



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

**El Guasón:
Análisis comparativo de dos propuestas de un personaje**

Tesista: Mariana Alvarez Hietzge

Tutor: Lic. Elisa Manuela Martínez de Badra

Caracas, 13 de abril de 2010

AGRADECIMIENTOS

¡Muchas gracias!

A todas las personas que de alguna manera formaron parte de la concepción, comprensión y desarrollo de esta tesis, que en muchas oportunidades se vio casi imposible de realizar. Fue un arduo trabajo, intenso, a veces desconcertante, pero en resumidas cuentas muy gratificante.

El trasnocho, la angustia y la ansiedad, fueron una constante a lo largo del proceso, sobre todo considerando el reto psicológico que implicó la calidad y la locura del personaje; aunque fue un trabajo fascinante a nivel de aprendizaje y observación del lado oscuro, de lo singular, lo extraño y aquello muchas veces incomprensible. Además de significar un importante logro personal.

En primer lugar a mi abuelo, el Dr. Homero Álvarez, quién desafortunadamente no pudo estar para la entrega de este trabajo. A mi mamá y mi papá, por su enseñanza, los retos, por el apoyo y el constante cariño y preocupación. Y a Nano y Nanita por acompañarme en muchas noches sin sueño, por empujarme a seguir trabajando, por quererme y muchas veces soportarme, por las traducciones y las llamadas.

A mi tutora, la profesora Elisa Martínez por acompañarme y ayudarme tanto en el proceso, a pesar de algunos retrasos y muchas dudas, especialmente en la construcción de una matriz que me tomó mucho tiempo visualizar y comprender. Mil gracias por los consejos y por todo lo demás.

De igual manera quisiera agradecer al profesor Humberto Valdivieso por la asesoría y el acercamiento al elemento del caos, por su disponibilidad y disposición para solventar dudas. Al profesor Ezenarro por estar siempre en la escuela o en el departamento de audiovisual, por ser una gran fuente de conocimiento metodológico siempre dispuesto a compartirlo.

A mis tías Anto, Madri, Mimi y Ana María. Gracias por estar tan pendiente de los avances, por sus recomendaciones, discusiones, apoyo y correcciones. A mi prima Isa por ayudarme siempre con los diagramas, programas, motivación y apoyo en todo momento y a toda hora.

A Valen por preguntar siempre y estar pendiente de todo, a la Punchis por alegrarme tanto en momentos difíciles. Y a Giulie porque aunque estando lejos, estuvo muy presente.

A José Ramón y a Cristina, por los libros y sobre todo por la asesoría psicológica y dramática que me dieron desde el comienzo, incluso desde la elección del tema hace más de un año. Toda la ayuda que me prestaron fue muy valiosa para el trabajo.

A mis amigos, a los que me acompañaron de alguna forma en este largo proceso: Marianne, Gaby, Dani, Valen, Darío, Raque, Cori, Max y Sandrita.

Y por último, nuevamente un especial agradecimiento a mi mamá, por empujarme y apoyarme tanto cuando sentía que no iba a terminar, por el traspaso compartido, por el cariño incondicional y desmedido, por estar tan pendiente de mí y por acompañarme y motivarme siempre.

¡Gracias!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	10
MARCO REFERENCIAL	12
CAPÍTULO I. LA HISTORIA DE BATMAN	12
1.1 La historieta	12
1.2 La industria de los <i>comics</i>	16
1.3 Los <i>comic-books</i>	18
1.4 <i>National Allied Publications</i> , el futuro DC Comics	19
1.5 El nacimiento de Batman a manos de Bob Kane	20
1.6 Frank Miller	24
CAPÍTULO II. LA APARICIÓN DE UN VILLANO	27
2.1 El Guasón	27
2.2 Antecedentes y tendencias del antagonista	28
2.3 Herramientas y aliados del Guasón	30
2.4 Interacción entre héroe y antagonista	32
CAPÍTULO III. LOS PERSONAJES	34
3.1 Definición según diversos autores	34
3.2 Creación y caracterización	36
3.2.1 Personajes inolvidables	37
3.2.2 Arquetipos de Christopher Vogler	47
3.2.3 La visión de Robert McKee	52
3.2.4 El poder del lado oscuro	60

3.3 Protagonistas	64
3.4 Antagonistas	65
3.5 Secundarios y figurantes	68
3.6 La interacción de los personajes	69
3.7 El entorno	70
<u>MÉTODO</u>	76
<u>MARCO METODOLÓGICO</u>	76
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	76
1.1 Descripción del problema	76
1.2 Delimitación	77
1.3 Justificación	78
CAPÍTULO II. OBJETIVOS	80
2.1 Objetivo General	80
2.2 Objetivos Específicos	80
CAPÍTULO III. MODALIDAD DE TRABAJO DE GRADO Y TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN	81
3.1 Modalidad de trabajo de grado	81
3.2 Técnica de investigación	82
CAPÍTULO IV. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	85
4.1 Tipo de investigación	85

4.2 Diseño de la investigación	85
CAPÍTULO V. UNIDADES DE OBSERVACIÓN, ELABORACIÓN Y DISEÑO DEL INSTRUMENTO	87
5.1 Unidades de observación	87
5.2 Criterios para la selección de la muestra fílmica	88
5.2.1 Estructura dramática de Batman	91
5.2.2 Segmentación de secuencias de aparición	93
5.2.3 Estructura dramática de El Caballero de la Noche	111
5.2.4 Segmentación de secuencias de aparición	112
5.3 Consideraciones previas a la elaboración del instrumento	135
5.4 Elaboración del instrumento: categorías que fundamentan la matriz	135
5.4.1 Primera categoría: Caracterización / Historia de fondo	136
5.4.2 Segunda categoría: El villano en acción	137
5.4.3 Diseño del instrumento	140
5.4.4 Bases para el diseño de la matriz	140
5.4.5 Descripción de los componentes de la matriz	148
CAPÍTULO VI. APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO	152
6.1 Sinopsis Batman (Tim Burton)	152
6.1.1 Secuencia 1 – ¿Quién es Jack Napier?	155
6.1.2 Secuencia 4 – <i>Axis Chemicals Company</i> / La creación del villano	164
6.1.3 Secuencia 15 – Museo Fluegelheim	176
6.1.4 Secuencia 21 – Catedral / Enfrentamiento final del héroe y el villano	186
6.2 Sinopsis El Caballero de la Noche (Christopher Nolan)	195
6.2.1 Secuencia 1 – <i>Robbery gone stranger</i>	199
6.2.2 Secuencia 5 – <i>Tonight's Entertainment</i>	211
6.2.3 Secuencia 9 – <i>Good Cop, Bad Cop</i>	223

6.2.4 Secuencia 17 – <i>Battle for Gotham’s soul</i>	235
CAPÍTULO VII. ANÁLISIS DE RESULTADOS	246
7.1 Método de análisis y comparación de resultados	246
7.2 Aplicación del instrumento a ambas películas	247
CAPÍTULO VIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	273
<u>FUENTES DE INFORMACIÓN</u>	<u>278</u>
Material Bibliográfico	278
Tesis y Trabajos Académicos	280
Fuentes Audiovisuales	280
Fuentes Electrónicas	281
<u>ANEXOS</u>	<u>283</u>
ANEXO # 1	284
ANEXO # 2	287
ANEXO # 3	289

ÍNDICE DE TABLAS

Figuras

<i>Figura 1. Esquema del comportamiento anormal de David Williamson</i>	43
<i>Figura 2. Los tres niveles del conflicto de Robert McKee</i>	53
<i>Figura 3. Desarrollo de las acciones del protagonista Vs. Acción de las fuerzas antagónicas</i>	57
<i>Figura 4. Técnica para la evaluación de las fuerzas antagónicas. Robert McKee</i>	59
<i>Figura 5. Estructura dramática Batman (Cuadro 1)</i>	91
<i>Figura 6. Estructura dramática Batman (Cuadro 2)</i>	92
<i>Figura 7. Estructura dramática El Caballero de la Noche (Cuadro 1)</i>	111
<i>Figura 8. Estructura dramática El Caballero de la Noche (Cuadro 2)</i>	112

Tablas

<i>Tabla 1. Primera categoría: Caracterización / Historia de fondo</i>	142
<i>Tabla 2. Segunda categoría: El villano en acción</i>	146

Tabla 3. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Guasón	147
Tabla 4. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Jack Napier / Guasón en la película Batman	154
Tabla 5. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Guasón en la película El Caballero de la Noche	198
Tabla 6. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Guasón en ambas películas	247

INTRODUCCIÓN

La imaginación y la creatividad del ser humano son inagotables, basta darles rienda suelta para que adquieran la condición de ilimitadas, entre sus principales exponentes se encuentran las grandes creaciones dramáticas y visuales de historias perpetuadas en el séptimo arte.

Los guiones cinematográficos están concentrados en la existencia de personajes inolvidables que hilan la estructura dramática y le dan sentido y profundidad a narraciones interesantes, ya sean inspiradas en hechos reales o ficticios; es así como se desarrollan diversos géneros representados en la gran pantalla, entre los cuales se destacan el drama, el suspenso, el horror, la acción y la ciencia ficción.

Con la misma magia de una creación ilimitada concebida en la mente del cineasta cobran vida los personajes en la concepción de los guiones cinematográficos, ya sean personajes principales o secundarios con menor carga representativa, cuya concepción y creación depende de un arduo trabajo de observación, investigación y creatividad en la confección del profundo mundo interno y psicológico del personaje, así como la exteriorización de la personalidad del mismo al entorno donde se desarrolla el drama o la acción.

Es por esto que se considera pertinente examinar desde una perspectiva metodológica los elementos característicos de su creación a modo de evaluar los aspectos importantes y obtener algún tipo de enseñanza para la evaluación de personajes y creación de futuras figuras dramáticas, ello a través de la concepción de un instrumento evaluativo.

Es característico a lo largo de la historia del cine la presencia de “el malo de la película”, el villano, aquel personaje que genera sentimientos que van desde el rechazo hasta la repulsión y la rabia, pero que en todo caso involucran al espectador

profundamente con la trama, generando una sensación de identificación con el héroe, y en situaciones particulares con el propio malvado. Muchas versiones cinematográficas a lo largo de la historia del séptimo arte han marcado pauta y permanecido en la memoria de la audiencia gracias a la actuación de grandes e inolvidables villanos.

Identificar características de los personajes del cine y asociarlos a elementos propios del funcionamiento de la sociedad es digno de interés, y cuando ello involucra descubrir el porque de sentimientos y actitudes negativas, perversas y sarcásticas puede llegar a erizar la piel, pues la complejidad está en entender las actitudes que mayor impacto generan cuando están signadas por el mal, quien tiene sus fanáticos.

De cualquier manera, una figura fascinante es aquella que es consciente de su naturaleza y actúa en función de ella, llevándola hasta las últimas consecuencias. Y es precisamente esa actitud la que se observa en el villano de la afamada historia de Batman, “el Guasón”, desde su concepción para las historietas gráficas hasta sus variadas representaciones cinematográficas.

“And here... we... go!”

The Joker

The Dark Knight – Dir. Christopher Nolan

MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO I

LA HISTORIA DE BATMAN

Este trabajo de grado pretende realizar un análisis comparativo de dos propuestas del personaje Guasón desde diversas perspectivas. Para establecer el contexto y la historia del personaje en la historia, se presenta una breve descripción del surgimiento de los *comic books*, instrumento gráfico y escrito, mediante el cual se introduce el personaje de Batman a la cultura norteamericana.

1.1 La Historieta

El nacimiento de los suplementos humorísticos gráficos se ve motivado por el acontecer del contexto socio histórico y tecnológico de los medios impresos de los Estados Unidos durante el siglo XIX. El autor Javier Coma (1979) resalta, “desde un punto de vista tecnológico, lo más importante fue el conjunto de invenciones conducentes al extraordinario desarrollo de la prensa, capaz de producir fabulosos tirajes diarios y de imprimir en color” (p.9).

A mediados de siglo surgen una serie de condiciones que marcan el progreso del periodismo en los Estados Unidos. Específicamente en el año 1846, Román Gubern (1979) resalta la aparición de la rotativa de dos cilindros creada por Richard Hoe en Filadelfia, la cual propició un impacto considerable en la velocidad de producción y el aumento del tiraje de los diarios. Dichos acontecimientos masificaron el ejercicio de la prensa y surgió un desarrollo de la publicidad comercial.

Más adelante se introducen innovaciones en el área comunicacional que también la benefician: el tendido de cables submarinos transatlánticos en 1866, y la invención del

teléfono a manos de Alexander Graham Bell en el año 1876, facilitan la tarea periodística y aumentan en consecuencia la competencia en el mercado de la prensa norteamericana.

El auge de la prensa, y en especial la iconografía y elementos ilustrativos dentro de la misma, tiene también un sentido socio histórico. Coma (1979) señala la alta tasa de inmigración a Norteamérica, que genera en consecuencia una barrera de lenguaje que pretende ser sobrepasada por elementos gráficos:

A través de un prisma cultural, también la preferencia hacia la iconografía superaba, el nivel de las masas requeridas por el negocio periodístico, el interés en los textos. Todo confluía en la atracción hacia un amplio contenido gráfico de la prensa (...) (p.9).

La iconografía comienzan a ocupar un espacio importante en los medios impresos norteamericanos. Aunado a la existencia de periódicos humorísticos, entre los cuales Gubern resalta a los semanarios *Puck* (1877), *Judge* (1881) y *Life* (1883); se establecen de esta manera las características primordiales de las futuras tiras cómicas.

Un primer acercamiento a la colocación de los grafismos en la prensa norteamericana es dado por el magnate Joseph Pulitzer, dueño del diario *New York World*. Gubern (1979) identifica que en la búsqueda de mejorar su periódico y ampliar su mercado, Pulitzer inserta en 1893 un suplemento dominical que contenía una página a color en la que se reproducirían obras de arte famosas. Dicha representación no tiene éxito, y es por ende remplazada por dibujos de grandes proporciones.

Las ventas en el mercado de los diarios aumenta gracias a la inserción de dichas representaciones gráficas, lo cual inicia y conlleva a una mayor competencia entre dos magnates de los medios impresos, el *New York Journal* y el *New York World*. Dicha rivalidad impulsa la realización de las tiras cómicas llevándolas a ser un producto de consumo masivo.

Guedj (2006) define dicho avance de la siguiente manera:

Las *comic strips* se convierten en un fenómeno de masas bajo el doble impulso del progreso técnico de las artes gráficas y de la competencia feroz entre dos grandes cabeceras: El *New York Journal* de William Randolph Hearst y el *New York World* de Joseph Pulitzer (p.12).

Bajo la firma editorial del diario *New York World* aparece en 1895 en el suplemento dominical, la primera tira cómica que obtuviera reconocimiento y éxito en el público, denominada posteriormente “*The Yellow Kid*”, bajo la realización de Richard F. Outcalt. Su nombre proviene de los ensayos realizados para el empleo del color amarillo en el camisón del protagonista.

Román Gubern (1979) la define de la siguiente manera:

Viñeta que describía gráficamente las incidencias picarescas y los acontecimientos colectivos del popular barrio de Hogan’s Alley, área urbana proletaria de Nueva York, y que tenía como personaje central a un niño calvo y orejudo, de aspecto simiesco, vestido con un largo camisón de dormir, que dejaba solamente al descubierto su rostro, sus manos y sus pies (p.20)

The Yellow Kid obtiene una suma importancia en la cultura norteamericana, como explica Guedj (2006), “la historia con mayúsculas, especialmente la estadounidense, ve en él la partida oficial del nacimiento de la historieta, cuando, el 25 de octubre de 1896, Outcalt introduce por vez primera bocadillos con diálogos, para que un loro hable”(p.13).

Como consecuencia, la viñeta *The Yellow Kid* aumenta las ventas de los periódicos y también demuestra que los personajes de las tiras cómicas pueden ser mercadeados para generar una ganancia. De esa manera, se observa una proliferación del sector, y se comienza a incursionar en diversos formatos y géneros para apelar a diversos nichos de la población como los *dailies*, *kid-strips*, *animal-strips*, *family-strips* y *girl-strips* (Coma, 1979).

