fotogramas 9 y 10) y Johanna (fotogramas 11 y 12):

Fotograma 9



Fotograma 10





Fotograma 11



Fotograma 12



A nivel de la expresión es evidente que la imagen es más clara en los fotogramas de la izq, correspondientes al pasado de cada personaje. Se trata de PP. La posición de la cámara es a la altura del personaje que mira hacia otro personaje, de acuerdo con quien interactúa.

En el nivel del contenido sobresale la diferencia de tonalidades pasado-presente. En el caso de la imagen de Lucy en el pasado, la tonalidad es cálida, al igual que la de Sweeney (fotograma 3). Luego, en el presente de la narración vemos que es más fría (fotograma 1) y escasamente iluminada (fotograma 10).

Johanna en cambio, se presenta en tonalidad fría (azulada) y luego algo más cálida y más oscura.

Esto muestra a nivel visual los estados de cada personaje, si relacionamos la calidez de las tonalidades con la calidez afectiva, por ejemplo. Vemos que Sweeney (Benjamin) y Lucy eran felices porque tenían esa calidez, que se interpreta también en la forma de mirarse mutuamente, a lo largo de la escena de flashback.

Por el contrario, Johanna no pudo disfrutar de esa calidez mucho tiempo porque fue separada de sus padres a los meses de nacer. Probablemente el cambio posterior a una iluminación escasa pero algo más cálida, tenga que ver con la aparición de Anthony (amor) en su vida.

Es interesante también observar que a lo largo de la historia estos tres personajes han estado ligados a la locura: Sweeney está loco: se ha cambiado la identidad y se ha vuelto un asesino serial. Lucy, luego de ser separada de su familia y violada por el juez Turpin, pasa de ser una mujer elegante y bonita a una mendiga avejentada que pide limosna. Está perdida y no reconoce a Sweeney ni a su hija.

Johanna no demuestra actos de locura, pero es enviada por Turpin al manicomio y aparece entre mujeres dementes. Para que no la descubran, cambia su aspecto elegante de niña de clase alta (fotograma 11) por la de un niño pobre (fotograma 12).

El siguiente fotograma corresponde a la imagen final del personaje: muerto por degollamiento junto al cadáver de su esposa. Bañándola en su sangre.

Fotograma 13



El personaje empieza la historia solo y, a pesar de que conoce personajes en el transcurrir de la trama, termina muerto junto a su esposa. El único gesto de amor, siendo Sweeney Todd, lo realiza en el momento de su muerte.

## CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

- **Pilares de la acción (Espinosa-Montini)**

**Motivo:** odio profundo, resentimiento por haber sido secuestrado y apartado de su mujer e hija durante 15 años.

**Gestión:** volver a Londres, a su antigua vivienda, la que habitaba con su familia (mujer e hija). Retorna con otra identidad, ha cambiado por completo externa e internamente.

**Objetivo:** es único, claro y persistente: vengarse. Matar al juez Turpin, en primera instancia, y luego a todos los que se presenten como clientes en su barbería.

- **Componentes del personaje (Syd Field)**

**Necesidad dramática:** venganza, asesinar para aliviar el resentimiento contenido tantos años.

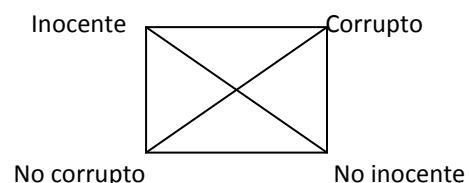
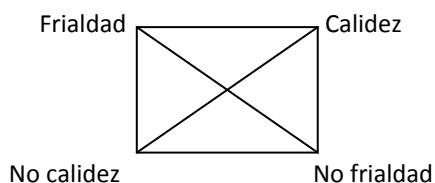
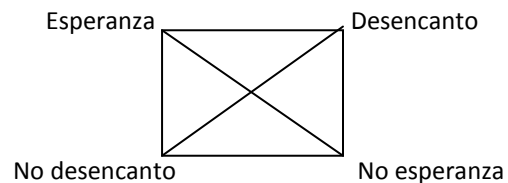
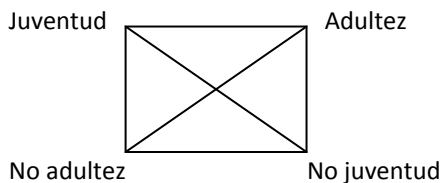
**Punto de vista:** el mundo es un lugar hostil, repleto de seres despreciables que no merecen vivir. No logra ver nada positivo en la vida, más que el momentáneo placer de degollar a sus clientes.

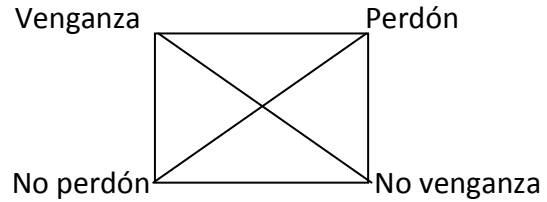
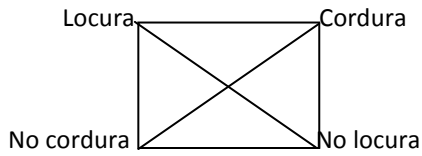
**Cambio:** el cambio del personaje, en este caso, se convierte en el leit motiv del mismo. Prácticamente toda la historia se centra en la vida de Sweeney Todd, que es la antítesis de Benjamin Barker, del hombre que ha sido 15 años atrás. El film trata del hombre ya cambiado, en una transformación llevada al extremo.

**Actitud:** insensible, ajeno, nada lo conmueve. Demuestra hastío y resentimiento total. Idea fija de venganza. Testarudo, desafiante, seguro de sí mismo. Agresivo.

- **Recorrido generativo (Greimas)**

- **Sintaxis y semántica fundamental**





- **Sintaxis y semántica narrativa**

**Roles actanciales (Greimas):**

**Sujeto:** Benjamin Barker / Sweeney Todd

**Objeto:** Venganza: matar al juez Turpin

**Destinador:**

**Destinatario:**

**Ayudantes:** Mrs. Lovett, Anthony, Toby

**Oponentes:** Juez Turpin, bedel Bamford, Pirelli

**Fases del programa narrativo (Greimas):**

**Competencia** (fase central “ser que hace ser”): hombre resentido, misántropo, testarudo, desafiante, con identidad cambiada

**Performance** (fase central “hacer que hace ser”): barbero: rasurar y cortar cabellos. Matar indiscriminadamente.

Manipulación (hacer persuasivo): ejercida por Sweeney Todd hacia el bedel, le propone corte gratis para acercar al juez Turpin a su local.

**Sanción /reconocimiento** (fase de cierre): Es reconocido como el mejor barbero en su desafío contra el Sr. Pirelli.

**Enunciados de estado**

Sujeto ^ familia (unión familiar)

Benjamin Barker

Sujeto v familia (desunión familiar)

Sweeney Todd

## Enunciados de hacer

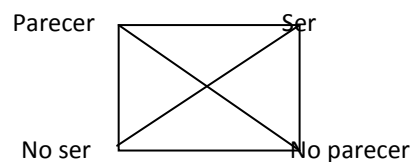
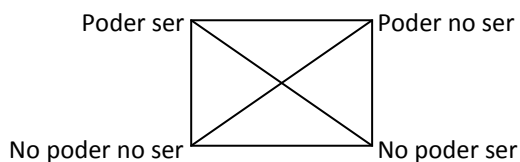
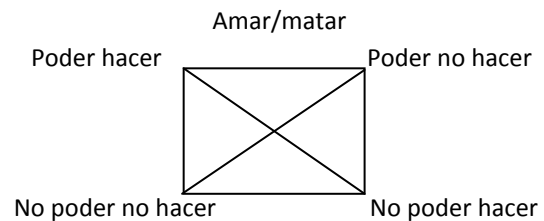
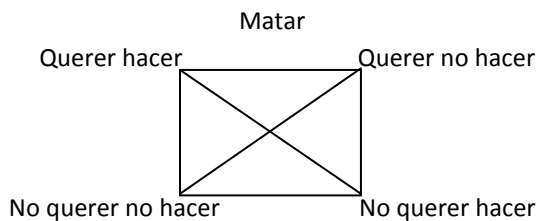
B. Barker ^ familia → B. Barker v familia → Sweeney Todd v familia

Sujeto unido (1) → Sujeto desunido (2) → Sujeto resentido

Hacer transformador:

- (1) B. Barker es secuestrado, apartado de su familia y despojado de todos sus vínculos y bienes (vida construida hasta el momento)
- (2) En 15 años de desunión, la frustración e impotencia se transformaron en resentimiento y odio profundos. Cambio total de identidad. Sólo conserva su oficio de barbero.