La pugna y competencia entre los magnates del negocio periodístico se acentúa desde la aparición de “*The Yellow Kid*” en el *New York World*. El mayor rival del diario mencionado anteriormente, el *New York Journal*, conducido por William Randolph

Hearst, astutamente arrebató en 1896 a Richard Outcalt el creador del niño de Hogan's Alley, y lanza un suplemento dominical denominado "*The American Humorist*".

Gubern (1979) profundiza en la progresión de los hechos y explica que posteriormente se añade un tercer magnate al conflicto. El dibujante Richard Outcalt abandona el *New York Journal* y sigue su carrera en el *New York Herald*, fundado por Gordon Bennett. En dicho diario crea dos nuevas tiras cómicas: Li'l Mose (1901) y Buster Brown y su bulldog Tige (1902).

Ahora bien, se anexan nuevos creadores a las plantillas de los diversos diarios. Las páginas del suplemento dominical del *New York Journal* ven nacer a manos de Rudolph Dirks, la serie "*The Katzenjammer Kids*", que según Roman Gubern (1979), "cristaliza luego netamente la fórmula del *comic-strip* (tira cómica) y los niños hablan el argot anglo-alemán propio de los emigrantes germanos, con un uso sistemático del *balloon*" (p. 24).

A manera de repaso de la cronología del nacimiento y proliferación de las tiras cómicas, el autor anterior concluye lo siguiente:

De este modo nacieron los comics norteamericanos, cuya cuna debe ser localizada en el «New York World» de Pulitzer, pero que la astucia y visión comercial de Hearst transportó el centro de gravedad a su negocio, arrebatando dibujantes de talento a su rival (...), lo que le permitió convertir al «New York Journal»(...) en el primer diario del país y a su negocio en la primera potencia periodística nacional (p. 25; 26)

Se considera relevante establecer a modo de conclusión una definición estética de los comics, expresada por Roman Gubern (1979) de la siguiente manera: "estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética" (p.35). Así se ven establecidas las características básicas de los comics, el humor gráfico a modo de tiras cómicas, en la que se introducen diálogos a modo de *ballons*, conteniendo un sentido artístico y productivo en cuanto a su consumo en masa.

1.2 La industria de los *Comics*

En la primera década del siglo XX, específicamente en el año 1914, se inicia la Primera Guerra Mundial. No es hasta el año 1917 que Estados Unidos, liderizado por el Presidente Woodrow Wilson, le declara la guerra a Alemania y toma un papel protagónico en la contienda. (US State Department, s.f. Traducción libre de la autora)

A nivel internacional, “los Estados Unidos continúa sus esfuerzos para convertirse en un participante activo del escenario internacional, y toma acciones tanto en su tradicional esfera de influencia en el Hemisferio Occidental, así como en Europa durante la Primera Guerra Mundial” (US State Department, s.f., ¶ 1. Traducción libre de la autora)

Se observa el establecimiento de una política internacional, aunada a una producción en masas para el mercado nacional e internacional que ambientaba la Norteamérica de comienzos de siglo.

Javier Coma (1979) define la situación socio-económica de la siguiente manera:

Cien millones de habitantes contaba Estados Unidos en la época de la primera guerra mundial. La afluencia constante de inmigrantes había densificado extraordinariamente la población, al tiempo que los presidentes Roosevelt y Taft emprendían sendos programas reformistas encaminados a regular la riqueza según necesidades colectivas (p. 29)

Con respecto al panorama económico, Coma identifica la inyección de recursos por parte del grupo de los aliados durante la guerra, lo cual impulsa el desarrollo económico y el aumento de la producción y la industria. Se elevan los niveles de vida y la prensa impulsa el consumo de las masas.

Con respecto al crecimiento de las representaciones gráficas, Coma (1979) afirma que “la industrialización de los comics se centraba en la distribución de cada uno de ellos al mayor número posible de periódicos, nacionales y extranjeros”(p. 29).

Dicha industrialización afrontaría dos principales disyuntivas, referidas a la autoría y la creación y definición de las grandes casas distribuidoras, así como también el contenido temático de las representaciones.

En cuanto a las grandes empresas distribuidoras, Coma (1979) explica:

(...) proliferaban paulatinamente con organizaciones paulatinamente perfeccionadas. Su origen había radicado en algunas compañías pioneras, como la McClure o la World Color Printing que ya actuaban a fines de siglo, y en el mismo seno de los principales periódicos (Herald, Journal, World, Chicago Tribune, etc.) que vendían sus comics a diarios de otras ciudades (p. 30)

Surgen los *syndicates*, o sindicatos, que son agencias organizadas destinadas a publicitar y vender material literario y artístico misceláneo a diversos diarios a nivel nacional e internacional. Se manifiesta una nueva disputa de mercado, en la cual, los grandes dueños de los periódicos se apoderan y asocian con diversas empresas para delimitar conceptos en la creación temática de los comics e introducir un formato establecido de presentación para el nuevo formato tabloide que comienzan a implementar diversos periódicos.

Javier Coma (1979) resalta la importancia de dichas organizaciones:

La influencia de los *Syndicates* en los comics se manifiesta rápidamente por razones obvias: era necesario unificar los formatos de dailies y sundays a fin de poder adaptarse a las diversas dimensiones de los periódicos clientes o potenciales compradores. Pero esta uniformidad se extendía también al contenido ideológico, a fin de evitar cualquier posible negativa de adquisición en función de aquél (p.31)

La censura, en cuanto a la temática, que se realiza a los autores y creadores de los comics se riguriza, enalteciendo valores conservacionistas. Se evita todo lo referente al erotismo, violencia y problemática racial o religiosa, y a cambio, se promueve el “*American Way of Life*”, que según Gubern (1979), pretende exportar sus costumbres,

ritos y expresiones. Se resaltan los ideales norteamericanos por su creciente aceptación en el medio internacional, y por ende su fácil exportación.

A pesar de la censura, durante las primeras décadas proliferan una mayor cantidad de tiras cómicas en el ámbito norteamericano y también en el internacional. La industria se expandió dentro de los parámetros establecidos por los *syndicates*, y surgieron mayor cantidad de historias, personajes y géneros que inundaron las páginas de los suplementos dominicales, así como los diarios y periódicos en sus entregas cotidianas.

1.3 Los *comic-books*

El surgimiento de los *comic books* que conocemos hoy en día está enmarcado en un proceso que se establece con la fundación de la *National Allied Publications* en el año 1934 y la aparición del primer comic book de material humorístico inédito denominado “*New Fun*”.

En primer lugar, el éxito de los comics periodísticos abre el campo hacia la creación del *comic-book*, Gubern (1979) explica:

Su origen se remonta a la experiencia de George Delacorte, propietario de la Dell Publishing Company, que en 1929 lanzó una colección de tamaño tabloide llamada «*The Funnies*» y conteniendo comics, a cuatro colores, de la que se publicaron trece números (p.49)

Las recopilaciones de historietas, que ya se habían realizado anteriormente en los Estados Unidos, cobran en esta oportunidad una característica de estímulo comercial como medida de respuesta a la crisis económica de 1929. Por ende, Gubern (1979) resalta como segundo paso hacia el comic-book la publicación «*Funnies on Parade*», a manos de la *Eastern Color Printing Company*, utilizado con carácter publicitario para el impulso de productos por parte de la empresa Procter and Gamble.

Surge nuevamente una compilación de series, y en el año 1934 la *Eastern Color Printing Company* edita «*Famous Funnies*», que obtiene un tiraje inicial de 250.000 ejemplares de carácter comercial-editorial. El éxito de las recopilaciones anteriormente mencionadas abre paso a la creación del primer comic-book de contenido humorístico inédito: *New Fun* (1935), bajo la editorial *National Allied Publications*. Se da el primer paso hacia la construcción de uno de los mayores imperios de comic books que todavía existen en la actualidad.

1.4 *National Allied Publications*, el futuro DC Comics

El comic book moderno, tal y como es conocido hoy en día, nace bajo la tutela de la empresa *National Allied Publications*. El Mayor Malcolm Wheeler-Nicholson, presidente de la empresa, era un militar de carrera quien después de ser procesado en consejo de guerra, regresa a la vida civil. Se dedica entonces al negocio de la edición y funda en 1934 la *National Allied Publications*; bajo la cual publica el primer comic “*New Fun*”, en febrero del año 1935 (Guedj, 2006).

Dicho *comic-book*, de entrega mensual, presentaba material humorístico inédito conceptualizado por el propio Wheeler Nicholson. Se enfocaba primordialmente en el humor, las aventuras y el *western*. Para finales de 1935, la empresa publica una nueva creación denominada “*New Comics*”.

En la realización del tercer comic book, la *National Allied Publications* se vio envuelta en un conflicto económico, estaba lleno de deudas. A modo de solución, el autor Guedj (2006) identifica la asociación de Wheeler Nicholson con sus distribuidores Harry Donnenfeld y Jack Liebowitz. Dicha sociedad funda entonces *Detective Comics, Inc.*, y en 1937 produce su nueva publicación, la revista “*Detective Comics*”, cuna de los superhéroes gráficos.

A finales de los años treinta, *National Allied Publications* se fusiona con *Detective Comics, Inc.*, se funda *National Comics*; la cual es rebautizada más tarde como *National Periodical Publications*. Pero se mantendrá en el consciente del colectivo conocida como “*DC Comics*”, a raíz de su publicación insigne.

1.5 El nacimiento de Batman a manos de Bob Kane

La aparición del hombre murciélago en las tiras cómicas estuvo precedida por la creación del primer superhéroe de las historietas. Superman, el hombre de acero, fue diseñado en 1934 por el dibujante Joe Shuster y el guionista Jerome Siegel.

Posterior a recibir diversos rechazos por parte de sindicatos y editoriales, la tira de Superman llega a manos de Vin Sullivan, representante editorial de *Detective Comics* (Guedj, 2006). Para el momento se preparaba la publicación de la historieta *Action Comics*; la cual, fue adornada por una portada del superhéroe levantando un vehículo con las manos. Se convirtió de esa manera, en el instrumento de lanzamiento de Superman al mercado norteamericano en junio de 1938.

La historieta de Superman alcanzó un éxito sin precedentes, y para verano de 1939 el héroe de mallas azules y calzoncillos rojos alcanzó a obtener su propia revista. Su popularidad se reflejaba principalmente en un público conformado por niños y jóvenes que seguían mensualmente las aventuras del superhéroe.

La siguiente creación de la empresa fue encargada por parte del editor Vin Sullivan al joven dibujante Bob Kane. De esa manera, en mayo de 1939, apareció por primera vez “*The Batman*” en la revista *Detective Comics # 27* (Guedj, 2003); una aventura de seis páginas en la que se presenta por primera vez al vigilante justiciero.

La realización del hombre murciélago en manos de Bob Kane estuvo enmarcada por una serie de influencias identificadas por Guedj (2003): en primer lugar la película

The Bat realizada por el director Roland West en el año 1926, que trataba de un criminal disfrazado de murciélago que aterroriza a los ocupantes de una mansión; por otro lado, la construcción del traje del personaje estuvo inspirado en el ornitóptero, máquina voladora concebida por Leonardo Da Vinci.

Se toman en cuenta para la revisión de este trabajo de grado, los puntos importantes de la historia de Batman pertinentes a los antecedentes, la creación del héroe, los objetivos y los métodos de acción del justiciero que se describen a continuación.

Los orígenes del hombre murciélago se remontan a un evento criminal que marcó su infancia, el asesinato de sus padres:

Thomas Wayne, su esposa Martha, y su hijo Bruce Wayne asistieron al cine una noche. Más tarde, cuando se dirigían a su casa fueron abordados por un ladrón que demandó su dinero y joyas. Thomas se atravesó entre el ladrón y su esposa y recibió un disparo en el esfuerzo; un segundo disparo mató a la mujer. El niño se quedó parado frente a los cadáveres mientras el ladrón huyó entre las sombras. Él juró frente a sus lápidas luchar una guerra contra el crimen, y más tarde dedicó su vida a la perfección física y mental para proseguir la batalla (Greenberger, 2008, p. 26. Traducción libre de la autora)

La *DC Comics Encyclopedia* (2004), ofrece también una serie de detalles con respecto al evento que marcó el destino de Bruce Wayne. La familia Wayne poseía un alto nivel adquisitivo, dueños de *Wayne Enterprises* y *Wayne Foundation*, era muy conocida y respetada por los círculos influyentes de ciudad Gótica, constructo ficticio donde se desarrolla la historia del héroe. Aquella noche, el asesinato se llevó a cabo en el conocido *Crime Alley*, el callejón del crimen de ciudad Gótica. Después del crimen, la doctora Leslie Thompkins, amiga de la familia Wayne, y el mayordomo Alfred Pennyworth quedan a cargo de la tutela y crianza del niño Wayne.

A sus catorce años, Bruce se embarcó en el aprendizaje de las habilidades necesarias para mantener su promesa, cruzada que lo llevó a viajar por todos los continentes del mundo. “Estudió criminología, medicatura forense y psicología criminal;

aprendió de artistas marciales y *manhunters*, perfeccionando todos los estilos de combate. Con el tiempo, Bruce se convirtió en un arma viviente para confrontar una guerra contra el crimen y la injusticia” (*The DC Comics Encyclopedia*, 2004, p.38. Traducción libre de la autora).

Según la enciclopedia, la asignación del símbolo del murciélago ocurrió después de su regreso a ciudad Gótica, cuando en su primera salida nocturna como vigilante fue golpeado por las mismas personas que pretendía defender. Una vez de regreso en su estudio, Bruce comprendió que primero debía engendrar el miedo en sus enemigos; en ese momento un murciélago chocó contra la ventana brindándole la inspiración que necesitaba. Por otro lado, el autor Greenberger (2008) señala que en uno de los mundos de desarrollo del comic (*Earth 1*), Bruce pudo haber sido influenciado subconscientemente a adoptar al murciélago dentro de su apariencia después de haber visto un recuerdo de su padre utilizando un disfraz parecido. De cualquier manera, a partir de ese momento Bruce Wayne adopta oficialmente la vestimenta de Batman, y por ende su doble identidad, millonario durante el día y justiciero de noche.

A lo largo del desarrollo de la historia en el comic se fueron revelando diversos detalles de la noche del crimen, así como información de la profesión y la influencia social que representaba la familia Wayne, y la línea dramática del vigilante nocturno. Se planteó la creación de diversos mundos en la historia de Batman, cincuenta y dos realidades paralelas, los cuales otorgan una perspectiva o un acercamiento diferente con respecto a ciertos hechos, como se puede observar anteriormente.

Con respecto a la identidad del asesino de los padres de Bruce Wayne, existe una diversidad de tendencias en cuanto a su identificación. Algunos autores coinciden en reflejar que nunca fue descubierta, mientras que Greenberger (2008) difiere resaltando que ya siendo adulto, Batman descubre el nombre del responsable, Joe Chill. En la línea narrativa de uno de los mundos de Batman, el *Earth – 2* para ser exactos, se dispone un encuentro entre Batman y Joe Chill, en el cual el tiene conocimiento de la identidad del

asesino de sus padres, y concibe su presencia junto a él en función de unir fuerzas para enfrentar la amenaza del villano *The Reaper*, y posteriormente confronta al malhechor y descubre su identidad mostrándole las consecuencias del asesinato que realizó en aquella noche, es decir la creación de Batman.

De cualquier manera, Batman se construye como el opuesto perfecto de Superman, un personaje que incluye un factor de humanidad y misterio, aunado a una profunda complejidad psicológica. Batman, a diferencia de otros superhéroes, no posee ningún tipo de habilidad supernatural, por el contrario sus fortalezas se forjan mediante la preparación y el entrenamiento, reforzadas por la inteligencia y habilidad detectivesca, que utiliza ágilmente apoyado en una serie de *gadgets*, artefactos tecnológicos que complementan su actividad como luchador del crimen. Según Greenberger (2008), Batman siempre estuvo consciente de la necesidad de mantener una doble vida, ocultando su identidad de caballero y vigilante de la noche.

Una vez establecido el centro de operaciones del héroe en las cuevas ubicadas en el subterráneo de la mansión de la familia, Batman comenzó a operar activamente como defensor de la ciudadanía. Se convirtió en una leyenda urbana que atemorizaba a los delincuentes y miembros de los bajos mundos. El corrupto departamento de policía de ciudad Gótica se propuso la tarea de capturar al vigilante nocturno, aunque en el proceso, Batman y el policía James Gordon deciden aliarse en aras de combatir la injusticia, la criminalidad y la corrupción. Aunque Gordon no apoyaba los métodos de acción del caballero de la noche, apreciaba el resultado de sus acciones. De esta manera se disponen a combatir el crimen y una serie de villanos, mafias y amenazas que atentan contra la justicia y la tranquilidad de ciudad gótica.

Son numerosos los villanos y fuerzas antagónicas a las que se enfrenta Batman en el transcurso de su historia. En sus comienzos se enfrenta a la injusticia y a los malhechores, a la mafia de los bajos mundos de ciudad Gótica liderizada por Carmine Falcone. Este jefe de lo ilícito manejaba el crimen desde su raíz, tenía un poder ilimitado y

suficientes recursos económicos ilegales para comprar a jueces, abogados, policías y cualquiera que se interpusiera a sus fines. El Guasón, gatúbela, el pingüino, *two face*, el acertijo y hiedra venenosa son algunos de los villanos más temibles, bizarros e importantes a los cuales se enfrentó Batman a lo largo de su historia. Para dotar al héroe de un compañero y ayudante en la lucha contra el mal, Kane le otorga en el año 1940 a un nuevo recluta: el joven Robin, el chico maravilla, quienes más tarde se convirtieron en el “Dúo Dinámico”.

Según el autor Greenberger (2008), más adelante se crea la Liga de la Justicia Americana, y para el año 1960 en el ejemplar *The Brave and the Bold # 28*, se revelan los orígenes y el nacimiento de la liga. En la realidad paralela denominada *Earth 1*, llega a la tierra una amenaza de un grupo de alienígenas que pretenden invadir y aterrorizar a la humanidad. Para combatirlos, siete superhéroes deciden unificar sus fuerzas, Batman, Superman, la Mujer Maravilla, *Flash*, Linterna Verde, *Martian Manhunter* y *Aquaman*. Una vez que el desafío fue superado, los superhéroes deciden permanecer unidos para combatir las futuras batallas y mantener el bienestar del mundo. Durante muchos años, batallaron amenazas domésticas, internacionales, intergalácticas e interdimensionales; eventualmente convirtiéndose en campeones de la era moderna del heroísmo.

El particular temperamento y manejo de ciertos asuntos de Batman, lo llevaron a separarse de la Liga de la Justicia en algún momento, formando un grupo denominado *The Outsiders*, mediante el cual entrena a nuevos superhéroes a combatir ciertos problemas y asuntos que la Liga se negaba a abordar. Su entendimiento del funcionamiento de la entidad, le permitía estar preparado a enfrentar las amenazas de la humanidad en caso de que alguna crisis dejara al mundo sin una Liga de la Justicia.

1.7 Frank Miller

Frank Miller es un artista, un dibujante, un ingenioso innovador, que se dio a conocer por primera vez con el trabajo realizado en el año 1979 en el comic del superhéroe

Daredevil, publicada por la competencia Marvel Comics, cuando apenas tenía 22 años. (Guedj, 2006). Se caracteriza por una estética oscura, ambientes expresionistas y nocturnos; tendencia obtenida de sus antecedentes y pasión por el cine, en especial el *film noir*, la cultura asiática y las novelas negras. Influenció la tendencia de los comics hacia una estética más oscura, tenebrosa, y repleta de personajes cargados de conflictos profundos, físicos y psicológicos.

El trabajo más notable de Frank Miller fue la publicación, en el año 1986, de la historieta denominada “*The Dark Knight Returns*”, responsable por la reinención y revolución de Batman visto como un personaje oscuro, siniestro, envejecido, al límite del abismo moral, reaccionario y salvaje (Furlong, 2006).

En la línea dramática de la nueva historieta, Batman se ha retirado de su ejercicio como caballero de la noche, y hace más de 10 años que nadie en ciudad Gótica ha sabido nada de él, hasta que regresa de su retiro para una última aventura en la ciudad que está al borde del Apocalipsis (Guedj, 2006). Este es el inicio de la línea dramática que propone Frank Miller en el nuevo comic.

El regreso del *Dark Knight* está contextualizado en una sociedad en la que las nuevas generaciones lo consideran un mito, James Gordon todavía es el comisionado del Departamento de Policía y ha surgido una nueva amenaza, una banda que se hace llamar “Los Mutantes” (Furlong, 2006). El mundo ha perdido sus héroes ya que no es sólo Batman el que se ha retirado, y las calles de ciudad Gótica se han convertido en un infierno imperante, gobernado por criminales y maleantes.

Después de reunirse con Gordon, quien en este mundo planteado por Miller tiene conocimiento de la doble identidad de Bruce Wayne, en su regreso a casa se encuentra con unos asaltantes que tratan de robarlo, éste se defiende y se muestra como un importante oponente. Después de mucha reflexión, Batman decide volver a sus andanzas (Goldstein, 2005. Traducción libre de la autora).

A pesar de los años, Batman se siente más fuerte e invencible que nunca, es el renacimiento triunfante del caballero de la noche, más oscuro y menos piadoso . Afronta a sus enemigos de una manera mucho más agresiva y vengativa, aún sufre por la muerte de sus padres, y todavía más por las vidas de personajes cercanos que ha perdido a lo largo del tiempo.

Lo que sigue, es una verdadera pieza maestra del arte de narrar historias. Escena tras escena llevan a Batman a conflictos cercanos a la muerte y un último enfrentamiento con el Guasón. Termina con una batalla espectacular en contra de Superman, tal vez uno de los momentos más memorables en la historia de DC. En este libro se forja el Batman de los próximos veinte años, verdaderamente Batman regresa (Goldstein, 2005, ¶5. Traducción libre de la autora)

CAPÍTULO II

LA APARICIÓN DE UN VILLANO

2.1 El Guasón

The Clown Prince of Crime o el payaso príncipe del crimen, más conocido como el Guasón fue uno de los primeros archi-villanos de Batman. Definitivamente, el enemigo más impredecible y peligroso que el justiciero haya encontrado. A pesar de no poseer una destreza de pelea o fuerza física especial, definitivamente el Guasón representa un oponente mortal (The DC Comics Encyclopedia, 2004, p.160. Traducción libre de la autora).

El Guasón es un delincuente profesional, un anarquista y un asesino en serie. Un maníaco de tez blanca y cabello verde que libra batallas épicas contra Batman desde su aparición en ciudad Gótica. Como se mencionó en el capítulo anterior, existen diversos mundos o realidades paralelas en la historia de Batman; y el Guasón ha sido un elemento consistente en cada una de ellas, pareciera que no pudieran existir el uno sin el otro. Mientras que Batman representa la ley, el orden y la justicia, el Guasón aparece como la personificación del caos.

La *DC Comics Encyclopedia* (2004) señala cuatro líneas principales en la historia del Guasón a lo largo de la publicación del comic, desde su primera aparición en el ejemplar *Batman #1* en la primavera del año 1940. En primer lugar, el Guasón se convierte en el primer archivillano de *Batman* en protagonizar su propia serie de historietas, publicado en nueve ejemplares (*The Joker # 1-9*, desde Mayo 1975 hasta Septiembre 1976). Posteriormente, en *Batman # 426 – 429*, publicados desde Diciembre de 1988 hasta Enero de 1989, se revisan los sucesos del asesinato del segundo Robin (Jason Todd) a manos del príncipe del crimen, lo que lleva a un Batman herido por la pérdida de su compañero, a embarcarse en una persecución vil y terrorífica tras el Guasón. En el mismo año, 1988, se exploran los orígenes del Guasón, en el ejemplar *Batman: The killing joke*, a través de la

incapacidad física que le provoca a Bárbara Gordon, la hija del Comisionado, para enviarle un mensaje al caballero de la noche. Por último, en *The Joker: The Devil's Advocate* del año 1996, el Guasón es finalmente condenado por sus crímenes y sentenciado a pena de muerte, aunque por un crimen que no cometió.

En su desarrollo como villano a lo largo de la historia, el Guasón ha probado ser muy ágil a pesar de poseer una pequeña figura de contextura muy fina, ya que posee una tremenda resistencia y alta tolerancia al dolor. Aunque el entrenamiento que lo llevó a construir dicha fortaleza nunca ha sido explicado, Greenberger (2008) identifica como posible causa un accidente con un producto químico que también cambió el color de su piel y de su cabello. A continuación se profundiza en sus orígenes.

2.2 Antecedentes y tendencias del antagonista

Aunque se pone de manifiesto las características criminales y maníacas del Guasón, el tema de sus antecedentes u orígenes que lo llevan a convertirse en el payaso príncipe del crimen son bastante inciertos, al igual que su verdadera identidad. A pesar de no poder confiar completamente en las anécdotas del criminal, se ofrecen a lo largo de la trama ciertas versiones que se revisan a continuación.

Según Greenberger (2008), una tendencia de sus orígenes es revelada en la realidad del mundo *Earth-1*, en la cual el Guasón es un criminal sin nombre que lidera una banda y opera bajo el disfraz de la capucha roja, o *the red hood*. Durante la realización de una de sus fechorías en las instalaciones de la compañía *Monarca Playing Card*, en el enfrentamiento con Batman y su aliado Robin, el encapuchado rojo se cae en un recipiente de químicos. Al ser rescatado y desenmascarado, la policía descubre su transformación física y conversión en el Monarca de la Amenaza.

Otra realidad paralela, representada en *The Crisis on Infinite Earths*, señala un origen del Guasón un tanto confuso. Un ingeniero químico convertido en un fallido comediante se

ve obligado a cometer un robo bajo la apariencia del encapuchado rojo, con el propósito de conseguir dinero para cuidar a su esposa embarazada. En la noche del crimen, su esposa muere por la descarga eléctrica de un rayo, pero a pesar de su muerte es forzado a cometer la fechoría. En dicha realidad, Batman no estuvo presente al momento de la caída del villano en el recipiente de químicos en la planta procesadora *Ace Chemical*, evento que le desfigura los rasgos físicos y el color de la piel, cabello y labios.

Una última realidad, revisada también por Greenberger (2008), describe la llegada del Guasón a ciudad Gótica como un simple criminal deprimido que se hace llamar Jack, quien descubre durante el ejercicio de sus fechorías que se ve desilusionado ya que no representaban ningún tipo de reto para él. Una noche, siguiendo los consejos de una mesonera de un bar llamada Harleen Quinzel, decide salir a cometer otro robo, que nuevamente, no le genera ningún tipo de emoción; le entrega el arma al guardia para que lo mate, pero en ese momento aparece Batman y lo confronta. El criminal halla este encuentro fascinante y continúa cometiendo fechorías.

Más adelante en el tiempo, durante un enfrentamiento en el Museo de Gótica, el criminal toma por rehén a la novia del momento de Bruce Wayne, Lorna Shore. Durante el altercado, Lorna es acuchillada, y durante la contienda Batman ataca al malhechor, cortándole la piel del rostro y generándole una sonrisa llamativa que se convierte en uno de los elementos característicos del personaje. Batman lo captura y decide entregarlo a la mafia en vez de a las autoridades. La mafia decide llevarlo a una planta de químicos para asesinarlo, Batman arrepentido regresa a rescatarlo cuando es arrebatado por unas sustancias químicas que le alteran la piel y completan su conversión en el Guasón.

La compleja psicología del Guasón también es arduo tema de debate. Para él mismo, su encarnación significa una página en blanco, una oportunidad de acción sin ningún tipo de antecedentes, que le permite reinventarse constantemente mientras busca la esencia de su personalidad. Mientras que otra tendencia sugiere que su locura es más bien una forma avanzada de sanidad, que le permite observar el mundo desde una perspectiva lúcida que

nadie más puede comprender. De cualquier manera, se comprueba que el Guasón no le teme a nada ni a nadie, cualidad que lo hace mucho más temible como villano.

El objetivo primordial del Guasón es la ejecución y la promoción del caos y la anarquía como modelos del funcionamiento social. Su modo de acción se establece primordialmente alrededor de la promoción de su sistema de valores y el combate y oposición directa al orden y la justicia que pretende defender e instaurar el protagonista de la historia.

2.3 Herramientas y aliados del Guasón

El Guasón es un criminal que afronta el ejercicio del crimen desde una visión destructiva, aunque con frecuencia utiliza métodos de la comedia. Primordialmente, disfruta la manipulación de sus víctimas y la imposición de sus maneras caóticas. Desde su aspecto físico hasta la confección de sus armas o herramientas, el Guasón no escatima en el implemento de la manipulación a la psique de sus oponentes.

En la *DC Comics Encyclopedia* (2004), se enumeran algunas de sus habilidades e invenciones. En primer lugar, los conocimientos de química que posee el personaje lo llevaron a confeccionar su peligroso *Joker Venom*, o veneno del Guasón, un arma de distracción y destrucción masiva que lleva a sus víctimas a morir riendo, entumecidos con una sonrisa rígida en el rostro parecida a la suya. Usualmente, utiliza objetos aparentemente inofensivos confeccionados como bromas insignificantes: por ejemplo una pistola que dispara una bandera, pero se puede cargar con balas verdaderas; al igual que artefactos de bromas pesadas como timbres que generan un corto circuito al contacto con la piel, aunque también sean confeccionadas para dar una descarga eléctrica mortal. Con este personaje, nunca nada es lo que parece, y aquellos que lo confrontan y sobreviven, aprenden a andar con mucho temor y sigilo.

Cuando de destrucción se trata, el Guasón no escatima en el uso de verdaderas armas, hasta el manejo de tecnología nuclear para la creación de misiles, bombas atómicas y armas

de destrucción masiva. Con respecto a su actuación para alcanzar sus objetivos, el Guasón no se detiene por nada ni por nadie. Robos, asaltos, extorsiones y cualquier expresión criminalística representan la cotidianidad del villano.

El Guasón es un villano que se desenvuelve solo primordialmente, utiliza a otros individuos o secuaces para la ejecución de sus planes malévolos, pero realmente no desarrolla ningún tipo de afinidad o sentimiento de compañerismo o camaradería con ninguno de ellos. Realmente, el personaje del Guasón nunca muestra ningún tipo de cordialidad o afecto por otro ser humano, a excepción de una sola persona: Harleen Quinzel.

Harleen Quinzel responde a dos personificaciones diferentes a través de las realidades paralelas de los mundos de Batman, aunque en ambas se involucra en algún tipo de relación con el Guasón. En una de ellas, Harleen Quinzel es una *bartender* que tiene un encuentro con un criminal que se hace llamar Jack, quien está deprimido y es impulsado por la muchacha a seguir intentando su suerte como malhechor, para más tarde convertirse en el Guasón. La otra realidad paralela, es de mayor interés para el objeto de estudio del presente trabajo de grado y se desarrolla a continuación.

Greenberger (2008), describe otra realidad paralela en la que el Guasón ha cometido innumerable cantidad de crímenes y ha tomado partida en el negocio de las armas nucleares con el propósito de desatar el caos total. Ha sido capturado en algunas ocasiones, pero nunca ha sido condenado por los cientos o miles de crímenes cometidos, gracias a una habilidad de manipulación acompañada por una serie de abogados de dudosa moralidad dispuestos a defenderlo. De cualquier manera, su identificable demencia lo llevó a ser confinado en el recinto *Elizabeth Arkham Asylum for the criminally insane*, mejor conocido como *Arkham Asylum*. La institución carecía de niveles eficientes de seguridad, al igual que resultados tangibles de la recuperación de los desequilibrados malhechores. Dentro del personal de médicos se encontraba una psiquiatra, la Dra. Harleen Quinzel, quien inicia terapias con el Guasón. Durante dichas sesiones, el Guasón la manipula para que se

enamore de él con el propósito de escaparse del asilo. En el proceso, la doctora cae en la trampa, es cautivada por el Guasón, compromete su ética y se embarca en una relación pasional de amor y odio con el villano, quien llega a sentir algo parecido a afecto por ella.

En relación a la interacción del Guasón con otros villanos, como se menciona anteriormente, no responde a la actividad en equipo sino que surgen relaciones en función a la utilidad que puedan aportar para apoyar al criminal en sus malévolos objetivos, como por ejemplo su asociación con otro archi villano de Batman *Ras al Ghul*. Por otro lado, se resalta también la asociación con la llamada *Injustice Society* o sociedad de la injusticia; grupo de villanos unidos en contra de los héroes. A su vez, se alía con una serie de secuaces, bandas de criminales y malhechores de menor categoría que cooperan en la confecciones de sus ataques masivos.