## Categorías modales



## Programa narrativo de base:

Benjamin Barker cambia su identidad a Sweeney Todd. Regresa a Londres dispuesto a vengarse por la muerte de su esposa e hija. Vuelve a instalar su barbería y mata a todos los clientes. Por error también mata a su esposa. Muere degollado a manos de un niño.

Performance (“hacer que hace ser”):

F transf. [B. Barker cambia identidad → (Sweeney Todd ^ Londres)]

F transf. [Sweeney Todd retorna a vivienda familiar → (Sweeney Todd ^ sus navajas)]

F transf. [Sweeney Todd inaugura barbería → (Sweeney Todd ^ venganza)]

### **Recorrido narrativo**

#### **Transferencia de objetos de valor**

Privación (desposeimiento-modo transitivo):

B. Barker v familia

B. Barker v bienes

B. Barker v vivienda

B. Barker v vida

Adquisición (apropiación-modo reflexivo):

Sweeney Todd ^ venganza

#### **Comunicación entre sujetos (competencia)**

Quiere vengarse

Quiere matar

Puede matar

No puede sentir otro sentimiento que no sea odio y rencor

Sabe rasurar y cortar cabellos hábilmente

Puede cambiar de identidad

Sabe cambiar de identidad

Sabe persuadir

Sabe engañar/fingir

No puede relacionarse

#### **Programas narrativos de uso:**

(Ver Anexo)

- **Sintaxis y semántica discursiva**

**Actoralización, temporalización y espacialización:**

Embrague: Sweeney Todd en el siglo XIX en Londres

Desembrague: Benjamín Barker 15 años antes en Londres

Embrague: Sweeney Todd en el siglo XIX en Londres

Desembrague: Sweeney Todd en un futuro supuesto con Mrs. Lovett

Embrague: Sweeney Todd en el siglo XIX en Londres

**Tematización:** Venganza. Vida y muerte.

**Figurativización:** el barbero demoníaco, resentido, en el ambiente lúgubre de Londres del siglo XIX.

Hombre dolido, buscando venganza a través de recurrentes asesinatos. A manera de tragedia shakespeariana: impotencia, confusión, odio, venganza, engaño, dolor, muerte.

Ambiente similar a Jack el destripador.

Personas elegantes y refinadas se vuelven despreciables en su aspecto.

## ANÁLISIS DEL PERSONAJE EL SOMBRERERO LOCO (Tarrant Hightopp)

Aclaraciones: en el caso particular de este film, el personaje analizado no es totalmente “no animado” ya que, si bien es interpretado por el actor Johnny Depp, se han utilizado técnicas de animación en algunas escenas. Para los fines de este trabajo, este detalle carece de importancia.

Por otra parte, tomaremos este personaje como el sujeto de la acción, más allá de no ser el protagonista del film. La importancia de este personaje en esta nueva versión de la obra, hace posible que lo podamos analizar de esta manera (de hecho, en la portada del dvd y en algunos afiches publicitarios aparece el Sombrerero en primer plano, como si fuera el protagonista).

**SINOPSIS:** Alicia está en una fiesta al aire libre, se le aparece un conejo blanco y ella lo sigue. Se cae en un hoyo y aparece en un mundo de extraños personajes, animales y flores que hablan. Es atacada por una bestia salvaje. Llega al banquete de merienda del Sombrerero y éste, que ha estado esperándola mucho tiempo, le comunica que la Reina Roja y sus hombres destruyeron el feliz reinado de la Reina Blanca. Y que la manera de restituirlo es que ella recupere la espada vórpica robada por los enemigos y, con ella, mate al Jabberwocky.

### ESTRUCTURA DRAMÁTICA

Elemento catalizador: Aparición de Alicia en el banquete del Sombrerero

1er Punto de Giro: El sombrerero es atrapado por los soldados rojos

Punto medio: El sombrerero trabajando para la Reina Roja

2do Punto de Giro: Ejecución del sombrerero

Clímax: Lucha entre Alicia y el Jabberwocky

Desenlace: Alicia destruye al Jaberwocky y la corona retorna a la Reina Blanca

Descripción de escena:

Llegada de Alicia a donde se encuentra el Sombrerero que ha estado esperándola. Todo está quieto hasta este momento. Luego vemos al Sombrero, la liebre y el lirón comportarse como locos, diciendo incoherencias, tirando cosas, etc. El sombrerero reconoce a Alicia, se pone feliz. Llega el ejército de la Reina Roja buscando a Alicia y él la esconde en una tetera.

Fotograma 1



Fotograma 2





## LECTURA DE LA IMAGEN

### Nivel de la expresión

Fotograma 1: PM de hombre sentado en un sillón de respaldo amplio. La figura se presenta un poco más oscura que el fondo. El personaje tiene la cabeza inclinada hacia abajo. Tiene puesto un gran sombrero oscuro, con grueso lazo color rosa viejo, que tapa sus ojos. Tiene cabello anaranjado y tez muy blanca. Lleva un saco oscuro con apliques de costurero. Sus manos, envueltas en tela marrón a excepción de los dedos, están juntas sobre su pecho. Su dedo pulgar está vendado. El fondo es un descampado con negras hierbas y ramas torcidas. Cubierto de bruma.

Fotograma 2: PP del mismo hombre con su cara descubierta. Vemos que tiene grandes ojos verdes y tupidas cejas anaranjadas, al igual que su cabello. Este está rígido hacia los costados. Debajo de sus ojos hay ojeras bien marcadas de color rosa fuerte. Tiene finos labios pintados de rojo suave y opaco. Sus dientes están separados por un diastema. Su cara está pintada de blanco con color rosa oscuro en los pómulos. Está sonriendo y levantando las cejas. El tono de su rostro, al estar descubierta, y del fondo, son más claros que en el fotograma anterior. Sus manos ya no tapan su pecho (están fuera del cuadro) dejando ver un gran moño (en la sucesión de fotogramas está animado dando el aspecto de que se inflara).

### Nivel del contenido

Vemos al sombrero Loco en su presentación como personaje, que coincide con la aparición del elemento catalizador o detonante de su recorrido narrativo. Tomándolo como sujeto de la narración.

Este momento corresponde al encuentro entre Alicia y el sombrero. Para Alicia es el primer encuentro. Pero sabemos que el sombrero la ha estado esperando. Además del conocimiento previo que podemos tener acerca de esta obra clásica, en el texto visual podemos leer la satisfacción que le produce al personaje la aparición de Alicia. Y las dicotomías expresadas por su postura antes y después de este hecho:

oculto/descubierto, por ejemplo. Y que no es casual que esté relacionado particularmente con los ojos y el pecho.

El sombrero tapa sus ojos, las manos tapan su pecho.

Podemos relacionar el sombrero con su oficio, su performance, el hacer que hace ser. Luego veremos más implicancias de este actante-objeto. En este momento vemos que le sirve de protección contra lo que sucede y no quiere ver.

Las manos están heridas (vendadas) e inmóviles sobre el pecho. Si las manos representan el hacer, esto puede connotar que no está pudiendo realizar su trabajo, “no puede hacer”. Que estén sobre el pecho, centro de la afectividad, indica un dolor profundo por esa modalización del no poder hacer. Y a la vez las manos heridas al estar delante o sobre su pecho, se muestran, al igual que el sombrero, como signo de protección.

El contraste se muestra claramente al destaparse o descubrirse los ojos y quitar las manos de su pecho. El moño que se “infla” también nos comunica su estado alegre y vital, al ver a Alicia.

La acepción del sema “descubrimiento” como “nuevo conocimiento” también resulta interesante, proveyendo de otro sentido a la acción de destaparse los ojos (no solo como protección caprichosa contra la realidad que no se quiere ver si no como necesidad activa de ver algo nuevo, distinto. Aplicable a sí mismo, a los demás, o a la situación).

#### Dormido/desperto

En esta secuencia del film el sombrero dice que ha estado esperando a Alicia, que se ha demorado más de lo previsto, y los relojes han dejado de andar. Sabemos de esta manera, la razón por la cual se lo ve dormido, inmóvil, en la imagen inicial del personaje.