2.5 Interacción entre héroe y antagonista

Desde la primera aparición del vigilante nocturno en la ciudad Gótica, y en cada una de las miríadas y realidades paralelas en las que se ha desarrollado la historia de Batman a través del tiempo, por cada caballero de la noche siempre ha existido su equivalente Guasón.

Batman y el Guasón aparentan reconocer desde el comienzo como sus vidas y carreras estarían entrelazadas. Como resultado, Batman ha sido empujado hasta los límites de su código moral en numerosas ocasiones, reconociendo que el mundo sería un mejor lugar sin el Guasón, sin embargo nunca ha podido matar al inestable maníaco (Greenberger, 2008, p.195. Traducción libre de la autora)

En un mundo de simbología en el que Batman representa e implementa el orden y la justicia, el Guasón es el perfecto opuesto, el representante de la maldad y el caos; las dos caras de la moneda. La interacción de estos personajes se ilustra mediante una balanza entre el bien y el mal, vistas como premisas de constructos o modelos sociales. La existencia de uno, implica necesariamente la actuación del otro; y los efectos de sus acciones se

contrarrestan directamente y pronuncian el peso de uno de los lados de la balanza, aunque sin poder alcanzar un equilibrio perfecto en la interacción de las fuerzas.

La interacción entre el héroe y el villano se convierte en un juego, una persecución interminable en la que se miden constantemente las fuerzas de su poder y la implementación de los ideales propios de valores y funcionamiento de la humanidad. Se genera una dinámica de dependencia, en la cual tanto el Guasón como Batman, están conscientes de la imperativa existencia de ambos, lo que les impide la eliminación del otro, ya que precisan de su existencia para oponerse mutuamente.

Aunque por una parte, Batman tiene como objetivo controlar los ataques criminales del Guasón y hacerlo pagar por sus fechorías a través de la implementación del sistema judicial; de alguna manera, el Guasón siempre se las arregla para escapar de la justicia. Continúa así, atormentando e hiriendo a Batman a través de las personas que tienen mayor significado en su vida; por ejemplo el asesinato del segundo Robin, Jason Todd, y la tortura psicológica del comisionado Gordon mediante la documentación visual del ataque a su hija, por el cual queda parálitica.

Según Greenberger (2008), el Guasón considera a Batman como su propiedad personal, incluso llegando a intervenir con los planes de otros bandidos en cuanto considera que si alguien ha de matar o desenmascarar al vigilante nocturno, sólo puede hacerlo él. Ningún otro villano o criminal tiene el derecho o la posibilidad de acabar con los planes del defensor del orden y la justicia de Ciudad Gótica sino el mismo payaso príncipe del mal.

CAPÍTULO III

LOS PERSONAJES

“(…) Aprender es cosa dulcísima, no solo para los filósofos, sino para todos los hombres(…)”

Aristóteles

El presente trabajo de grado tiene como objeto analizar dos propuestas de un personaje cinematográfico. Por ende, es preciso realizar una síntesis y delimitación de los conceptos más fundamentales en la construcción de personajes y sus diversas caracterizaciones para una concreta y previa definición del objeto de estudio.

3.1 Definición según diversos autores

Desde los inicios de la retórica literaria en la antigua Grecia, se conjuga una estructura narrativa en la que cada uno de los elementos cumplen una función particular y poseen cierto desarrollo: el personaje, la acción y el conflicto dan paso a la estructura dramática.

Dicha estructura se orchestra desde la necesidad humana de expresar sentimientos, emociones y percepciones de vida mediante las artes escénicas. Los artistas imitan la acción de los hombres, y es aquella imitación, altamente apetecible al ser humano, la que determina una representación o imitación de la realidad. En La Poética de Aristóteles (1778) se establece una teoría del personaje que describe el quehacer del artista, “La epopeya y la poesía de la tragedia (…), convienen en una cosa, que es en ser imitación” (Goya, J, trans. 1798, p. 3).

Partiendo de los postulados de La Poética de Aristóteles han surgido, a través de los tiempos, innumerables corrientes de pensamiento con respecto a la construcción y

definición de los personajes en las estructuras dramáticas, enfocadas en la función, en el ser y el hacer de los personajes.

La mayoría de las corrientes coinciden en resaltarlo como elemento primordial de la estructura de la historia. Para el autor Syd Field (2005), “el personaje es la base fundamental del guión cinematográfico. Es el alma, el corazón y el sistema nervioso del relato” (p. 46. Traducción libre de la autora). Las acciones representan la esencia del personaje, y definen su estructura a través de una caracterización que representa el contraste entre su vida interior y exterior.

La concepción de los personajes responde también al proceso vital de representación de una dimensionalidad y diversidad de aspectos coherentes que completan el perfil y determinan de esta manera el accionar de los mismos. Según Baíz Quevedo (1990), se especifica una primera dimensión: “una visión esencialista del personaje que lo constituye en recipiente de atributos o cualidades” (§ 4). Se hace referencia a elementos como su biografía, aspecto físico y psicológico, en general características existenciales dentro del personaje.

Por otra parte, Baíz Quevedo (1990), hace referencia a una segunda dimensión con respecto a su construcción:

Una visión dinámica del personaje que lo entiende como un cierto conjunto de actividades, de transformaciones unificadas en una representación, generalmente antropomórfica, que cobra sentido y provee significaciones en la medida en que hace o, mejor dicho, representa un que hacer (§ 5).

Existe una variada diferenciación o tendencia por parte de diversos autores en otorgar una mayor importancia a una visión, en cuanto a la creación del personaje, por encima de la anterior. Según explica Elema Galán (2007), los autores se enfocan en diversos aspectos de la caracterización del personaje, por ejemplo para Lajos Egri y Linda Seger (citados en Galán, 2007), el enfoque primordial se encuentra en la

construcción de una biografía detallada; mientras que para Dwight Swain (citado en Galán, 2007) lo importante es la acción que realiza el personaje.

De cualquier manera, de las teorías y manuales de guión revisados, la mayoría confieren en la importancia de la multi-dimensionalidad y profundidad como requisito indispensable en la creación de los personajes. Dichas características están intrínsecamente ligadas a la estructura dramática de la historia.

Se puede resumir de esta manera que los personajes son el centro de las estructuras dramáticas y son dibujados con una serie de características que lo llevan a accionar de cierta manera a través de la historia. Son entonces la representación de una serie de emociones y pensamientos humanos, dotados de un conjunto de cualidades y dimensiones que les permite perpetuar historias que perduren a través del tiempo.

3.2 Creación y caracterización

Toda historia de ficción se compone de una línea narrativa que se desarrolla a través de una serie de eventos y situaciones. El personaje es el centro de la historia, aquel que le otorga coherencia y relación a la trama a través de sus acciones y reacciones, permitiendo de esta manera la existencia de innumerables relatos dramáticos interesantes que reflejan valores humanos y conflictos reales.

Muchas historias han sido contadas a lo largo del tiempo, diversas representaciones de temas que abarcan cualquier naturaleza, pero todos poseen un elemento vital en común, los personajes. Una vez concebidos de una manera compleja y con una visión coherente y atractiva, dicha imitación del accionar humano representa la sustancia o el motor de las historias. McKee (1997) establece que para conocer la sustancia de la historia y su desarrollo, hay que observar desde el centro del personaje, vivir la historia y la experiencia narrativa desde las concepciones más íntimas del sujeto.

Según el autor Robert McKee (1997), “el personaje es un trabajo artístico, es una metáfora de la naturaleza humana” (p.375. Traducción libre de la autora). Por ende en la narrativa, la estructura dramática y la creación del personaje se convierten en procesos simbióticos. Es una relación paralela en la que la modificación de una, implica necesariamente el reajuste de la otra en aras de mantener la credibilidad y la coherencia.

La función de la estructura es proveer al personaje de puntos de presión que progresivamente lo forjan o lo llevan a enfrentar dilemas más complicados, frente a los que debe tomar decisiones que implican una acción de mayor riesgo, para gradualmente revelar su verdadera naturaleza, hasta alcanzar los niveles del subconsciente (McKee, 1997, p. 105; 106. Traducción libre de la autora)

La estructura de la narrativa de la historia se convierte en el elemento primordial para el reflejo de la construcción de los personajes. Muchos autores se refieren a la importancia de la tridimensionalidad en los mismos, aunque McKee (1997) le otorga una definición particular a la dimensionalidad, estipulando que están representadas a través de las contradicciones observables, ya sea entre la caracterización o la naturaleza del personaje. De cualquier manera las contradicciones deben ser consistentes, ya que eso le genera credibilidad a la historia y fascinación a la audiencia.

A continuación se examinarán los parámetros principales en los modelos de construcción de personajes de los autores Linda Seger, Robert McKee, Christopher Vogler y Pamela Jaye Smith, con el objetivo de revisar los postulados más importantes con respecto a la caracterización y dimensionalidad de las figuras dramáticas.

3.2.1 Los personajes inolvidables

La caracterización de los personajes se convierte en un proceso vital, la cual refleja la suma de las cualidades observables en cualquier ser humano. Permite la identificación de niveles dentro del sujeto, que lo convierten en manifestante de una serie de características internas y externas que respaldan su manera de accionar y

reaccionar durante la historia. Linda Seger (2000) lo define como un proceso dinámico que consiste en la observación, investigación y análisis de nuestras propias experiencias y de aquellas ajenas a nosotros, para realizar una comparación que permite resaltar la coherencia y los detalles singulares. “Este proceso continúa mientras el escritor escribe la historia. Asimismo, la historia de fondo no sólo caracteriza, desarrolla y enriquece al personaje, sino que a menudo juega un papel clave en la creación de personajes verosímiles” (Seger, 2000, p.63).

“La investigación prepara el terreno para que la imaginación dé vida al personaje”(Seger, 2000, p.32). De esta manera la autora plantea una serie de pasos a seguir para la construcción de personajes inolvidables. Resalta en primer lugar la investigación, que se lleva a cabo mediante una observación que da paso a las primeras caracterizaciones. Se realiza la descripción física, una primera impresión visual de los rasgos del personaje. Posteriormente se determina la esencia del personaje, una asignación de cualidades que evocan a una coherencia en el ser y actuar del personaje; para luego evadir estereotipos y otorgarles dimensionalidad mediante la incorporación de la paradoja. El siguiente paso consiste en la creación de lo que la autora denomina historia de fondo.

“Toda novela o guión se centra en una historia concreta que podemos denominar *historia principal*... Sin embargo, los personajes de la historia principal hacen lo que hacen y son quienes son debido a su pasado” (Seger, 2000, p. 51). Las situaciones actuales son consecuencias de acciones y decisiones del pasado, es por ello que Seger resalta la importancia en la creación de una historia de fondo. Dicha historia proporciona dos tipos de informaciones específicas: en primer lugar informa de los acontecimientos e influencias dramáticas que afectan a la estructura de la historia, y por otro lado aporta datos que conllevan a la creación de la biografía del personaje.

La información que se puede reflejar en la biografía de un personaje es clasificada por Seger en tres dimensiones, que presentan las siguientes características:

FISIOLOGÍA: edad, sexo, postura, apariencia, defectos físicos y herencia genética.

SOCIOLOGÍA: clase, profesión, educación, vida doméstica, religión, afiliaciones políticas, aficiones y pasatiempos.

PSICOLOGÍA: vida sexual y valores morales, aficiones, frustraciones, temperamento, actitud hacia la vida, complejos, aptitudes, cociente de inteligencia y personalidad (extrovertida o introvertida).

En definitiva, el establecimiento de la historia de fondo es un proceso de descubrimiento que permite obtener informaciones pertinentes al pasado del personaje que conllevan a una caracterización más profunda y coherente, la que permite al escritor entender la psicología en el presente del personaje. Las sensaciones, opiniones y acciones que muestra el personaje en el film se ven influenciadas por situaciones y conflictos pasados que enriquecen su creación.

Como se establece anteriormente, otra parte crucial en el proceso creativo de la construcción de personajes de ficción conlleva necesariamente a la profunda comprensión del universo interno de la figura por parte del escritor. Barry Morrow (citado en Seger, 2000) afirma que “ la mitad del proceso de creación se basa en la psicología” (p.65).

La psicología del personaje, está compuesta entonces por una serie de elementos que se definen como unidad o núcleo coherente, responsable del complejo universo interno del mismo. Las motivaciones se ven identificadas como aquellas razones o intenciones que llevan a la figura a actuar de un modo determinado.

En la concepción psicológica, Seger (2000) recomienda el uso de cuatro áreas principales de la psicología que influyen en la configuración del carácter interno: el pasado oculto, el inconsciente, los tipos de caracteres y la psicología anormal. Se

considera importante destacar que las características identificables surgen del proceso de imaginación y conocimiento del autor.

En primer lugar, la psicología oculta identifica como su objeto de análisis, “las diferentes formas que tienen las personas de interiorizar esos acontecimientos, a veces reprimiéndolos o reformulándolos, basadas en el efecto emocional, ya sea positivo o negativo que han causado en sus vidas...” (Seeger, 2000, p. 67). Es decir, la reacción y las emociones frente a las influencias y circunstancias del pasado, contribuyen en la formación de la identidad y el carácter actual. Las emociones profundizan la humanidad de los personajes y los define a través de ellas.

Por ejemplo, se observa en el caso de la línea dramática de las historietas de Batman, el personaje de Bruce Wayne, quien a una temprana edad presencia el asesinato de sus padres y se ve imposibilitado de tomar cualquier tipo de acción para impedirlo. La impotencia y la sed de venganza, lo llevan a convertirse en el futuro vigilante enmascarado cuyo propósito principal es combatir el crimen y ejercer la justicia, dentro o fuera de los márgenes de la ley. La reacción emocional frente a los acontecimientos de su pasado, se convierten en el motor que activa su conversión y dictamina sus acciones y perspectiva de vida.

Concerniente al inconsciente del personaje, se aborda desde la perspectiva psicológica que lo señala como todos aquellos sentimientos, recuerdos e impresiones que se graban en nuestra mente, y son generalmente bloqueados por conllevar a una asociación negativa. Dichos elementos del inconsciente suelen dirigir el comportamiento del individuo, aún cuando dichas fuerzas contradicen el propio sistema de creencias o valores concebidos. Seeger (2000), elabora acerca del inconsciente:

Las personas generalmente no saben cómo esas fuerzas del inconsciente influyen sobre su comportamiento. Por otro lado las fuerzas del inconsciente son, a menudo, elementos negativos y por lo tanto las personas lo rechazan o los racionalizan. Los psicólogos denominan a estos elementos <la sombra> o <el lado oscuro de la personalidad> (p.73)

La sombra, como representación de las fuerzas del inconsciente, se examina más adelante en la revisión de los postulados de Christopher Vogler con respecto a la representación y función de las figuras dramáticas a través de los arquetipos.

La personalidad está definida por el temperamento o tipos de caracteres de los individuos. Con respecto a la diferenciación del carácter, Seger (2000) se basa en los planteamientos establecidos por escritores, tanto de la Edad Media, como del Renacimiento. Dichas premisas se basan en la identificación del cuerpo físico y su posible división en cuatro humores identificados como sangre, flema, bilis y atrabilis; “el predominio o equilibrio de los humores determinan la tipología del carácter del individuo” (p.74).

Los humores se dividen y se identifican como elemento de control de la personalidad de la siguiente manera: la sangre determina una personalidad optimista y alegre; la atrabilis refleja melancolía y sentimentalismo; la bilis se manifiesta mediante la impaciencia, obstinación y venganza; y por último la personalidad flemática es serena, fría y reservada.

“El temperamento ideal es aquél en el que los cuatro humores están perfectamente equilibrados. A la inversa, un grave desequilibrio podría ser causa de una inadaptación, e incluso de la locura” (Seger, 2000, p.74).

Los tipos de caracteres y personalidades han sido objeto de reinterpretaciones a través de los años, específicamente en el campo de la psicología. El psicólogo Carl Jung (citado en Seger, 2000) establece que las personas tienden a ser extrovertidas o introvertidas. Las extrovertidas se centran y manifiestan en el mundo exterior, mientras que las introvertidas se concentran en su realidad interna. A su vez, amplía la interpretación de los tipos de personalidad en cuatro tipos funcionales: cerebrales, sentimentales, intuitivos y sensitivos.