#### Locura/Cordura

La locura está exhibida en características físicas del personaje, su maquillaje, su pelo, vestimenta y manera de comportarse.

En esta escena podemos ver, por ejemplo, que el sombrero usa pantalones que dejan ver sus medias. Estas son rayadas y de diferentes pares.

Además, esta cualidad (competencia) viene reforzada por el contexto: el espacio, el tiempo, que dan la sensación de estar estancados. Y los personajes que lo acompañan, sus ayudantes, la liebre y el lirón.

En general los conceptos opuestos que se ponen en juego a través de estas imágenes podemos resumirlos en el valor de realidad/fantasía.

Tanto ocultarse como dormir, estar inmóvil o estar loco representan estados de evasión de la realidad (no realidad/fantasía).

Y lo contrario con descubrirse, despertarse, moverse, estar cuerdo, consciente.

Los elementos que generan la idea de fantasía que representa el personaje son: no es real, imaginario, payaso, lúdico, no-normal, atemporal.

### Descripción de secuencia de flashback:

El sombrerero trabajaba para la Reina Blanca. Se muestra un ambiente feliz y alegre, con niños jugando. De repente aparece el séquito de la Reina Roja incendiando el lugar y robándose la espada vórpica (símbolo de poder).

Vemos aquí delineado el motivo que determina la acción del personaje principal durante todo el film: el despojo de su vida feliz, representado por el reinado de la Reina Blanca que, a su vez, representa la bondad. Comienza el reinado de la Reina Roja, su opuesto.

Fotograma 3



Fotograma 4



Fotograma 5



Fotograma 6



### Nivel de la expresión

Fotograma 3: PG que incluye PM del sombrerero aplaudiendo sonriente. En segundo plano, una mujer de cabello largo, ondulado y casi blanco, con una corona sobre su cabeza. Está sentada sobre un caballo blanco. El fondo es luminoso, con cielo muy claro, despejado. Hay árboles frondosos, gran parte del fondo es del color verde de las hojas.

Fotograma 4: PM de la mujer, mirando hacia atrás suyo, oscurecida por una gran sombra. El sombrerero aparece ahora en segundo plano, mirando hacia adelante, iluminado, aplaudiendo. En el fondo vemos gente jugando.

Fotograma 5: PM del sombrerero con el ceño fruncido, las cejas hacia abajo igual que su boca. Está sin su sombrero mirando un punto indefinido fuera de campo.

Fotograma 6: PP del sombrerero. Ya no se ve su ceño fruncido, el rostro adquiere rigidez normal, las cejas y ojos no están curvados hacia abajo. El personaje mira a cámara y lleva puesto su sombrero, con puntos luminosos.

El fondo está compuesto de llamas de fuego, brasas, humo, escombros y ramas oscuras.

En el plano físico, vemos que el cambio más significativo del personaje respecto del tiempo presente de la historia, es su cabello. Era largo, ondulado y caía naturalmente sobre sus hombros.

#### Nivel del contenido

Los fotogramas 3 y 4 representan la claridad que se vivía en ese pasado, en el cual gobernaba la Reina Blanca. El sombrerero estaba feliz, al igual que el resto de la gente que bailaban y jugaban a su alrededor.

La idea de lo lúdico y la presencia de niños ponen de relieve el valor de la inocencia, propio de la infancia. Momentos de despreocupación, risas y juego.

Luego la sombra oscurece la escena, todos huyen gritando, se provoca el incendio. Esto puede connotar también, el opuesto al valor anterior: el paso a la adultez como instancia de toma de decisiones, preocupaciones, responsabilidad, seriedad.

En un sentido más general, el contraste en las imágenes significa la lucha principal de la trama: la lucha entre la Reina Blanca y la Reina Roja, que puede ser traducido por la eterna lucha bien/mal.

Representados visualmente en claridad/oscuridad.

O espacio blanco (luminosidad blanca del fondo y vestimentas de la reina blanca y su corte) vs. espacio rojo (luminosidad roja del fuego en el fondo).

Las implicaciones respecto del pasado y el presente en la imagen del personaje nos informan sobre el estado de su cabello. Gracias a este flashback, sabemos, a nivel visual, que su cabello está corto y parado hacia los costados probablemente a raíz del incendio. Puede ligarse también a la "locura" del personaje, que no aparece expresada en ese pasado, pero sí en la actualidad. Podemos suponer que a causa de este hecho traumático, el sombrerero quedó loco.

El motivo del personaje queda en claro y también su actitud en estas imágenes. El fotograma 5 lo expone triste, algo perdido y asustado y el 6to como determinado, con un objetivo claro, seguro. Los ojos cobran un color más vívido en esta imagen.

El personaje pierde su sombrero en el caos y lo recupera luego: el despojo y la determinación por recuperar lo perdido.

Los principales valores puestos en juego en esta secuencia son, entonces, el bien/mal y el despojo/apropiación.

Los siguientes son fotogramas de secuencias distintas. El 7 corresponde al momento en que Alicia aparece y el Sombrerero la reconoce y se alegra.

El fotograma 8, a la secuencia en la cual el Sombrerero se halla cautivo en el castillo de la Reina Roja, fabricándole sombreros. Alicia también está allí, pero como invitada.

Las diferencias de tamaño en el personaje de Alicia son debidas, a nivel discursivo, por las pócimas y pasteles que, al consumir, le modifican el tamaño.

Fotograma 7



Fotograma 8



### Nivel de la expresión

Fotograma 7: PG. Mesa larga con teteras, tazas, azucareras, pasteles, etc. A ambos costados una liebre y un lirón observan al Sombrerero caminando sobre la misma. Vemos un PM del personaje (de la cintura para abajo), agarrando de la mano a Alicia que es mucho más diminuta. La lleva casi arrastrando. Por la gran diferencia de tamaño, Alicia no llega a tocar los pies con la mesa.

Fotograma 8: PM de ambos personajes. Alicia le está colocando el sombrero y le dice que así está mejor. Sonriente. En esta imagen Alicia tiene un tamaño mayor que el Sombrerero.

### Nivel del contenido

Es interesante observar estos fotogramas juntos porque expresan visualmente las capacidades de cada personaje en distintos momentos de la trama.

El tamaño grande puede ser relacionado con mayor importancia, poder, fuerza.

El tamaño pequeño, por el contrario, insignificancia, falta de poder, debilidad.

A nivel de la trama corroboramos que esto es así puesto que en la primera escena Alicia se encuentra perdida y acaba de ser atacada por una bestia salvaje. Es el Sombrerero aquí

quien está modalizado con el saber hacer, en cuanto comunicarle a Alicia los pasos a seguir. Aquí, como vemos en la acción que realiza el personaje en el fotograma, es él quien guía a Alicia. Es quien conoce lo que ha sucedido, lo que está sucediendo y lo que debe suceder. Por el contrario, Alicia ignora prácticamente todo.

En el fotograma de la derecha vemos que Alicia es más grande que el Sombrerero. Esto quiere decir que en este momento es ella quien tiene el poder, ya que el sombrerero es prisionero de la Reina Roja. Ella, en cambio, está libre porque aún no ha sido reconocida como Alicia por parte de los rojos. Aquí se expresa, entonces, la oposición libertad/cautiverio.

En esta escena es ella quien le da fuerzas al Sombrerero que entra en desesperación al verse trabajando para la Reina Roja. Al ver que el reino de la maldad/infelicidad lo ha atrapado a él también. Alicia lo calma y se pone en acción para recuperar la espada vórpica (restablecer la paz del reinado blanco).

A través de la polaridad grande/pequeño expresada en la escala física de los personajes, podemos decir que el valor del contenido es la fuerza/debilidad.

Esta varía según la situación vivida por el personaje y le sirve a los fines de ayudarse mutuamente para conseguir el objetivo.

Fotograma 9



Fotograma 10



Fotograma 11



Si comparamos estos fotogramas con el fotograma 2, correspondiente a la imagen con la cual se nos presenta al personaje (su estado "normal"), vemos expresada la relación ser/parecer.

En el fotograma 9 vemos, en el plano de la expresión, al Sombrero sin su sombrero y con un delantal a rayas blanco y negro.

Está fabricando sombreros para la Reina Roja y se lo ve concentrado en su trabajo y feliz. Lo expresa verbalmente: “Me da gusto trabajar en mi oficio de nuevo”.

En el fotograma 8 vemos lo que sucede después, en esta misma escena. El Sombrero se da cuenta de que está feliz por su trabajo pero que, en definitiva, lo que está creando es para la Reina Roja, su oponente. Se entristece y entra en desesperación (aquí aparece el concepto de locura nuevamente cuando el personaje le pregunta a Alicia si se ha vuelto loco). En ese momento se arranca el delantal que le han puesto, el cual representa estar bajo el mando de la Reina Roja, ser su esclavo (también se muestra, en otra imagen de esta escena, su pie amarrado por una cadena).

Cuando, como se mostró en el fotograma 8, Alicia lo calma y le coloca su sombrero, está significando la vuelta en sí mismo. Esto es, volver a su estado anterior, tener puesto lo que le pertenece (sombrero) y quitarse lo impuesto, lo ajeno (el delantal). Lo cual significa su deseo de liberarse de la esclavitud.

También en la acción de Alicia colocándole el sombrero, vemos que es ella quien está cerca de restituir lo que le ha sido despojado (el reino blanco con todo lo que vimos que representa).

En el fotograma 10 (correspondiente al 2do punto de giro: ejecución del Sombrero) vemos el rostro del personaje con rasgos distintos: ojos más grandes, pupilas alargadas verticalmente y sonrisa con las comisuras muy elevadas. Es el Gato de Cheshire, quien lo reemplaza salvándolo de la muerte. Este personaje tiene la competencia de desaparecer y transformarse. Si bien al Sombrero no le agrada esta capacidad de desaparecer (hay momentos del film en que muestra su desagrado hacia esta acción de no hacerse cargo de las cosas y huir) es ésta la que lo salva.

Aquí también vemos una acción clave de la historia: cortar la cabeza. Sabemos por competencia cultural que este método era frecuentemente usado en la época donde se desarrolla la trama (siglo XIX). Pero en esta historia cobra otra significación porque su repetición permanente. Por ejemplo es un mandato constante de la Reina Roja. En la escena de la merienda del Sombrero, (fotogramas 1 y 2) Stayne, el caballero de la Reina Roja, le advierte al trío (Sombrero, liebre y lirón) que perderán sus cabezas. Y ellos contestan que ya la perdieron. Así se va resignificando la acción de cortar la cabeza en una ejecución por perder la cabeza como volverse loco. Volviendo a poner en evidencia el valor de la locura, desde otra manifestación: como desaparición-evasión.

En el fotograma 11 vemos la imagen final del personaje. Los tonos se van oscureciendo, se pierden sus colores brillantes, quedando casi en monocromo. Luego desaparece por

completo, quedando todo el cuadro en negro, excepto el ojo verde que, por efecto de montaje, pasa a ser el pozo donde cayó originariamente Alicia.

A nivel de contenido, esto nos pone nuevamente en el límite dual de la realidad y la fantasía. Definiendo al personaje desde el ser y el no ser.

Verdadero/falso

Natural/artificial

Ser/parecer

También planteado a nivel expresivo mediante la corte de la Reina Roja. Estos personajes usan prótesis de nariz, senos, panza, etc.



## CATEGORÍAS DE ANALISIS

- **Pilares de la acción (Espinosa-Montini)**

**Motivo:** La destrucción del Reino Blanco (su hogar/vida)

**Gestión:** Esperar la llegada de Alicia (heroína). Guiarla para que recupere la espada vórpica y aniquile al Jabberwocky.

**Objetivo:** Restituir el poder de la Reina Blanca (su hogar-vida feliz).

- **Componentes del personaje (Syd Field)**

**Necesidad dramática:** recuperar su hogar/vida.

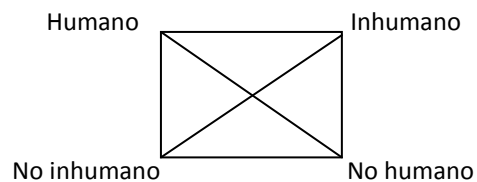
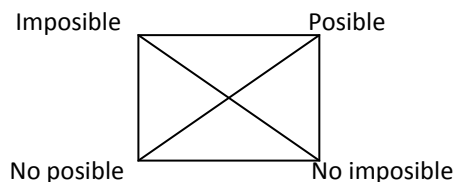
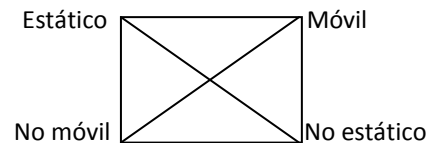
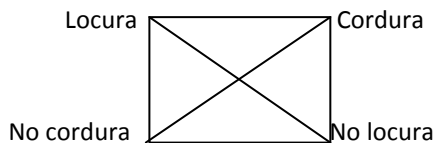
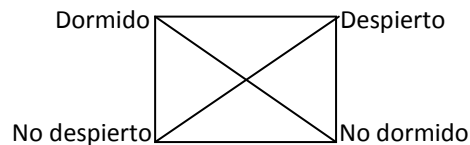
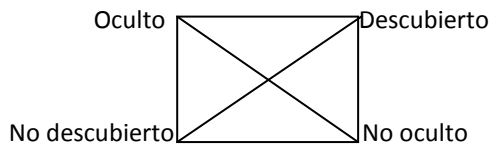
**Punto de vista:** esperanzado. Añoranza por el pasado feliz, pero seguro del triunfo de la heroína que ha estado esperando: Alicia.

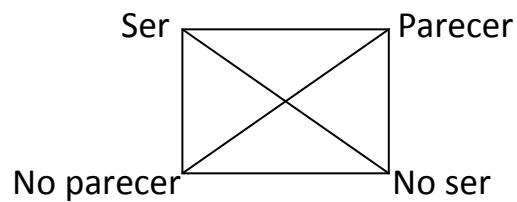
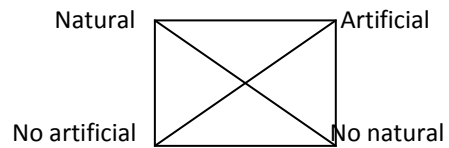
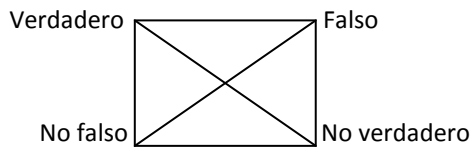
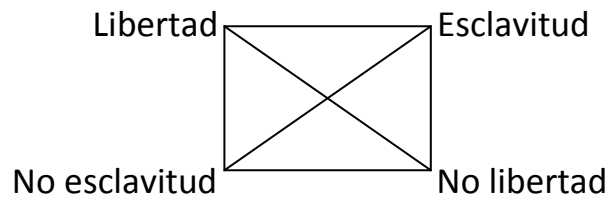
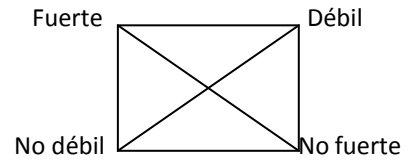
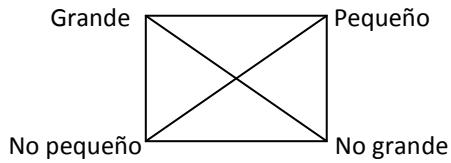
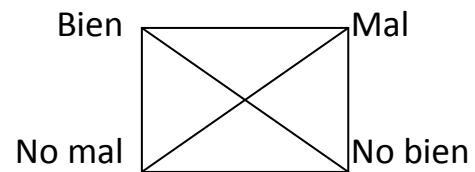
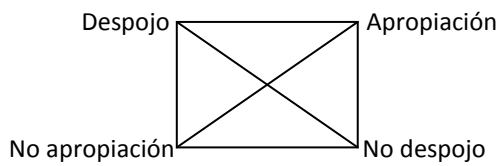
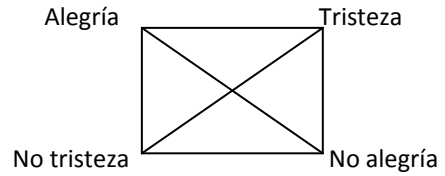
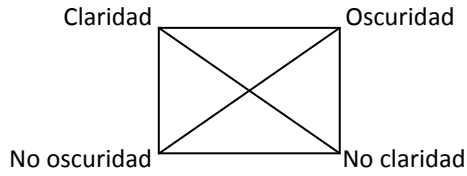
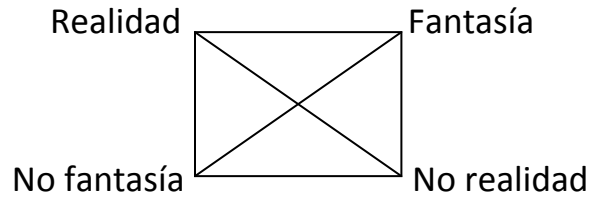
**Cambio:** de dormido, inactivo y hastiado a proactivo y alegre.