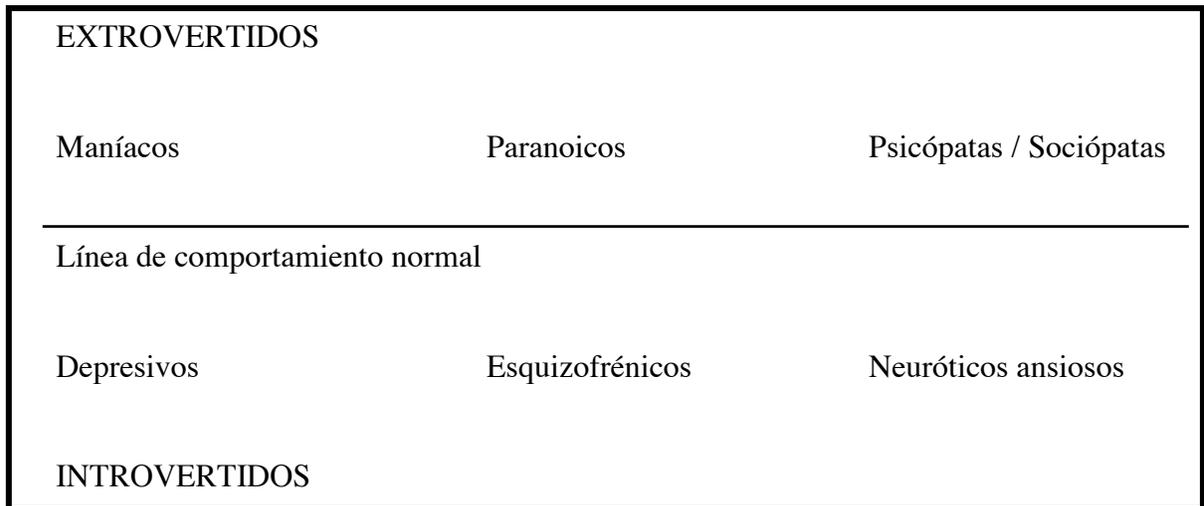
Las personas cerebrales se caracterizan por ser lógicas, objetivas y metódicas; su aproximación a los conflictos es desde una perspectiva analítica con tendencia a la solución de los problemas. Las sensitivas, por el contrario, se aproximan a la vida desde los sentidos y tienden a vivir en el presente. Los sentimentales se manejan mediante la conexión y compenetración con el otro; se caracterizan por su afectividad y atención. Y por último, las personas intuitivas se interesan por las aspiraciones y posibilidades futuras; poseen tendencias hacia la innovación, presentimientos y anticipación de los hechos.

De cualquier manera, en la naturaleza humana no sólo existen los blancos y los negros. La tipología de la personalidad está generalmente compuesta por elementos de cada tipo funcional. Por ende, un personaje puede poseer dos tipos funcionales dominantes y dos inferiores que se reflejan tanto en la recepción de contenidos, como en la manera de afrontar el mundo. La construcción de las personalidades de las figuras dramáticas se convierte en una posibilidad para el enriquecimiento de la historia a través de conflictos y contradicciones en las relaciones entre personajes.

El último aspecto psicológico a revisar es la psicología anormal de los personajes. El comportamiento anormal de los personajes puede ser utilizado para la dimensionalidad en la construcción de los mismos. Aunque Seger (2000) insiste en la importancia del conocimiento de los trastornos psicológicos para la apropiada aproximación a los sujetos de personalidad anormal.

El escritor David Williamson (citado en Seger, 2000), estableció un modelo para la diferenciación de los sujetos que poseen un comportamiento anormal. Se basa en la psicología clínica, la cual identifica unos tipos de personalidad que dificultan el funcionamiento psicológico de las personas. A continuación se presenta el esquema realizado por Williamson:

Figura 1. Esquema del comportamiento anormal de David Williamson



Se parte de la línea de comportamiento normal, de la cual se alejan los individuos dependiendo de cuál sea la índole de su afección psicológica, ya sea hacia la expresión externa de su personalidad o los conflictos de la introspección de su mundo interno; aunque las personalidades anormales usualmente demuestran elementos de dos o más tipos de trastornos. A continuación se revisan algunos postulados con respecto a comportamientos anormales y trastornos de personalidad revisados por varios autores, que comulgan con la caracterización y los comportamientos del personaje objeto de estudio del presente trabajo.

Los autores Halgin y Krauss (2009) otorgan una definición de los llamados trastornos de personalidad y sus elementos de manifestación:

Un trastorno de personalidad comprende una pauta duradera e inadaptada de experiencia interna y comportamiento que se remonta a la adolescencia o principios de la edad adulta y que se manifiesta en por lo menos dos de los ámbitos siguientes: 1) cognición, 2) afectividad, 3) funcionamiento interpersonal y 4) control de impulsos. Esta pauta inflexible es evidente en varias situaciones personales y sociales, y ocasiona angustia y deterioro (p. 344)

La identificación de ciertos rasgos de la personalidad, entendidos como pautas perdurables de percepción, manifestados en la composición individual y de relaciones sociales del individuo, permiten señalar la presencia de ciertos trastornos. El personaje del Guasón desde su concepción en los comics, presenta una compleja psicología y ciertos rasgos de los trastornos que se revisan a continuación.

Se parte de identificar el concepto de manía, que según el autor Marietán (2000) se refiere a la psicosis o el furor que presentan ciertos individuos en su personalidad. La manía puede o no estar acompañada del delirio, lo cual implica el compromiso del intelecto o la racionalización de la psicosis. Aunque el autor más adelante confiere en aclarar, acorde a la investigación de los trabajos de Pinel y Prichard (citados en Marietán, 2000), el surgimiento de enfermedades que pueden ser independientes de las funciones mentales del intelecto, la afectividad y la voluntad.

De esta manera, se inicia la descripción de los trastornos psicológicos identificados en la *Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorders IV* (DSM IV), revisados por los autores Halgin y Krauss en el libro *Psicología de la anormalidad: Perspectivas clínicas en los trastornos psicológicos*.

En primer lugar, se exponen los postulados esenciales del trastorno antisocial de personalidad. Halgin y Krauss (2009) definen un diagnóstico que identifica a individuos caracterizados por una falta de consideración por las normas morales o legales de la sociedad, usualmente conocidos como psicópatas o sociópatas. En el año 1801, el autor Philippe Pinel (citado en Halgin y Krauss, 2009) reconoció por primera vez al trastorno, “como una forma de locura en la que el individuo manifestaba conductas impulsivas y hasta destructivas mientras manejaba pensamientos racionales” (p. 346).

Según el escritor Hervey Clekley, 1976 (citado en Halgin y Krauss, 2009), la psicopatía se exterioriza mediante un conjunto de conductas que representan la base para lo

que se conoce hoy en día como trastorno antisocial de la personalidad. De esta manera, las tendencias psicopáticas se demuestran así:

Las características que hiciera Clekley de la psicopatía incluyen la falta de remordimiento o vergüenza por actos perjudiciales cometidos contra otras personas; juicio deficiente e imposibilidad de aprender de la experiencia; egocentrismo extremo e incapacidad para el amor; falta de respuesta emocional a los demás; impulsividad; ausencia de “nerviosismo”; e informalidad, deshonestidad y falta de sinceridad (p.346)

Por su parte, Linda Seger (2000) comulga en establecer a la psicopatía y la sociopatía como elementos esenciales presenciados en la mayoría de los villanos, y los identifica como criminales curtidos, personas cuya moral no existe, no son de fiar y no le temen a nada, y sólo buscan su beneficio personal. Además, como buenos antagonistas de las historias, se valen de cualquier cosa para interponerse e impedir las buenas intenciones del protagonista.

Con respecto a su diagnóstico, el psicólogo canadiense Robert D. Hare (citado en Halgin y Krauss, 2009) desarrolló un instrumento de evaluación conocido como lista de verificación de psicopatía que se basa en dos factores centrales: la identificación de los rasgos centrales de personalidad psicopáticos y el estilo de vida antisocial. Dichos individuos, usualmente se muestran a través de una chapa elocuente de encanto superficial e inteligencia; reflejados en un estilo de vida impulsivo con tendencias a comportamientos inestables, delincuentes, y representantes de una necesidad de motivación constante. Según Marietán (2000) el psicópata, en general, se justifica a sí mismo en todas sus acciones y no sigue las normas sociales porque no se ajustan a sus deseos.

Por último, el autor Schneider (citado en Marietán, 2000) hace una conceptualización interesante de los elementos primordiales de la psicopatía en el año 1923, que se mantienen vigentes hoy en día. El psicópata posee una serie de elementos concordantes con personalidades anormales basados en conflictos internos y externos. “El

psicópata es un individuo que por sí solo, aunque no se tengan en cuenta las circunstancias sociales, es una personalidad extraña, apartada del término medio” (§ 18). Por ende, la psicopatía no es un elemento perenne sino que se manifiesta, y precisa de un otro complementario, aquel elemento o individuo sobre el cual se paga el desajuste incompleto de la tensión generada por el sufrimiento y las vivencias no completadas del sujeto. Surge la valoración de hacer sufrir al otro complementario, y por ende hacen sufrir a la sociedad como consecuencia de su anormalidad.

El próximo trastorno a evaluar se denomina trastorno narcisista de la personalidad, cuyo rasgo de manifestación principal consiste de un sentido de grandiosidad, reflejado mediante la asignación de una importancia personal irreal y exagerada. La asignación del nombre del trastorno, proviene de la leyenda griega de Narciso, el hombre que se enamoró de su propio reflejo. Según Halgin y Krauss (2009), los narcisistas se perciben como seres especiales que merecen la admiración y reconocimiento del colectivo, sólo capaces de relacionarse con las mentes más brillantes que están a la altura de su grandiosidad; aunque pese a la gran importancia que le dan a su personaje, suelen atribularles las dudas y son incapaces de desarrollar relaciones personales que no sean distorsionadas.

Los teóricos cognitivo- conductuales (Beck et al., 2004), citados en Halgin y Krauss, 2009, sostienen lo siguiente:

(...) quienes sufren del trastorno narcisista de la personalidad albergan ideas inadecuadas sobre su persona, como por ejemplo que son personas excepcionales y, por tanto, merecen ser tratadas mucho mejor que los seres humanos comunes y corrientes. Carecen del discernimiento para entender o el interés por los sentimientos de las demás personas, pues se consideran superiores a los otros. Estas creencias dificultan su capacidad para percibir sus experiencias en forma realista, y se topan con problemas cuando las ideas de grandiosidad que tienen sobre su persona chocan con sus experiencias de fracaso en el mundo real (p. 361)

El tercer trastorno a revisar se denomina trastorno paranoide de la personalidad, y es determinado por el padecimiento de la paranoia, vista como una desconfianza, cautela y vigilancia exacerbada hacia las demás personas, basadas en la creencia de las malas

intenciones del resto de los individuos. Según Halgin y Krauss (2009), los individuos que sufren de este trastorno “son sumamente desconfiados de los demás y siempre están en guardia, en contra de posibles peligros o daños” (p. 361).

Con respecto a su perspectiva de funcionamiento del mundo, está limitada por la confirmación de las expectativas de malas intenciones de las demás personas, lo cual les impide desarrollar relaciones sociales basadas en la confianza; y el individuo se termina proyectando a través de un mecanismo de defensa que alberga motivaciones negativas y perjudiciales.

Por último, se describen las características principales del trastorno de la personalidad por dependencia, representado en individuos que poseen una falta de autonomía y se sienten fuertemente atraídos hacia las demás personas. Halgin y Krauss (2009) lo adjudican a personalidades de baja autoestima, quienes dependen de las demás personas para la toma de decisiones y desenvolvimiento con respecto a responsabilidades, deseos y voluntades. Son personas poco independientes que viven en el constante temor de ser abandonados por sus seres queridos, buscan constantemente la aprobación de quienes los rodean hasta llegar a asumir responsabilidades u opiniones que contradicen su manera de pensar.

La acertada adjudicación de elementos de los trastornos psicológicos revisados anteriormente permiten la construcción de personajes más profundos e interesantes. A su vez, el establecimiento de dichas características engrandece la oportunidad de generar conflictos más interesantes entre las parejas de personajes y el relacionamiento de sus pensamientos y conductas.

3.2.2 Arquetipos de Christopher Vogler

La travesía del héroe fue estudiada desde la perspectiva mitológica por el autor Joseph Campbell, en el libro “El héroe de las mil caras : psicoanálisis del mito” (1997), en el cual identifica una serie de etapas que enfrenta el héroe en su travesía a lo largo de la mitología.

En dichas etapas se observa la presencia de unos personajes característicos que lo acompañan en su jornada, con el propósito de resaltar diversos elementos de su psicología.

Por su parte, el autor Christopher Vogler reinterpreta los postulados de la travesía del héroe desde una perspectiva analítica y personal; e identifica una serie de personajes que cumplen una función primordial en el desarrollo de la historia.

Vogler motiva a la investigación y evaluación del concepto de arquetipos y travesía del héroe, en pro de adaptar dichos conceptos y percepciones según la visión de cada escritor, y según las necesidades y realidades culturales de cada sociedad. Para de esta manera, crear personajes en aras de obtener un completo desarrollo, aporte y cumplimiento de su función a lo largo de las creaciones dramáticas.

La revisión de las historias mitológicas a través de la historia universal, permite identificar una serie de individuos que responden a una tipología en común con respecto a su carácter y función. Dichos entes fueron denominados por Carl Jung (citado en Vogler, 1998) bajo el término arquetipos; refiriéndose a patrones antiguos de personalidad que representan una herencia compartida de la raza humana.

La identificación de arquetipos se convierte en una habilidad narrativa, debido a que apelan a un subconsciente compartido que forma parte de la memoria personal y colectiva. Los sueños, cuentos mitológicos y fábulas, representan una fuente primordial de información e identificación que permanece en las mentes del colectivo.

La percepción del arquetipo es abordado desde diversas perspectivas. Al respecto, Vogler (1998) plantea un acercamiento desde una visión de las funciones realizadas por los personajes con la intención de obtener cierto impacto o efecto en la historia. Esto permite la flexibilidad de los arquetipos, pudiendo identificarles diversas cualidades que pueden ser manejados como posibles máscaras a lo largo de la historia.

Otro acercamiento planteado por Vogler (1998), se refiere a la observación de los arquetipos como diversas facetas de la personalidad del héroe, ya que muestran la posibilidad de representación de la compleja naturaleza del héroe como ser humano, ya sea mediante el ejercicio del bien o del mal; o también, como símbolos personificados de diversas cualidades humanas.

En resumen, se plantea como punto de partida para el acercamiento a la naturaleza de los arquetipos el ejercicio de su funcionalidad. El autor parte de dos perspectivas; en primer lugar el señalamiento de la función psicológica o elemento de la personalidad que representan. Y en segundo lugar, la identificación de la función dramática que cumplen en la historia.

Vogler (1998) señala los arquetipos más comunes utilizados en el arte de la construcción dramática; el héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, el *shapeshifter*, la sombra y el bufón. En razón del objeto de estudio del presente trabajo de grado, se visualizan características del personaje Guasón que responden a los arquetipos de la sombra, el bufón y el *shapeshifter*. Por ende, se profundiza a continuación en la composición de dichas estructuras.

Para comenzar, se desarrolla la sombra. “El arquetipo conocido como la sombra representa la energía del lado oscuro, los aspectos no expresados, realizados o rechazados de algo. Usualmente es el hogar de los monstruos reprimidos de nuestro mundo interno” (Vogler, 1998, p. 71. Traducción libre de la autora). A pesar de su concepción malévola, pueden albergar cualidades positivas que no son rechazadas pero tampoco exteriorizadas.

De cualquier manera, la faceta negativa que representa, usualmente es proyectada en los personajes de antagonistas, villanos y enemigos, los cuales comparten en diversos niveles el objetivo principal de oposición, intervención y destrucción del héroe.

El arquetipo de la sombra responde a la función psicológica de la exteriorización del poder de los sentimientos reprimidos. Vogler (1998) se extiende con respecto al impacto de los sentimientos y emociones reprimidas en el subconsciente, los cuales se pueden manifestar mediante una inminente fuerza de destrucción que responde a prioridades e intereses propios.

Con respecto a la función dramática de la sombra, se manifiesta en el enfrentamiento al héroe a través del reto y la representación de un oponente fuerte y valeroso. “La sombra genera conflicto y resalta las características más valiosas del héroe mediante la imposición de situaciones que atentan contra su vida” (Vogler, 1998, p. 72. Traducción libre de la autora).