**Actitud:** positiva. Es líder. Alegre, astuto, enérgico, divertido.

- **Recorrido generativo (Greimas)**

- **Sintaxis y semántica fundamental**





- **Semántica y sintaxis narrativa**

**Sujeto:** El Sombrerero (Tarrant Hightopp)

**Objeto:** Restituir el reinado blanco

**Destinador:** El Sombrerero (Tarrant Hightopp)

**Destinatario:** Alicia (por lo que también puede ser sujeto)

**Oponentes:** Reina Roja y su séquito (Stayne, Jabberwocky, soldados rojos)

**Ayudantes:** Alicia/Sombrerero se ayudan mutuamente en sus objetivos.

Los ayudan el conejo blanco, el gato de Cheshire, el lirón, el sabueso, la Reina Blanca y su séquito y los empleados de la Reina Roja que se sublevan.

**Enunciados de estado**

Sombrerero ^ Reinado blanco

Sujeto alegre (feliz)

Sujeto activo

Sombrerero v Reinado blanco

Sujeto triste

Sujeto dormido

Sujeto oculto

Sujeto estático

Sujeto loco

Sombrerero ^ Alicia

Sujeto esperanzado

Sujeto alegre (feliz)

Sujeto loco

Sujeto líder

**Enunciados de hacer**

Sombrerero ^ Reinado Blanco → Sombrerero v R. Blanco → Sombrerero ^ Alicia  
Sujeto feliz → Sujeto triste → Sujeto esperanzado  
(1) (2)

Hacer transformador:

1. Despojo. El Reinado Rojo destruye el Reinado Blanco.
2. Espera de la heroína que regresa.

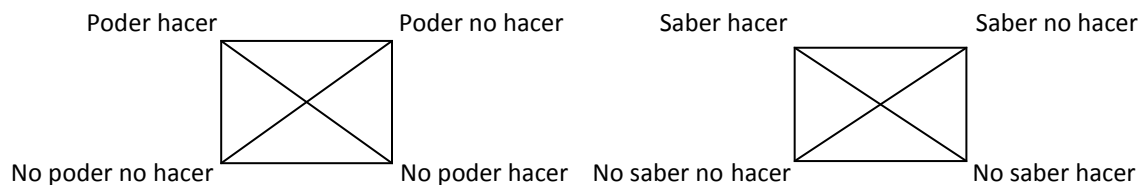
Sombrero ^ Alicia → Sombrero ^ Reinado Blanco  
 Sujeto esperanzado → Sujeto feliz  
 (3)

Hacer transformador:

3. Alicia mata al Jabberwocky. El Sombrero la ayuda clavando su espada en la cola del Jabberwocky.

Transformación transitiva de atribución: El Sombrero da el valor (don) a Alicia.

### Categorías modales



### Programa narrativo de base:

El sombrero ha sido despojado de su hogar (vida feliz) junto a la Reina Blanca. Espera a la llegada de Alicia, la heroína. Le indica los pasos a seguir para restituir el reinado. Alicia los cumple con éxito.

### Fases del Programa Narrativo:

**Competencia:** Locura, que le permite eludir preguntas del enemigo acerca de Alicia.

También lo hace inmune a los ataques (lo ven como alguien inofensivo, por eso no lo capturan al principio del film. La reina Roja dice en a su corte "No le hagan caso: está loco").

Creativo.

Líder. De los menos favorecidos. Logra que los empleados explotados por la Reina Roja se subleven contra su autoridad.

Ser que hace hacer: manipulación. Sobre Alicia, principalmente, y sobre los empleados de la Reina Roja.

**Performance :** Idear y confeccionar sombreros (crear). Para la reina.

Guiar a Alicia (y al pueblo) para lograr la restitución del poder de la Reina Blanca.

### Performance (hacer que hace ser)

F transf. [Sombrero trabaja para Reina Blanca (Sombrero ^ su oficio)]

F transf. [Sombrero es despojado de su hogar (Sombrero v su oficio)]

F transf. [Sombrero espera llegada de Alicia (Sombrero v su oficio)]

F trans. [Sombrero guía a Alicia (Sombrero v su oficio)]

F transf. [Ejército Rojo atrapa al Sombrero (Somb. v libertad) (Somb. ^ oficio)]

F transf [Sombrero engaña a Reina Roja (Sombrero ^ libertad) (Somb. v oficio)]

F transf. [Alicia mata al Jabberwocky (Sombrero ^ libertad) (Somb. ^ oficio)]

### **Recorrido narrativo**

#### **Transferencia de objetos de valor**

Privación (desposeimiento-modo transitivo)

Sombrero v hogar

Sombrero v oficio

Sombrero v felicidad

Sombrero v libertad

Atribución (el sujeto da el valor a otro: Alicia le devuelve sus valores al Sombrero-modo transitivo)

Sombrero ^ hogar

Sombrero ^ oficio

Sombrero ^ felicidad

Sombrero ^ libertad

#### **Comunicación entre sujetos (competencia)**

Sombrero quiere volver a su vida en el reinado blanco

Sabe los pasos a seguir para restituir el reinado blanco

Puede decirle a Alicia lo que debe hacer

Sombrero no puede matar al Jabberwocky

Sombrero puede ayudar a Alicia

Alicia debe matar al Jabberwocky  
Alicia no quiere matar al Jabberwocky  
Alicia puede matar al Jabberwocky  
Sombrero no puede cambiar su aspecto (desaparecer y convertirse en otro personaje)  
El gato de Chesire puede cambiar su aspecto  
Sombrero sabe engañar (hacerse el loco)  
Sombrero sabe crear sombreros para la reina  
Puede defenderse con elementos de su oficio  
Sombrero sabe dirigir al pueblo  
Sombrero no sabe si es real  
Alicia puede cambiar de "realidades"  
Sombrero no puede cambiar de "realidades"

**Programas narrativos de uso:**

(Ver Anexo)

- **Sintaxis discursiva**

**Actoralización, Temporalización y Espacialización:**

Embrague: El Sombrero Loco. Tiempo presente. Infratierra.

Desembrague: El Sombrero Loco. Tiempo pasado (flashback). Infratierra.

Embrague: El Sombrero Loco. Tiempo presente. Infratierra.

**Actoralización, Temporalización y Espacialización:**

Desembrague: Alicia. Tiempo pasado. Es niña y tiene pesadillas en su habitación

Embrague: Alicia. Tiempo presente (13 años después). Amplio y elegante predio.

Propiedad de amigo del padre / Infratierra

Desembrague: Alicia. Tiempo pasado. Recuerdos. Infratierra

Embrague: Alicia. Tiempo presente. Amplio y elegante predio. Propiedad de amigo del padre.

- **Semántica discursiva**

**Tematización:** dualidad realidad- fantasía

**Figurativización:** mundos diferentes: Tierra, Infratierra.

Tierra: personajes naturales, como los conocemos en el mundo real (Alicia)

Infratierra: personajes ficticios, posibles sólo en la fantasía (el Sombrerero)

Alicia: adolescente soñadora, rebelde

Sombrerero: personaje excéntrico, especie de payaso loco de cuento

Los límites a nivel discursivo (rol de actores) son difusos.

Alicia puede ser real (con características físicas de humano normal, como los conocemos en la realidad) y también ficticia (no se identifica con el mundo real, se va a Infratierra y adopta características del mundo fantástico como cambiar de tamaño mediante pócimas. Cuando regresa a la Tierra baila el Futterwacken (baile propio del Sombrerero, imposible para el ser humano real).

Alicia puede pasar entre un mundo y otro.

El sombrero no puede. Él tiene características similares al ser humano real pero está caracterizado como un personaje de fantasía, similar a un payaso loco, con mucho maquillaje, cabellos erizados color naranja, pantalones que le quedan cortos, grandes zapatos, medias de distinto par a rayas de colores.

Es, dentro de su clan, el único humano. Además la reina Blanca y su corte, Stayne y parte de la corte de la Reina Roja (que utilizan nariz, senos, panza, etc. postizos).

Los demás son dibujos animados, animales o plantas que hablan. O mixtura de humano con dibujo animado (Reina Roja, los mellizos).

Dentro de Infratierra, el personaje del Sombrerero, considerado el más loco, es el más cuerdo, en cuanto es consciente de todo lo que pasó, pasa y pasará. Además tiene las herramientas para modificar la situación para bien (junto con Alicia). Por lo que podría decirse que dentro de su mundo de fantasía (que es el real para el personaje), él es real.

Y Alicia, en un principio es considerada falsa (en cuanto a su identidad, sólo el Sombrerero confía en ella desde el primer momento que la ve).

También se habla de su no-humanidad, inhumanidad: le falta “muchosidad”, le indica el sombrero, señalándole el pecho.

Lo posible y lo imposible también se ve expresado a nivel discursivo en el momento del clímax, cuando Alicia lucha contra el Jabberwocky y cuenta 6 cosas imposibles para darse confianza (enseñanza de su padre).

TABLA COMPARATIVA DE PERSONAJES

	<b>Edward Scissorhands</b>	<b>Sweeney Todd</b>	<b>Tarrant Hightopp (Sombrero Loco)</b>
<b>Aspecto físico</b>	<p>-Cabellos negros, largos, muy desordenados.</p> <p>-Tez muy pálida</p> <p>-Ojeras marcadas</p> <p>-Ojos oscuros, pequeños</p> <p>-Ropa negra de cuero, ajustada, le cubre todo el cuerpo.</p> <p>-Manos de tijera</p>	<p>-Cabellos negros, largos, desordenados. Mechón blanco.</p> <p>-Tez muy pálida</p> <p>-Ojeras marcadas</p> <p>-Ojos oscuros</p> <p>-Mucha ropa, ajustada, le cubre todo el cuerpo.</p> <p>-Manos con mitones</p>	<p>-Cabellos anaranjados, rizados, rígidos hacia los costados.</p> <p>- Tez muy pálida</p> <p>-Ojeras marcadas</p> <p>-Ojos que cambian de color (verdes-amarillos), grandes.</p> <p>-Mucha ropa, ajustada, le cubre todo el cuerpo.</p> <p>-Manos con mitones y vendas.</p>
<b>Oficio</b>	<p>-Estilista</p> <p>-Elemento: manostijeras</p>	<p>-Barbero</p> <p>-Elemento: navajas</p>	<p>-Sombrero</p> <p>-Elementos: Sombrero, tijera, alfileres, telas, etc.</p>
<b>Contexto</b>	<p>Década 1980, EE.UU.</p> <p>Castillo (cemento-metal) oscuro, lúgubre. Solitario, en lo alto de una montaña. Altílo. Ventanas al exterior.</p> <p>Barrio de casas bajas, colores pasteles. Habitantes de clase media, actividades rutinarias (sociedad "normal").</p>	<p>Siglo XIX, Londres.</p> <p>Altílo de pastelería de carne. Solitario. Barbería lúgubre, oscura. Ventanas al exterior.</p> <p>Barrio de clase media y baja. Clase pudiente: Juez Turpin.</p>	<p>Sin tiempo-lugar precisos.</p> <p>Bosque desierto, bruma, árboles incendiados. Pertenece al clan de la Reina Blanca.</p> <p>Sociedad dividida entre seguidores de Reina Roja (temor) y Reina Blanca (amor). Realeza y súbditos.</p>
<b>Pilares de acción</b>			
<b>Motivo</b>	Soledad por muerte de su inventor-padre.	Resentimiento por pérdida de su familia secuestrada.	Tristeza-enojo por pérdida de su hogar (Reino Blanco).
<b>Gestión</b>	Mudarse al barrio de gente "normal".	Retorno a Londres y a su oficio de barbero.	Esperar la llegada de Alicia y guiarla como heroína.



<b>Objetivo</b>	Aceptación social / Amor de Kim Boggs	Venganza	Restituir Reino Blanco			
<b>Componentes</b>	Completarse /Integrarse	Vengarse de quien le quitó a su familia	Recuperar su hogar			
<b>Necesidad dramática</b>						
<b>Punto de vista</b>				Mundo hostil y fascinante. Se ve a sí mismo diferente al resto, inferior. Marginal.	Mundo hostil. Misántropo. Marginal.	Mundo hostil. Esperanzado. Marginal (producto de la imaginación de Alicia)
<b>Cambio</b>				Igual que al principio: solo en el castillo. Aceptación de su condición de diferente. Explotando su talento para sí mismo.	Sweeney es el producto de un cambio total del ser. Termina asesinado de la misma manera que él mataba (degollado).	Pasa de inactivo, a la espera de Alicia (salvación), a proactivo y alegre. Muerte-vida. Fantasía-realidad. Niñez-adultez.
<b>Actitud</b>				Pasiva. Tranquilo, inseguro, respetuoso, tímido, observador, silencioso.	Insensible, ajeno a todo. Hastiado, resentido, desafiante, testarudo, ansioso. Seguro de sí mismo. Agresivo. "Muerto" en vida.	Positiva. Alegre, divertido. Habla muchas cosas incomprensibles, espontáneo en sus acciones ("loco"). Líder.
<b>Competencia</b>	No humano. Diferente. Creativo. Sobresale en la sociedad. No normal (según lo establecido socialmente).	Asesino serial. Diferente. Transformado en su esencia y físicamente. No normal (según lo establecido socialmente).	Loco. Payaso. Diferente. Creativo. Líder. No normal (según lo establecido socialmente).			
<b>Performance</b>	Cortar, dando formas creativas (arbustos, cabellos de señoras, pelo de perros).	Cortar (rasurar barbas, degollar).	Cortar, dando formas creativas a sombreros para la reina.			
<b>Principal modalización</b>	No poder (ser, hacer)	No poder (ser-hacer)	No poder (ser-hacer)			
<b>Principales valores puestos en juego</b>	Ser humano – No ser humano Normal- Anormal	Venganza - Perdón Vida - Muerte Locura – Cordura	Fantasía - Realidad Bondad - Maldad Locura – Cordura			

Principales conceptos en oposición en la construcción de los personajes	
Normal	Anormal
Realidad	Fantasía
Cordura	Locura
Aceptado	Marginado
Integrado	Aislado
En familia-hogar	Sin familia-hogar
Sociable	Solitario
Sociedad	Individuo
Similar (en parecer, ser y hacer)	Diferente
Despierto	Dormido
Descubierto	Oculto
Iluminado	Oscuro
Superior	Inferior
Sano	Enfermo
Vivo	Muerto
Humano	No humano
Aliñado/Aspecto no llamativo	Desaliñado/Llamativo
Usual	Inusual
Común	Especial
Destruyente	Creativo
Adulterio	Infancia/juventud
Desencantado	Esperanzado
Hechos reales	Ficción-cuento

Cada personaje analizado toma la forma de los conceptos colocados en cada columna. Van y vienen, representando algo distinto según los sucesos de la historia.

Si bien, en general, se encuentran mayormente definidos por los conceptos de la columna derecha.

Además del sentido destacado de normal-anormal, o común-diferente, el otro aspecto compartido tiene que ver con la performance de los personajes. Los tres practican la acción de “cortar” y, a través de ella, crean y también destruyen. Expresan su creatividad y también se defienden o agreden con los elementos propios de su oficio.

Esto quiere decir que lo común en ellos es “salvarse” a través de su talento, lo que saben hacer bien. Se resguardan en la práctica de su oficio, esto les da una razón de ser (dentro de la sociedad o fuera de ella).

También la importancia del oficio en la construcción de la identidad de estos personajes viene dada por el simbolismo que representan los elementos implicados (navajas, tijeras,

etc), con los cuales el personaje se siente identificado. Cabe agregar que los nombres de dos de los personajes hacen referencia a este aspecto (Edward Scissorhands: Manostijera, y el Sombrero Loco).

## CONCLUSIONES

Los personajes no animados de Tim Burton se construyen principalmente a partir de la oposición de valores. Estos valores se verán plasmados a nivel visual y a nivel narrativo a través de las acciones que realiza el personaje. Y también de aquellas que no realiza. Los valores son la base, el esqueleto que luego tomará forma con la caracterización particular de cada personaje.