El arquetipo en discusión puede ser utilizado también como máscara, generando una poderosa combinación con otros arquetipos; mentor, bufón, *shapeshifter*, o hasta pueden llegar a demostrar actitudes o comportamientos heroicos. La mayoría de los personajes que responden a las funciones del arquetipo, no se consideran a sí mismos como villanos o malvados. “Desde su punto de vista, el villano es el héroe de su propio mito; mientras que el héroe de la audiencia es su villano” (Vogler, 1998, p. 74. Traducción libre de la autora).

Continuando con la revisión, Vogler señala el arquetipo del bufón como aquél que personifica un espíritu aventurero y representa la energía y la necesidad del cambio. Enemigo del status quo, usualmente es caracterizado por personajes que poseen un componente cómico, específicamente los payasos.

El bufón cumple diversas funciones psicológicas, entre las cuales Vogler (1998) señala: demostración de la locura y la hipocresía de ciertas situaciones, la provocación de una sana transformación mediante la señalización del desbalance y absurdo en ciertas condiciones psicológicas. Y por último, la promoción del afianzamiento de lazos comunes a través de la risa como medio de atracción y drenaje.

La función dramática del bufón es primordialmente el desahogo o alivio cómico. En la composición narrativa se presenta a modo de drenaje de la acumulación de elementos del drama como la tensión, el suspenso y el conflicto; ya que pueden llegar a ser emocionalmente exhaustivos. El arquetipo puede ser concebido para trabajar como aliado del héroe o de la sombra, o puede responder también a su propio interés o agenda.

Por último se revisará las características del arquetipo *shapeshifter*. Su naturaleza primordial responde a la inestabilidad y la transformación. Usualmente se manifiesta en el sexo opuesto del héroe, es difícil de interpretar o entender ya que constantemente modifica su apariencia y su estado de ánimo.

El *shapeshifter* responde a la función psicológica del *animus* y el *anima*. Los términos utilizados por el psicólogo Carl Jung (citado en Vogler, 1998), *animus* se refiere al elemento masculino presente en el subconsciente femenino, una acumulación de imágenes positivas y negativas de la masculinidad en los sueños de la mujer; y viceversa con respecto al elemento femenino en el subconsciente masculino que responde al término *anima*.

En esta teoría, se plantea que el ser humano tiene una disposición de cualidades femeninas y masculinas necesarias para el balance y la supervivencia. Aunque Vogler (1998) explica que a través de la historia y el desarrollo de las sociedades, los humanos se han visto obligados a disminuir o reprimir las cualidades del sexo opuesto, lo cual puede generar problemas tanto físicos como emocionales. De cualquier manera, el arquetipo primordialmente responde a la proyección de imágenes e ideas del sexo opuesto, las relaciones y la sexualidad.

Con respecto a su función dramática, el *shapeshifter* atrae la duda e incrementa el suspenso de la historia. Su tendencia al cambio inesperado y la dificultad en la interpretación de sus verdaderas intenciones traen como consecuencia la evaluación, por parte del héroe, de las nociones poseídas y urgen a la tensión y la transformación.

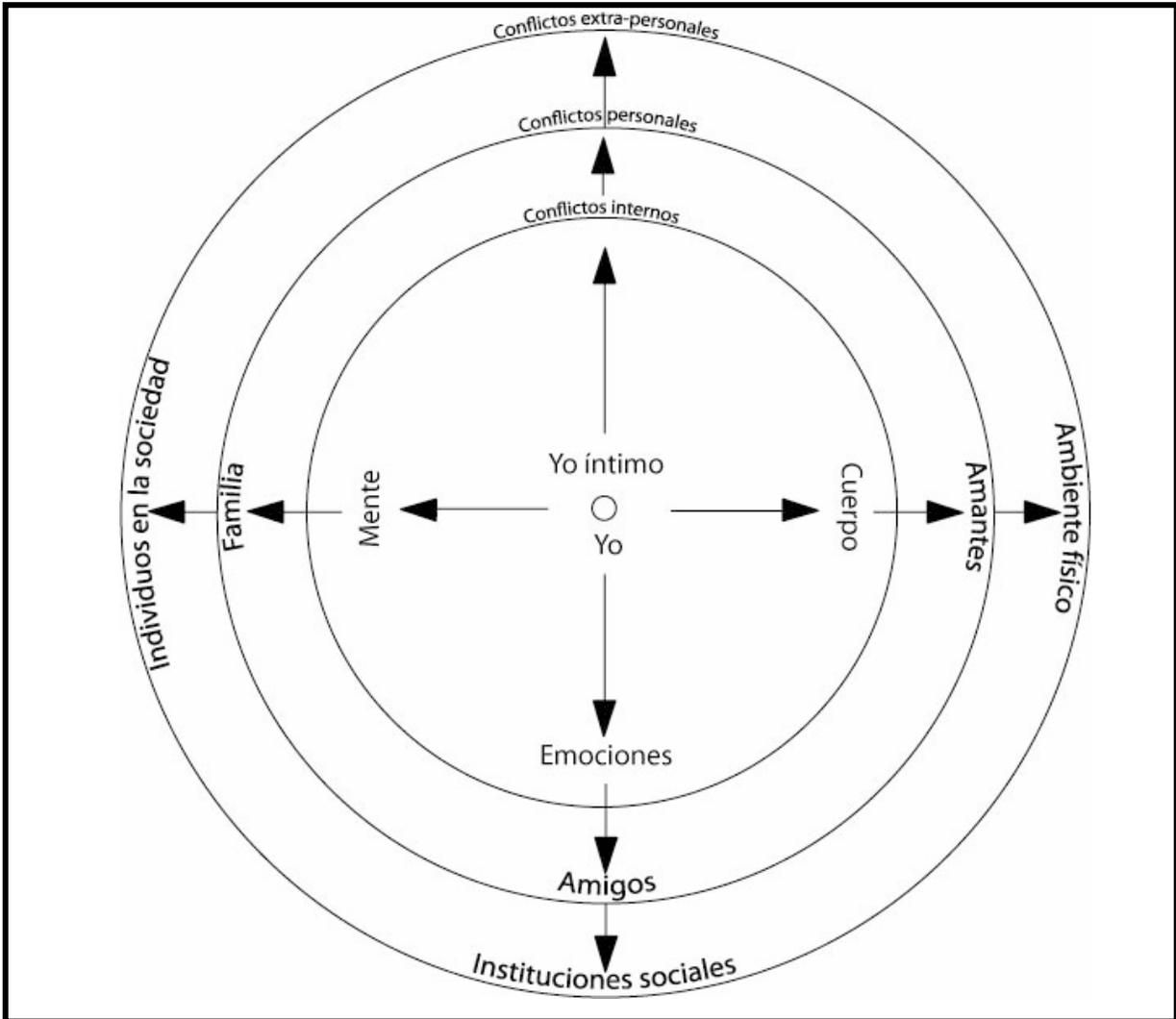
En definitiva, los arquetipos de Vogler identificados como la sombra, el bufón y el *shapeshifter* comparten las características de una posible interacción con el lado oscuro. Representan un elemento catalizador ya sea desde la perspectiva del desahogo a través de la comedia y la risa; así como la creación de la tensión y el suspenso, y una inminente demostración de la necesidad del cambio. Dichos arquetipos están compuestos por una interesante caracterización psicológica que se puede ver representada en la caracterización y acción de grandiosos villanos y antagonistas al héroe.

3.2.3 La visión de Robert McKee

El autor Robert McKee (1997) aborda en su obra *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*, una serie de elementos vitales a modo de guía práctica para la construcción de grandes historias y grandes personajes.

Con respecto al mundo de los personajes, inicia por describir la concepción del universo del personaje desde el centro de la figura como ser humano, identificando tres niveles específicos del conflicto. Vistos como una figura, construida por una serie de círculos concéntricos que representan las características de los diversos niveles. A continuación, se esquematiza la figura del autor.

Figura 2. Los tres niveles del conflicto de Robert McKee



En primer lugar, el círculo interno representa al propio individuo. Destaca los conflictos que surgen de los elementos de su propia naturaleza: su mente, cuerpo y emociones. En ocasiones su mente puede reaccionar de maneras no anticipadas, al igual que puede experimentar emociones o reacciones de su cuerpo que no espera de sí mismo. De esta manera, las primeras fuerzas antagónicas que enfrenta el personaje es el conflicto consigo mismo.

En un segundo plano se observan los conflictos personales, desarrollados en el ámbito de las relaciones personales que conllevan una intimidad mayor al rol común de la sociedad. Entre ellas el autor McKee (1998) resalta por ejemplo las relaciones sentimentales con parejas y amantes, familia y amigos. Distinguen aquellas en las que se revelan verdaderas cualidades y emociones del personaje en la interacción íntima con otro individuo o grupo de personas.

El tercer círculo representa el nivel de los conflictos extra personales, aquellas fuerzas antagónicas ajenas a lo personal. Es decir, representa los conflictos con instituciones sociales (gobierno, instituciones, religiones); conflictos con individuos de la sociedad que ofrecen un servicio o representan algún tipo de autoridad (jefe, policía, doctores, mesoneros); y por último, conflictos con el ambiente físico, tanto construido por el hombre como por la naturaleza, el espacio, el tiempo y todos los elementos contenidos en la realidad y el entorno.

Con respecto al desarrollo del conflicto a lo largo de la concepción de la estructura dramática, McKee (1998) expone que “la historia nace en el lugar en el que el reino de lo objetivo y lo subjetivo se encuentran” (p.147. Traducción libre de la autora). El protagonista de la historia persigue un objeto de deseo que está fuera de su alcance, así que consciente o inconscientemente decide tomar una acción particular motivado por el razonamiento o la expectativa de recibir cierta respuesta del ambiente, en pro del acercamiento a su objeto de deseo. Subjetivamente para el personaje, la acción que realiza

es mínima y conservadora, pero suficientemente fuerte para acercarlo a alcanzar su objetivo.

Ahora bien, el conflicto como tal se desenvuelve en el momento que toma la acción y la perspectiva objetiva de su persona interior, sus relaciones personales o el mundo extra personal reaccionan de una manera más poderosa y diferente a la esperada. Dichas reacciones bloquean su deseo, y sus acciones provocan la actuación de fuerzas antagónicas que profundizan la brecha entre la expectativa subjetiva de los resultados esperados, y la realidad de los hechos. Se presenta una contradicción entre la probabilidad que el individuo espera como respuesta de sus acciones y lo que realmente sucede como consecuencia de sus actos.

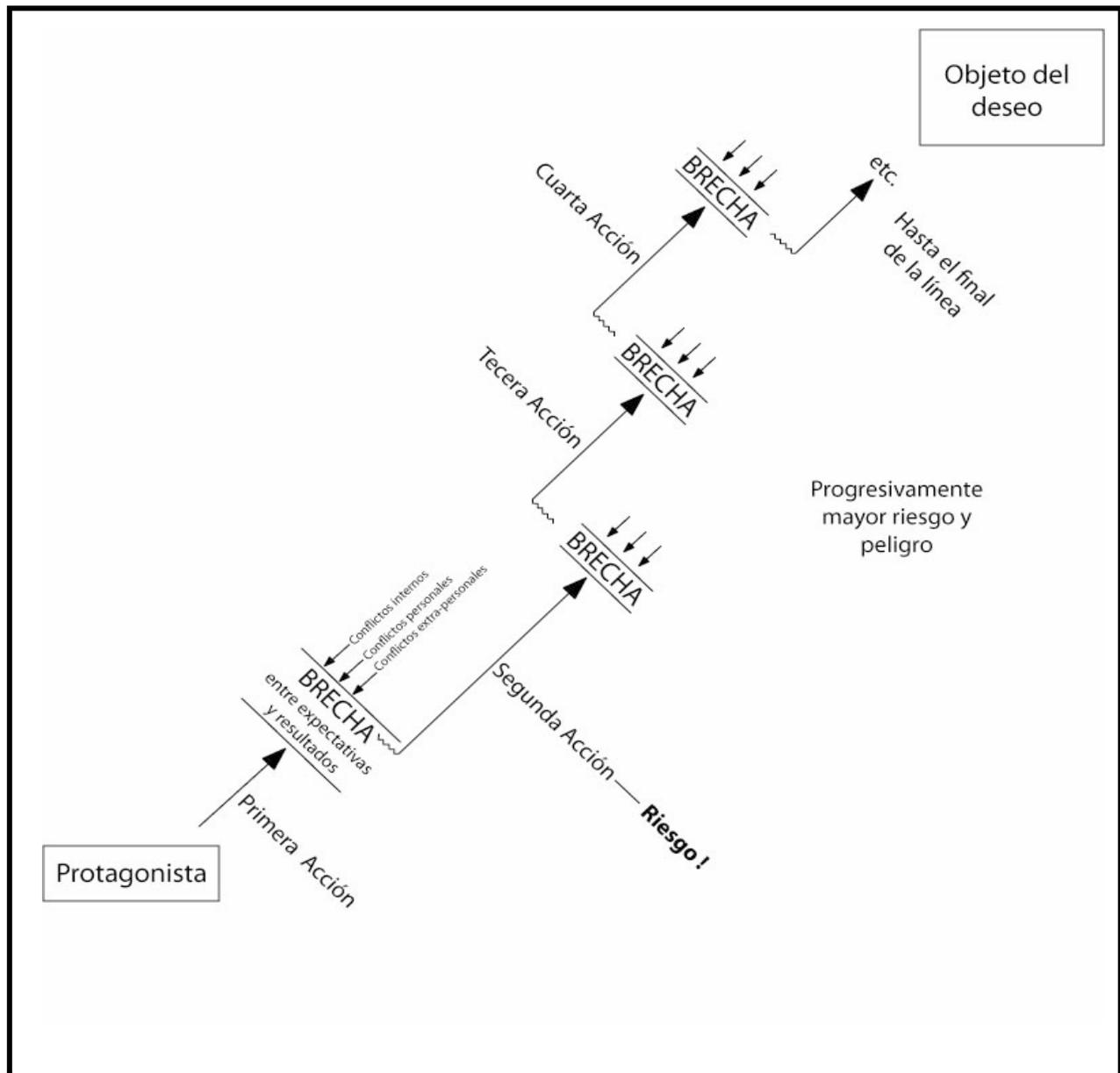
Los individuos actúan de una manera acorde a lo que creen cierto de sí mismos, las personas que lo rodean, y el entorno en el que se desenvuelven. Ahora bien, esta creencia no puede ser percibida como un hecho absoluto, sino que es aquello considerado por las personas como verdadero. Y es en el momento en el que toman una acción acorde a sus concepciones, cuando descubren la necesidad; una reacción que se convierte en la verdad de su existencia en ese preciso momento y los lleva a adaptarse a las consecuencias de sus acciones y a retomar un nuevo curso de acción.

“Tanto en la vida real como en la ficción, cuando la necesidad objetiva contradice el sentido de probabilidad de un personaje, una brecha se abre repentinamente en la realidad ficticia” (McKee, 1997, p.148. Traducción libre de la autora). La brecha representa la coalición de las perspectivas objetivas y subjetivas, entre el mundo que el personaje percibió antes de actuar y la verdad que descubre como cierta posterior a sus acciones. Es en este momento en el que el personaje se da cuenta que debe fortalecerse y superar esta brecha para tomar una segunda acción que implica un riesgo que no quería tomar en un primer momento.

De esta manera, se desarrolla la persecución del protagonista, o si se quiere de cualquier personaje, por su objetivo de deseo. La acción del conjunto de fuerzas antagónicas lo confrontan y lo llevan a fortalecerse, e incrementar el riesgo a correr en las próximas acciones de su jornada. McKee (1998) define como criterio verdadero e irrefutable; “La medida del valor del objeto de deseo de un personaje está en proporción directa con el riesgo que está dispuesto a tomar para alcanzarlo; a mayor valor, mayor riesgo” (p.150. Traducción libre de la autora).