La oposición más evidente se realiza entre el personaje principal y la sociedad en la que vive. O, mejor dicho, con la cual intenta convivir.

El valor que destaca en los personajes analizados es el de ser diferentes al resto, tanto a nivel físico como en su forma de ser y actuar.

Del “ser diferente” se desprenden varias connotaciones tales como: raro, solitario, loco, inestable, peligroso, etc. Frente a este tipo de seres, la sociedad responde marginando, discriminando, excluyendo, apartando. La sociedad aleja, ignora, a quien no puede adaptarse a las costumbres y normas establecidas. La sociedad representa entonces, en estos films, lo normal. El personaje principal es, completando el sentido por oposición, el no-normal.

Podemos catalogar estos personajes como antihéroes, ya que sobresalen, se destacan en el medio social, pero no principalmente por sus virtudes, sino por sus deficiencias. El talento o virtud que poseen los resguarda a ellos mismos, pero no a los demás. No son seres con poderes capaces de salvar a la sociedad, como lo sería un héroe. Si no, todo lo contrario, generalmente carecen de poder.

Hemos podido comprobar que la lectura de las imágenes resulta de gran utilidad para desentrañar el contenido de lo que expresan. Algo que exige una observación detenida de varios fotogramas y que quizás, en el visionado habitual, serían pasados por alto por el espectador (pero que, probablemente, actúen en un nivel subliminal).

A través de la imagen vemos cómo está construido el personaje en sus características físicas por un lado, y también la información que se nos proporciona sobre el contexto en que está inserto (espacios que habita, personajes que lo acompañan).

Esto último es importante ya que sería imposible conocer al personaje analizándolo de manera aislada: su sentido se vería reducido a la descripción de marcas físicas. Al tratarse de un objeto semiótico que, como tal, se enviste de valores, necesita obligadamente de su opuesto para existir. Y este opuesto está expresado en el contexto.

Por otra parte, además del análisis visual del fotograma, necesitamos conocer todo lo que nos aporta la narración por la cual transita el personaje.

Identificar las acciones que realiza el personaje es la base, la estructura de la que partimos. Pero también es de importancia conocer lo que dice el personaje y lo que dicen

los demás sobre él. (También las modulaciones y los gestos, la proxemia, las formas de moverse, etc. que nos proporciona la imagen-movimiento).

Además, hemos descubierto la importancia de las miradas como acción que construye al personaje. Por un lado, a nivel narrativo, las que se producen entre los actantes. Y también a nivel discursivo, esto es, la posición de la cámara respecto del personaje que nos genera, como espectadores, diferentes sensaciones. Según la decisión del director de ubicarnos más cerca o más lejos del personaje, más arriba o más abajo. La relación que elaboramos con el personaje, como observadores, es un factor relevante en su construcción. En el caso de los personajes creados por Burton, observamos que hay una intención del director de que nos involucremos con ellos y, de alguna manera, adoptemos su punto de vista. Sin juzgarlos. Intentando comprenderlos como son. Burton apela a la sensibilidad del espectador. Pero no una sensibilidad melodramática, producto de lo idílico. Sino respecto de seres que viven en la oscuridad, solos, disgregados de la sociedad. En todos ellos el dolor de la pérdida es el motor de la acción. A partir de ahí nacen los personajes. Y es a partir de ese lugar profundo y lúgubre de donde se nos “exige” que rescatemos la esencia del personaje. Lo que todavía puede conmovernos. Porque, más allá de las referencias a géneros de terror/thriller, estos personajes nos provocan otras emociones alejadas del miedo. Algo más similar a la compasión. Desde ese lugar es que podemos conectar con ellos. El modo en que se pone de relieve la intención del autor: mostrar el lado “bueno” o sensible del personaje detrás de su “máscara” sufrida, cruel, grotesca.

Cabe agregar que este sentimiento de impotencia que transmiten se desprenden de las modalizaciones en que están inscriptas los personajes. Como hemos podido observar en el análisis, en todos ellos prevalece la categoría modal del no-poder. No pueden cambiar su situación por sí mismos. Esto se agrava porque están solos y no pueden dejar de estarlo. Tienen problemas para relacionarse afectivamente con el otro. (El único personaje que concluye la historia de manera feliz, en conjunción con su objeto, es el que más parece ser producto de la fantasía de otro).

Sin embargo, en su oficio son brillantes. Son seres talentosos que, sin alardes, sobresalen por su creatividad. Todos utilizan para su arte/oficio elementos cortantes: tijeras y/o navajas. Además, su “trabajo” cobra importancia en tanto, a través de sus elementos se habla del personaje. Estos objetos también pueden ser tomados como actantes ayudantes puesto que colaboran con la consecución del objetivo (las manotijeras que expresan el dilema principal de Edward; el sombrero perdido/encontrado, utilizado como transporte para Alicia; o las cuchillas que simbolizan a Sweeney y que utiliza para cobrarse venganza). Para retomar, el dolor de la pérdida de seres queridos que los vuelve seres marginados, sin nada que perder, es uno de los aspectos claves de las creaciones de Burton.

Otra de ellas, que hemos observado, es la disputa interna que surge de la ambivalencia entre ser y parecer. Con los personajes de Burton sucede que se mueven constantemente en las dimensiones del ser y el no ser. El límite se vuelve muy difuso. Las fronteras se desdibujan haciéndonos partícipes, a los espectadores, de esta condición particular que experimentan los personajes.

El humano que actúa como inhumano. El no humano que actúa de manera humana. El personaje de fantasía que actúa como real y parece humano.

Estos aspectos nos hacen cuestionar constantemente lo que vemos. Como el sentido de la locura, uno de los valores que más destaca en estos seres. ¿Quién está loco realmente? ¿Quién/qué es real? ¿Quién es quién? El director parece divertirse con esta manera de transmitir el mensaje, engañando con las apariencias. E invitándonos constantemente a encontrar el sentido oculto de la expresión.

Para finalizar, cabe destacar la labor del actor en la construcción del personaje. En este caso, Johnny Depp es quien corporiza y coloca su energía en darle vida. No es casual que este actor sea el favorito de Tim Burton y viceversa. Es evidente que comparten una manera de ver el mundo muy similar. Además, Depp ha interpretado personajes de tinte parecido en films de otros directores (ej.: *Benny & Joon*, *A quién ama Gilbert Grape?*, *Rango*). La elección repetida de este tipo de papeles habla de una identificación del actor con personajes solitarios, que salen de lo común, y destacan por su no-normalidad respecto de los estándares aceptados socialmente.

Depp se reconoce a sí mismo (y es reconocido en el mundo del cine) por tomar riesgos en los papeles que selecciona. Quiso salir del encasillamiento de “galán adolescente” para interpretar personajes complejos, psicológicamente trastornados, no precisamente agraciados en su aspecto físico.

En última instancia podemos decir que director y actor, ambos, crean conjuntamente al personaje a partir de sus personalidades y experiencias. Son una dupla simbiótica que da vida a personajes que se les asemejan tanto en lo físico (en ocasiones) como en lo psíquico-emocional.

Finalmente, hemos cumplido con el objetivo de realizar una aproximación a este objeto de estudio desde la semiótica (narrativa y visual).

Sería interesante continuar el análisis desde una perspectiva sociológica, estudiando las representaciones sociales que emergen de estos personajes.

## BIBLIOGRAFÍA

ABELA, Jaime Andreu (2001). *Las técnicas del análisis de contenido. Una revisión actualizada*. <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>

AUMONT, Jacques y otros (2005). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje*. Ed. Paidós Comunicación: Buenos Aires.

BAIZ QUEVEDO, Frank (2004) *Del papel a la luz: personaje literario y personaje fílmico*. Ed. Fundación Cinemateca Nacional y Comala.com: Caracas.

BARTHES, Roland (1986) *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. Ed. Paidós: Barcelona.

BETTENDORFF, Elsa; PRESTIGIACOMO, Raquel (1997) *La ventana discreta. Introducción a la narrativa fílmica*. Ed. Atuel: Buenos Aires.

DALLERA, Osvaldo (2008) "Capítulo 4. La teoría semiológica de Greimas". En Victorino Zecchetto (coordinador), *Seis semiólogos en busca del lector*. Ed. La Crujía: Buenos Aires

ESPINOSA, Lito; MONTINI, Roberto (1998) *Había una vez... Cómo escribir un guión*. Ed. Kliczkowski Publisher: Buenos Aires.