El desarrollo del protagonista entonces se revela mediante la realización de acciones en pro del alcance de su objetivo, contrarrestadas por el conjunto de fuerzas del antagonismo que reajustan su perspectiva y lo obligan a tomar mayores riesgos. De esta manera sigue evolucionando la carrera del personaje, en el que se vuelven a presentar brechas de interacción con fuerzas antagónicas que implican mayores riesgos hasta la eventual obtención del objeto de deseo. El autor McKee (1998) ilustra la acción del protagonista de la historia mediante la siguiente figura:

Figura 3. Desarrollo de las acciones del protagonista Vs. Acción de las fuerzas antagónicas



En el desarrollo de la historia, y en especial el desarrollo de los personajes a lo largo de la trama, es primordial identificar un importante precepto del diseño que McKee (1998) identifica bajo el nombre del principio del antagonismo, ya que “el protagonista y su historia sólo pueden ser tan fascinantes a nivel intelectual y emocional como lo sean sus fuerzas antagónicas” (p.317. Traducción libre de la autora).

Las fuerzas antagónicas se refieren a la suma de la acción de todas las fuerzas que se oponen a la determinación y el deseo del protagonista, más allá que la actuación de un villano o antagonista en particular. Se realza la profundización del lado negativo de la historia a manera de llevar al protagonista y demás personajes a su realización absoluta, además de lograr un clímax brillante y satisfactorio para la resolución de la historia.

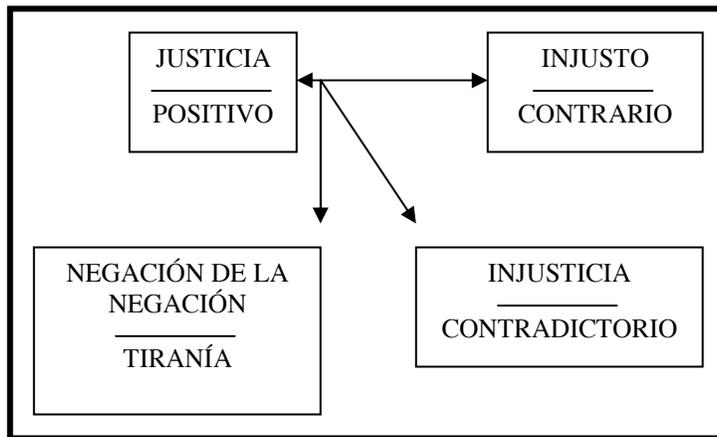
La revisión del lado oscuro y la ubicación de las fuerzas negativas se puede llevar a cabo mediante una técnica de identificación de los valores de la historia que McKee explica de la siguiente manera. En primer lugar la ubicación del valor primario de la trama, representado en su carga positiva generalmente por el protagonista de la historia; mientras que la carga negativa está representada por las fuerzas antagónicas. Aunque desarrolla a mayor profundidad los diversos grados de negatividad.

Se estipula de esa manera el valor contradictorio, opuesto directo de la carga positiva. Por ejemplo; si el valor que se evalúa es la justicia, el contradictorio es identificado como la injusticia. Entre la carga positiva y la negativa, se señala el contrario, una situación hasta cierto punto negativa pero que no representa un opuesto perfecto. En el ejemplo utilizado se señala una situación injusta que no presenta equidad.

Al final de la línea, posterior al contradictorio se identifica la negación de la negación, una fuerza antagónica doblemente negativa. La negación de la negación es entonces un compendio negativo en el que una situación de la vida se torna tanto cuantitativa como cualitativamente peor, en los límites de las intenciones oscuras de la naturaleza humana. En términos de la justicia, este estado es representado mediante la tiranía. A continuación se

muestra el gráfico para la técnica de evaluación de las fuerzas antagónicas señalado en McKee (1998), p.320.

Figura 4. Técnica para la evaluación de las fuerzas antagónicas. Robert McKee



Con respecto a la creación de las historias y la composición de su elemento antagónico McKee (1998) concluye, “una historia que progresa al límite de la experiencia humana en profundidad y amplitud del conflicto, debe desarrollarse mediante un patrón que contenga el contrario, el contradictorio y la negación de la negación” (p.320. Traducción libre de la autora).

3.2.4 El poder del lado oscuro

En la construcción del lado negativo de las historias dramáticas, la autora Pamela Jaye Smith (2008) revisa las premisas del mal y los niveles del lado oscuro en su libro *The power of the Dark Side*.

Con respecto a la caracterización de los personajes, Smith (2008) concuerda con el autor McKee con respecto a la importancia de su enriquecimiento y profundidad mediante el enfrentamiento del sistema de creencias de los diversos personajes, al igual que su perspectiva del mal, orígenes, métodos y objetivos. La significación o definición del mal depende primordialmente de a quién se le pregunte y quién lo personifica, ya que las diversas religiones y tendencias contemporáneas o liberales del mundo identifican el mal con distintas situaciones o elementos de la vida.

Las historias más interesantes son aquellas que levantan el velo del convencionalismo y rompen paradigmas y perspectivas. En la construcción del mundo en el que vive tu heroína, asegúrate de dar claras indicaciones de lo que la gente en su mundo considera como bueno o malo. Necesitamos tener una idea de quién se enfrenta a quién y porqué, aunque de todas maneras esperamos que nos sorprenda con nuevas aproximaciones e ideas (Smith, 2008, p. 3. Traducción libre de la autora)

En el proceso de creación de los personajes es importante señalar de dónde viene el mal, ya que sus creencias influenciarán directamente sus motivaciones y acciones. Con respecto a la razón de su existencia, existen diversas tendencias y creencias. Por ejemplo la teoría de la dualidad establece que el bien y el mal, la luz y las sombras batallan constantemente por la dominación del mundo, estando uno de ellos destinado a ganar. Mientras que la teoría de la unidad, plantea que los opuestos surgen mutuamente y no pueden existir el uno sin el otro. Ya sea por rebelión, conspiración, búsqueda de destrucción o protección de la humanidad, el mal es un elemento fundamental en la composición del universo ficticio de las historias.

En la creación de grandes villanos y la perpetuación de sus conflictos dramáticos y peso de la caracterización, la autora Smith (2008) ofrece una clasificación del lado oscuro, “*The Dark Side*”, dividido en tres aspectos de la oposición: personal, impersonal y supra-personal. Esto representa el paradigma clásico de las representaciones narrativas del hombre contra el hombre, el hombre contra la naturaleza y el hombre contra los Dioses.

En primer lugar se examina el aspecto personal, que responde al paradigma del hombre contra el hombre. “La carta del tarot del diablo muestra un hombre y una mujer desnudos encadenados a un bloque sobre el cual se agacha un demonio. Sus cadenas están sueltas, su cautiverio está forzado por ellos mismos” (Smith, 2008, p.20. Traducción libre de la autora). Entonces, el aspecto personal se refiere a los conflictos internos de los propios individuos identificados como “Guardián del Umbral”, siendo el guardián aquel elemento que se interpone en el logro de los objetivos o metas.

Según Smith (2008), algunos de dichos guardianes que bloquean el umbral de los personajes dramáticos son; la sombra, enfermedades, heridas y muerte, estupidez, el caballero nocturno del alma, relación con pandillas, el karma y la cultura genética. A continuación se revisan los más importantes.

La sombra, al igual que la identificación del arquetipo de Christopher Vogler, se refiere a los elementos suprimidos y negativos en el subconsciente de la personalidad que se presentan como impedimento que atrae el infortunio y la desgracia a los personajes.

Las enfermedades, heridas y la muerte se manifiestan como indicación nata de la desgracia y la adversidad. La asignación de ciertas fobias o enfermedades a los personajes aumenta su dimensionalidad y los hace más peculiares e interesantes.

Por otra parte, el caballero oscuro del alma hace referencia a los problemas espirituales que invaden a individuos que enfrentan una situación que sacude su fe y los lleva al cuestionamiento absoluto de su sistema de creencias. Pero esto no se refiere sólo a

la religión, cualquier persona que posea una fiel y profunda creencia de cómo el mundo debería funcionar y se enfrenta al desengaño de su visión califica dentro de esta categoría.

La segunda dimensión es denominada por Smith (2008) como el aspecto impersonal y especifica la interacción o representación del Hombre *versus* la Naturaleza. Las fuerzas del ambiente muestran un oponente diferente al interno y se convierten en contraposición u oscuras una vez que representan un obstáculo para el héroe, llegando a ser extremadamente temibles ya que no hay manera de razonar con ellas. Simplemente representan a una naturaleza que no implementa castigos ni recompensas, sino simplemente consecuencias.

Entre las fuerzas antagónicas del aspecto impersonal Smith identifica los elementos del tiempo, la dualidad, los elementos del planeta y los conflictos tecnológicos. El tiempo como fuerza afecta directamente todo el universo, la tendencia humana de querer controlar y manejar sus propios tiempos entra en conflicto directo con la premisa de que el tiempo fluye y no se detiene. La autora lo señala como base de todas las líneas dramáticas de las historias, siendo personificado mediante la imagen del *ticking clock*, el tic tac del reloj.

La dualidad es otra fuerza impersonal que se rige por la naturaleza del universo, la cual dictamina la existencia de los opuestos, la luz y la oscuridad, el hombre y la mujer, el frío y el calor, entre otras. El uso de elementos de opuestos en las historias incrementa el conflicto dramático, ya que los individuos deben realizar un esfuerzo para confrontar las dualidades de la naturaleza y acoplarlos a su voluntad.

La tierra, el aire, el fuego y el agua, los cuatro principales elementos del planeta pueden llegar a personificar una fuerza oscura y antagónica que se opone al protagonista. Se observa ahora más que nunca en nuestra cotidianidad, el calentamiento global, inundaciones, tsunamis, terremotos y volcanes, como algunas de las catástrofes naturales que atemorizan a la humanidad. De igual manera, los elementos mencionados anteriormente también responden a la asignación de una simbología universal en la dramática; el aire refleja espiritualidad, el fuego representa la mente, el agua refleja las

emociones y la tierra personifica al cuerpo. El uso de la simbología de los elementos en los conflictos entre personajes enriquecen el drama.

En la categoría de los conflictos tecnológicos, Smith (2008) hace referencia a los problemas que se presentan con los artefactos creados por los humanos, vistos desde una perspectiva de innovación tecnológica o creación de algo tan fundamental como los seres humanos. Desde la religión judeocristiana, el hinduismo, Gepetto en la confección de su hijo Pinocho o la creación de Franksenstein; la mayoría de los creadores han afrontado algún tipo de problema con sus invenciones; ya sea por falta de control de calidad, libre albedrío o cualquier sublevación o revelación que genere conflicto. Aunque la tecnología como elemento no posee una connotación meramente positiva o negativa, su manipulación para efectos negativos por parte de los personajes puede representar a esta fuerza antagónica impersonal.

El último nivel de las fuerzas oscuras revisados por la autora Smith (2008) es el denominado supra-personal, y se refiere a la existencia de entidades superiores del más allá, también llamada *Dark Brotherhood*, o hermandad de la oscuridad. Dicha hermandad, es una categoría que incluye mujeres, alienígenas, dioses, demonios y criaturas no humanas; mencionadas en muchas tradiciones como creadores o gobernantes del mundo que aún luchan por mantener el control. Su principal objetivo es el acaparamiento del poder desde una perspectiva egoísta, la posesión del poder para ejecutar los planes que deseen. Operan en la influencia de sociedades desinteresadas y no creyentes, en las que la ignorancia y la apatía se convierten en útiles herramientas para el ejercicio del poder.

La implementación del nivel supra-personal otorga a las estructuras dramáticas un elemento imaginativo y deslumbrante de poder que enriquecen hasta los más altos niveles, los conflictos desarrollados en la trama, y los obstáculos antagónicos que se interponen en el objetivo del protagonista.

De esta manera, quedan delineados los preceptos más importantes para la composición del aspecto antagónico de las representaciones dramáticas y fílmicas; que como fue mencionado anteriormente, profundizan y dimensionan la realidad de los personajes a niveles mucho más complejos e interesantes para la audiencia.

3.3 Protagonistas

Dentro de las estructuras dramáticas y los guiones cinematográficos se establece una primera clasificación sencilla de los personajes. En primer lugar los personajes principales, aquellos que conducen la historia. Los secundarios, quienes complementan la acción de los principales generando relaciones y profundizando en las dimensiones y contradicciones de los mismos. Y por último los figurantes, personajes que tienen una breve o mínima aparición en la historia.

Las representaciones dramáticas a través del film parten de diversos elementos característicos. Los personajes principales llevan el hilo conductual de la historia, poseen una importancia particular que permite identificarlos como sustanciales. La sustancia es aquello que genera una atracción directa, y promueve una empatía que fortalece la trama y atrapa a la audiencia. El protagonista es la máxima expresión de dicha sustancia.

McKee (1997) identifica al protagonista como aquel que interpreta el rol central y esencial de la obra (Traducción libre de la autora). Compuesto por una dimensionalidad contradictoria, coherente y profunda, según la que actúa partiendo de motivaciones y objetivos que son el motor y centro de la trama.

Para el autor Lajos Egri (1960), el protagonista es el generador del conflicto, el encargado del movimiento de la historia por desear algo tan profundamente que hace hasta lo imposible para conseguirlo, incluso si implica morir en el intento. Mientras que el autor Doc Comparato (1993) lo define desde su funcionalidad primordial, “es el personaje básico del núcleo dramático principal; es el héroe de la historia” (p. 90). Las historias pueden ser

conducidas por protagonistas únicos, pareja de protagonistas, o por grupos de personajes clasificando la trama como acreedora de protagonistas plurales.

“El protagonista tiene la voluntad y la capacidad de perseguir el objeto de sus deseos conscientes e inconscientes hasta el final de la línea, hasta el límite regido por el establecimiento y el género” (McKee, 1997, p. 140. Traducción libre de la autora). El protagonista es entonces un personaje voluntarioso que posee un objeto consciente de deseo, que puede estar sopesado por un deseo contradictorio subconsciente. La figura posee las capacidades y el consentimiento para perseguir su objeto del deseo, y a pesar de la oposición de las fuerzas antagónicas que se le presenten, debe tener al menos algún chance de realizar dicho objetivo.

Como se menciona anteriormente, el protagonista representa entonces la sustancia de la historia que atrae la atención de la audiencia, la empatía o identificación. Ahora bien, con respecto a sus cualidades el protagonista no tiene que ser necesariamente simpático siempre y cuando permita que la audiencia se identifique con algún aspecto de su personalidad. El público percibe algún tipo de semejanza con el personaje principal, lo cual lo lleva a colocarse en la posición del personaje y desear que alcance su objetivo, así como lo quisieran para sí mismos en caso de que fuesen puestos en esa situación.

3.4 Antagonistas

Dentro de una primera clasificación de los personajes se destaca al antagonista de la trama. El antagonista es, en esencia y acción, aquel que representa la oposición directa al protagonista. Comúnmente, es representado en las historias mediante el papel del villano.

Ahora bien, Seger (2000) explica que a pesar de que todos los villanos son antagonistas, no todos los antagonistas son villanos. Esto se debe a que “el papel del villano siempre connota maldad” (p.122). Es decir, se resalta una intencionalidad perversa de ejercer el mal por parte del personaje.

La valoración positiva de la historia se demuestra mediante las acciones del protagonista, en contraposición a lo anterior la función dramática del villano busca la imposición del lado negativo de la historia, dificultando y oponiéndose así al accionar del héroe.

El ejercicio del mal, mediante la caracterización del villano, busca retar y probar al protagonista de la historia. Supone una dificultad que conlleva a la evaluación de los planteamientos y el objetivo del bien, un cuestionamiento y posible rechazo, que dificulta y profundiza el conflicto de la figura principal.

Con respecto a la caracterización, la construcción de villanos sigue de igual manera los planteamientos que se han revisado en los capítulos anteriores. Ahora bien, Seger (2000) resalta la identificación de ciertas características que generan una dimensionalidad más profunda y compleja en la estructuración de los mismos.

En principio, es importante identificar la motivación del villano, las razones que lo llevan a actuar de cierta manera. “La motivación empuja al personaje dentro de la historia. Actúa como el detonante, al principio de la historia, que fuerza al personaje a verse envuelto en ella” (Seger, 1991, p. 163).

La motivación permite examinar una tipología de villanos que los divide en víctima y agente que actúa para sí mismo. El primero se estructura mediante la reacción, mientras que el segundo se define a través de la acción (Seger, 2000).

Seger describe la caracterización del villano como víctima, aquél que actúa en respuesta a las influencias negativas que existieron en su pasado. Los factores personales y sociológicos de la historia de fondo determinan una especie de causalidad para la actuación del mal, ejercido mediante la reacción a traumas de su pasado.