FIELD, Syd (1996) *El manual del guionista*. Ed. Plot: Madrid.

HAMON, Philippe (1977) *Para un estatuto semiológico del personaje*. Ed. Seuil: París.

LATELLA, Graciela (1985) *Metodología y teoría semiótica*. Ed. Hachette: Buenos Aires.

SAMPIERI, Roberto; COLLADO, Carlos; LUCIO, Pilar (2000) *Metodología de la investigación*. Ed. McGraw Hill: México.

STAM, Robert y otros (1999) *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Ed. Paidós: Buenos Aires.

TIRARD, Laurent (2003) *Lecciones de cine. Clases magistrales de grandes directores explicadas por ellos mismos*. Ed. Paidós: Barcelona.

TRIQUELL, Ximena (2010) *Contar con imágenes. Una introducción a la narrativa fílmica*. Ed. Brujas: Córdoba, Arg.

VIEYTES, Rut (2005) *Metodología de la investigación en organizaciones, mercado y sociedad. Epistemología y técnicas*. Editorial de las ciencias: Buenos Aires.

VILCHES, Lorenzo (1983) *La lectura de la imagen. Prensa, cine y televisión*. Ed. Paidós: Barcelona.

ZECCHETO, Victorino (2008) *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure, Peirce, Barthes, Greimas, Eco, Verón*. Ed. La Crujía: Buenos Aires.



## ANEXO

### Edward Scissorhands

#### Programas Narrativos de Uso:

Se muda del castillo al barrio aledaño  
Atiende a los invitados en un almuerzo  
Despliega sus habilidades con las manos-tijeras  
Ofrece nuevas experiencias  
Transforma el paisaje urbano con sus "obras de arte"  
Va a un talk-show como entrevistado  
Acepta trabajar en la peluquería que abriría Joyce  
Se niega a tener relaciones sexuales con Joyce  
Acepta abrir con sus tijeras la puerta de la casa de los padres de Jim (robo)  
Se ve involucrado en el robo porque Kim se lo pidió (amor)  
Crea un enorme ángel de hielo (experiencia de danza en la nieve para Kim)  
Destruye parte de lo que creó (arbustos)  
Se deja abrazar por Kim  
Salva y lastima a Kevin  
Hiere a un vecino en el amontonamiento  
Clava sus cuchillas en el brazo de Jim para defenderse ante su golpe  
Corre hacia su castillo por pedido de Kim  
Mata a Jim  
Kim le dice que lo ama y vuelve a su hogar  
Edward queda solo en el castillo

### Sweeney Todd

#### Programas Narrativos de Uso:

Vuelve a Londres con la identidad cambiada  
Se dirige a su antigua vivienda (ahora el altillo de la tienda de Mrs. Lovett)  
Encuentra sus navajas  
Va a la exposición callejera del barbero Pirelli  
Participa en desafío con Pirelli y gana

Persuade al bedel para asistir a su local por un servicio gratuito  
Mata a Pirelli en su local  
Recibe amablemente al juez Turpin en su barbería  
Hablan (cantan) sobre las mujeres bellas, consiguiendo su confianza y dejándolo indefenso  
Intenta degollarlo, pero no puede por la irrupción de otro personaje.  
Sale a la búsqueda de clientes-víctimas, en su imaginación (enloquece)  
Se alía con Mrs. Lovett para proveer de carne la tienda de pasteles (aúnan objetivos: símbolos hacha y palo de amasar)  
Fabrica mecanismo para que los clientes-víctimas caigan del sillón a la fosa  
Asesina un cliente tras otro (excepto el hombre que entra con su mujer e hija)  
Le indica a Anthony que se haga pasar por aprendiz de peluquero para entrar en el manicomio donde han encerrado a Johanna, su hija.  
Escribe una carta para el juez Turpin diciendo que Anthony ha raptado a Johanna y la llevará a su barbería esa noche.  
Le encomienda a Toby que lleve la carta al juez.  
Persuade al bedel para que suba a la barbería y no inspeccione la cocina.  
Mata a la mendiga (sin saber que es su mujer)  
Recibe al juez que llega en busca de Johanna.  
Le ofrece una afeitada. El juez acepta. Cantan, recobrando la confianza.  
Sweeney le confiesa su verdadera identidad y mata al juez.  
Baja al depósito de muertos y descubre que la mendiga era su esposa y que fue engañado por Mrs. Lovett, quien le había dado a entender que había muerto hacía tiempo, envenenada.  
Engaña a Mrs. Lovett, bailando y cantando acerca de ser pareja, para lanzarla en un envión, a la hoguera.  
Se acerca a su esposa muerta, le canta amorosamente.  
Muere degollado por Toby (quien se venga así por la muerte de Mrs. Lovett)

### **Tarrant Hightopp (El Sombrero Loco)**

#### **Programas Narrativos de Uso:**

Espera la llegada de Alicia.  
La esconde de los enemigos: le da una pócima para disminuir su tamaño y la coloca dentro de una tetera.  
Le comunica lo que sucedió y qué debe hacer.  
La envía volando sobre su sombrero del otro lado del río para que no la atrapen.

El sombrero es atrapado por los soldados rojos.  
El sabueso lleva a Alicia hasta el castillo de la Reina Roja.  
Alicia engaña a la Reina haciéndose pasar por otra.  
El sombrero encadenado alaba la gran cabeza de la Reina Roja y consigue trabajar para ella confeccionándole sombreros.  
Alicia y el sombrero se encuentran en el Castillo de la Reina Roja.  
El conejo blanco le comunica a Alicia dónde está la espada vórpica.  
Alicia recupera la espada vórpica: entra en la jaula del Bandersnatch y le devuelve su ojo.  
El lirón nombra a Alicia frente a Stayne: Alicia escapa con la espada hacia el castillos de la reina Blanca, montada en el Bandersnatch.  
El sombrero se defiende con elementos de su oficio (rollos de tela, perfumes).  
El sombrero es encarcelado y sentenciado a muerte.  
En la ejecución el Gato de Chesire toma la forma del Sombrero, engañando a todos.  
El Sombrero escapa y alienta a los súbditos de la Reina Roja a liberarse también.  
La Reina Roja libera al Jubjub (ave gigante) y se desata la lucha entre autoridad déspota y pueblo.  
Sombrero salva a sus amigos y escapan.  
Van a castillo de Reina Blanca.  
Se ofrecen para matar al Jabberwocky.  
El oráculo dice que sólo Alicia puede matar al Jabberwocky.  
Llega el “frabuloso día” y Alicia se enfrenta con el Jabberwocky.  
El Sombrero interfiere en la lucha clavando una espada en la cola del Jabberwocky.  
Ambos bandos, rojo y blanco, se enfrentan.  
Alicia corta la cabeza del Jabberwocky.  
La Reina Blanca recupera la corona.  
La reina Blanca envía a prisión perpetua a Reina Roja y Stayne.  
Se reinstaura la paz del reino Blanco.  
El sombrero baila el Futterwacken.  
Alicia abandona Infratierra y retorna a su vida en la Tierra.

## Formulario descriptivo del Trabajo Final de Graduación

### Identificación del Autor

Apellido y nombre del autor:	OTERO, Laura Patricia
E-mail:	lp.otero@gmail.com
Título de grado que obtiene:	LICENCIATURA EN PUBLICIDAD

### Identificación del Trabajo Final de Graduación

Título del TFG en español	LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES NO ANIMADOS EN LOS FILMS DE TIM BURTON
Título del TFG en inglés	THE CONSTRUCTION OF NON-ANIMATED CHARACTERS IN TIM BURTON'S FILMS
Integrantes de la CAE	FUNES, Lucas MARTINEZ, Soledad
Fecha de último coloquio con la CAE	5 de Agosto de 2011
Versión digital del TFG: contenido y tipo de archivo en el que fue guardado	laconstruccióndepersonajes

### Autorización de publicación en formato electrónico

Autorizo por la presente, a la Biblioteca de la Universidad Empresarial Siglo 21 a publicar la versión electrónica de mi tesis. (marcar con una cruz lo que corresponda)

**Publicación electrónica:**

**Después de..... mes(es)**

\_\_\_\_\_  
Firma del alumno