En contraposición, los villanos que actúan para sí mismos comprenden otra dimensionalidad: la evaluación de la motivación vista desde los factores complejos del inconsciente. Es decir, este tipo de personaje se deja guiar por su lado oscuro y justifica sus acciones mediante la creencia de que obra para aumentar el bien. Desde su perspectiva, él no ejerce el mal sino que persigue la perpetuación de lo que considera como bueno.

Por su parte, el autor Christopher Vogler (1998) señala en la descripción del arquetipo de la sombra, otra peligrosa tipología de villano. Denominado “el hombre correcto”, un villano que no tiene límites, absolutamente convencido de la veracidad e importancia de su causa. Así, la sombra es exponente principal y fiel creyente de la premisa el fin justifica los medios, albergando así la posibilidad de monstruosas atrocidades en mira del alcance de sus objetivos.

De cualquier manera, surge la necesidad primordial de resaltar el bien mayor que persigue el personaje. El objetivo que busca el ejercicio del mal, responde a la concepción de un ideal de funcionamiento del mundo; las personas, la cultura o los sistemas de las sociedades. La motivación genera una meta u objetivo primordial, “la meta ata al personaje al clímax de la historia. El clímax se alcanza cuando el personaje que persigue su meta consigue alcanzarla” (Seger, 1991, p.171).

Según Seger (1991), el funcionamiento de la meta está supeditado a tres requisitos: en primer lugar, algo debe estar en juego o riesgo; en segundo lugar, la meta que funciona pone al protagonista en conflicto directo con la meta del antagonista; y en tercer lugar, la meta debe ser lo suficientemente difícil de conseguir para que el personaje cambie en el proceso de llegar a ella.

Aunque las motivaciones del villano permitan reflejar ciertos aspectos positivos en la concepción del ideal como un todo, toman una forma de acción negativa basada en la necesidad del personaje de imponer su creencia y su sistema de valores por encima de cualquiera que se le oponga.

“Los villanos de cualquier tipo sufren una especie de narcisismo, es decir, una incapacidad de percibir y de respetar la realidad de las demás personas. Son incapaces de reconocer la humanidad de los demás o de admitir su derecho a ser quiénes son” (Seger, 2000, p.124)

3.5 Secundarios y figurantes

La mayoría de las historias dramáticas no están compuestas sólo por personajes principales; protagonista y antagonista. En el desarrollo de la trama, Seger (2000) explica que la incorporación de personajes secundarios es principalmente utilizada para añadir color, textura y profundidad a la historia. Estos personajes son orquestados de manera similar a los anteriores; bajo principios de coherencia, sistema de valoración, actitudes, esencias y paradojas.

La concepción de los personajes secundarios y figurantes responden a las necesidades de la historia, y en particular sirven para delinear las dimensiones de la compleja naturaleza del protagonista (McKee, 1997). Estas figuras sirven de catalizador o mediador, sobre los cuales el protagonista puede accionar y reaccionar de diverso modo, a manera de demostrar la complejidad del rol principal.

Seger (2000) por su parte, identifica también el rol de los papeles secundarios de la siguiente manera, “un personaje secundario puede desempeñar diversas funciones en una historia, entre ellas ayudar a definir el papel del protagonista, transmitir el tema principal de la historia y contribuir al desarrollo de la misma”

Ambos autores coinciden en resaltar la importancia de la estructuración de personajes secundarios desde una perspectiva de funcionalidad para con el personaje y la historia. Resaltan también la importancia de su dimensionalidad para la exaltación de las complejidades y contradicciones del rol principal.

3.6 La interacción de los personajes

Ha quedado establecido a lo largo del presente marco teórico, la importancia de la caracterización de los diversos personajes desde una perspectiva de multi dimensionalidad. Ahora bien, también se ha identificado la diversa tipología de personajes presentes en las estructuras dramáticas, y en el objeto particular de estudio, las representaciones cinematográficas.

El desarrollo de la trama implica una relación o interacción necesaria entre los personajes, con el objeto de desarrollar los conflictos y el movimiento de la historia. Definitivamente, una historia dramática de ficción en la que no suceda nada, pierde su sentido de ser.

Ya se describieron anteriormente los niveles del conflicto que expone el autor McKee. Por ende, ahora se delimitarán las condiciones para la interacción de los personajes, y las definiciones dentro de las relaciones establecidas por Linda Seger (2000).

Se identifica como ingrediente primordial la química en las relaciones entre los personajes, lo que conlleva a una selección de cualidades que provoquen los siguientes elementos, o la combinación de los mismos; la atracción, el conflicto, el contraste y el poder de transformación.

La atracción implica que los personajes poseen cualidades en común que los unen. Se comparte algún tipo de percepción, característica o visión conjunta, que funge como punto de atracción para la interacción.

En contraposición directa se observa el conflicto. Se presenta como elemento esencial que atenta contra la relación de los personajes y amenaza con separarlos. Constituye la base del drama en la interacción y resalta la diferenciación de perspectivas y objetivos del

accionar entre los mismos. Puede surgir de ambiciones, motivaciones, orígenes u objetivos diferentes.

Por otra parte, el contraste en la interacción define a las parejas de personajes a través de los opuestos, fortaleciendo la índole de la dinámica. Se puede reflejar a través del comportamiento y las actitudes de los personajes, representado mediante una oposición que genera nuevos conflictos que conllevan al choque directo de los mismos. Puede estar definido también en términos de las diferencias sociológicas o psicológicas de las figuras.

Por último se observa el poder que poseen los personajes de transformarse unos a los otros. El desarrollo de los personajes está estrechamente vinculado con el efecto que generan en ellos las otras figuras con las que se relacionan. Ya sea en el ámbito positivo o negativo, ejercen una fuerza que es percibida por el otro, y que a su vez puede llegar a generar un impacto que conlleve a la evaluación de sus creencias, al cambio o adaptación de sus perspectivas por aquellas ajenas a sí mismos.

Los personajes están enmarcados dentro de un contexto que conlleva a la interacción y relación con su entorno y aquellos que se presentan en su camino. El dinamismo de las relaciones presenta una oportunidad para el desarrollo del conflicto interno, personal y extra personal.

3.7 El entorno

El escenario o puesta en escena representa una característica primordial en la construcción de historias dramáticas de ficción. Está conformado por diversos elementos identificables que determinan la atmósfera y el entorno en el que se manejan y desarrollan los personajes.

McKee (1997) identifica cuatro dimensiones que componen el *setting* o escenario de la trama; período, duración, locación y nivel del conflicto. El período se refiere a la

ubicación de la historia en el tiempo, es decir la colocación de la trama en la contemporaneidad, la historia o un futuro hipotético ficticio. La duración trata la dimensión del tiempo, y la extensión de la trama en el mismo. La locación por su parte, se refiere a la dimensión física, a su ubicación en el espacio. Y por último, el nivel del conflicto confronta la posición de la historia frente a la jerarquía de las dificultades que afronta la raza humana.

El análisis de las manifestaciones del film supone la proclamación de un concepto. El autor Frank Baíz Quevedo (1997) hace referencia a ciertas disciplinas utilizadas en el análisis del film para la construcción de ciertos códigos intra-fílmicos, entre ellas se refiere particularmente a la sociología, la historia, la arquitectura y la pintura.

Con respecto a la sociología señala, “dado que el cine narrativo representa al hombre en sociedad, es lógico que los modelos que representan las relaciones sociales concretas aparezcan consciente o inconscientemente representados en los films” (Baíz Quevedo, 1997, p.159). Es decir, se establece la primordial necesidad de contextualizar desde una perspectiva socio-cultural el establecimiento y desarrollo del film.

McKee (1997) con respecto a lo anterior, también señala la importancia de la definición de las políticas y los valores del mundo que se construye. La perspectiva política se aborda desde la concepción de la orquestación del poder en la sociedad, más allá de la asociación a corrientes o movimientos políticos de la izquierda o la derecha. La unión de individuos en función de un propósito siempre presume la desigualdad en la distribución del poder, por ende es indispensable la observación de su funcionamiento. Con respecto a los valores, resalta la identificación de la perspectiva del bien y el mal, la justicia y la legalidad o su contrario, desde la visión de los personajes.

La estructuración del contexto o códigos intra-fílmicos, como los identifica Baíz Quevedo (1997), responden a la revisión de la historia y la arquitectura en los films. La historia sitúa el enclave geográfico y temporal identificable, el referente histórico. Mientras que, con respecto a la arquitectura desarrolla, “esa ciudad no es ya un referente en el que,

por casualidad, se localizan unos personajes y se desarrolla una historia, sino una construcción colmada por sí misma de significación” (p. 163).

El autor Vincent LoBrutto (2002) coincide en resaltar la importancia del uso del espacio de la siguiente manera:

Los personajes en una película existen en el contexto del espacio en el que aparecen. El espacio puede expresar poder, opresión, libertad, felicidad, paranoia, y una miríada de emociones, humores y atmósferas basadas en la relación de los personajes y su ambiente (p.99, traducción libre de la autora)

LoBrutto (2002) señala que en los inicios del siglo XX con el nacimiento del film, se forjaba también una revolución artística que tendría un impacto directo en la arquitectura moderna. Durante los inicios del cine, la mayoría de los realizadores utilizaban un estilo teatral en los escenarios, que constaba de *backings* pintados que guardaban poca relación con los personajes. Pero ya para 1910, se aplicaba en la producción italiana de la película *Cabiria*, un acercamiento al film desde una perspectiva completamente arquitectónica, utilizando el estilo y los diseños de las edificaciones para la construcción y composición del entorno.

La arquitectura en el film da paso a la identificación de otro elemento importante en la estética del escenario, el decorado. Marcel Martin (1992) lo define de la siguiente manera, “en el cine, el concepto de decorado comprende tanto los paisajes naturales como las construcciones humanas” (p. 70). Sean reales o contruidos en un estudio, los decorados se conciben con relación a una verosimilitud histórica, por razones económicas o como respuesta a una intención de simbolismo, deseo de estilización y significación. Ya sea natural o artificial, el decorado ejerce una función de balance o contra punto con la tonalidad moralidad o psicológica de la trama.

Con respecto a los conceptos generales del decorado, el autor Martin (1992) define las siguientes aproximaciones; decorado realista, impresionista y expresionista. En el enfoque realista, cumple la funcionalidad de materialidad misma, solo representa lo que es.

En el impresionista, se condiciona y refleja la función dramática de los personajes, mediante un arreglo dominante psicológico de la acción. Mientras que, en el expresionista, se crea casi siempre de forma artificial en función de una visión subjetiva del mundo, expresadas mediante la deformación y estilización simbólica.

Por otro lado, Marcel Martin (1992) define otros elementos fílmicos no específicos que se considera importante revisar. En primer lugar la iluminación, “factor decisivo en la creación de la expresividad de la imagen” (p. 63). El autor Ernest Lindgreen (citado en Martin, 1992) señala su funcionalidad desde las siluetas y los planos de los objetos, y la creación de una atmósfera emocional y un efecto dramático.

Otro elemento fílmico no específico analizado por Martin corresponde al vestuario de los personajes. El autor Lotte Eisner (citado en Martin, 1992) identifica:

El traje nunca es un elemento artístico aislado. Hay que considerarlo respecto de cierto estilo de realización, para que su efecto pueda acrecentarse o disminuir. Se habrá de destacar desde el fondo de los distintos decorados para valorizar movimientos y posturas de los personajes, según el talante y la expresión de éstos. Pondrá su nota, mediante la armonía o el contraste, en el grupo de actores y en la totalidad de un plano (p. 67; 68)

Con respecto a la tipología, Martin define tres tipos de ropa en el cine; realista, pararealista y simbólica. La realista se corresponde primordialmente con la realidad histórica, la pararealista se preocupa por el estilo y la belleza inspirada en la moda, y por último la simbólica, en la cual la ropa tiene la misión de traducir simbólicamente caracteres, tipos o estados de ánimo.

Un elemento común en la concepción de la arquitectura, los decorados y el vestuario para la atmósfera del film, es el uso del color. La autora Bride M. Whelan (1994) lo describe de la siguiente manera, “el color afecta nuestra vida. Es físico: lo vemos. El color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Es emocional: despierta nuestros sentimientos” (p.7).

Con respecto a la importancia de su análisis, Martin (1992) explica,

Aunque el color sea una cualidad casi natural de los seres y de las cosas que aparecen en pantalla, es legítimo analizarlo aparte, puesto que el cine se redujo prácticamente al blanco y negro durante más de cuarenta años y, además, el mejor uso del color no parece consistir en que sólo se lo considere un elemento capaz de aumentar el realismo de la imagen (p.74)

La percepción del color está primordialmente enfatizada hacia una percepción afectiva. Sugiere al espectador a la visualización de un componente emocional interrelacionado con la carga dramática del personaje o el entorno, o su correlación recíproca.

La teoría del color responde a un lenguaje identificable en el cual predomina la armonía o el contraste. El buen uso de dicho lenguaje, explica Whelan (1994), significa una herramienta para la creación de estados de ánimos y emociones, la carga subjetiva del elemento estético.

El círculo cromático representa el punto de partida para la búsqueda de la armonía del color. Se presentan los tonos primarios, secundarios y terciarios en una progresión ordenada que permite su visualización. “El color se describe en términos de valor, que es la claridad u oscuridad de un color, o la cantidad relativa de blanco o negro en un tono” (Whelan, 1994, p.9). Su combinación permite de una gama de tonos que a través de diversas combinaciones transmiten una carga subjetiva apelando a convenciones universales.

Whelan (1994), determina que existen diez esquemas básicos para la combinación del color; acromático, análogo, de choque, complementario, monocromático, neutral, complementario dividido, primario, secundario y de triada terciario. La combinación para lograr efectos creativos deriva en la obtención de elementos con características poderosas, ricos, románticos, vitales, etc.

Ahora bien, se parte de la identificación de los colores representativos del Guasón desde su concepción en los comics, diversas tonalidades de verde y morado, siendo éstos colores secundarios que según Whelan (1994) funcionan como complementos perfectos por su ubicación en el círculo cromático.

Según la autora Whelan (1994), el verde y el magenta contienen una simbología que los define como colores orientadores. El verde pálido es un ejemplo de tonalidad que se asigna a objetos juveniles y excéntricos; mientras que el magenta representa su contraste perfecto. La armonía de estas tonalidades le otorgan un carácter innovativo y precursor de elementos de moda y vanguardia.

De esta manera quedan establecidos en el presente marco referencial los conceptos y premisas más relevantes en la caracterización y creación de personajes en función de su concepción y dimensionalidad. Así mismo, se observa que los personajes interesantes que permanecen en el recuerdo del colectivo se componen de una compleja combinación de los elementos revisados. Por lo tanto se abre paso para el método, marco metodológico que pretende analizar la composición y actuación de dos propuestas de un mismo personaje, el Guasón, a modo de identificar los niveles antagónicos que representa al igual que su concepción física y dramática.

MÉTODO

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

El presente trabajo de investigación consiste en la realización de un análisis fílmico comparativo de dos propuestas de un mismo personaje: el Guasón. Se tomará como punto de partida las muestras fílmicas “*Batman*” del director Tim Burton (1989), y “*Batman El caballero de la noche*” del director Christopher Nolan (2008).

En primer lugar se presenta en ambas muestras fílmicas una aproximación diversa a un mismo antagonista o villano, que responde a perpetuaciones diversas. Representación que conlleva a presumir que la estructuración del personaje responde a caracterizaciones e interpretaciones diferentes. Por ende, se concibe pertinente estudiar ciertos parámetros, aplicados a través de una matriz de análisis, que arrojen principios de comparación para establecer la diferenciación desde una perspectiva objetiva.

Existen en la representación narrativa y cinematográfica, miles de representaciones de antagonistas o representantes del mal. En particular el personaje del Guasón ha tenido diversas representaciones, ahora bien el interés yace en analizar y evaluar las condiciones intrínsecas de una primera representación del personaje, sopesadas frente a las caracterizaciones de la segunda representación respondiendo específicamente a los conceptos de dimensión o multidimensionalidad, psicología, representación estética y visual e interacción con el entorno a través del ejercicio del antagonismo.

Los resultados de la aplicación de la matriz de análisis a ambas muestras permitirán establecer un criterio comparativo en las características de la diferenciación del mismo personaje y su importancia o respuesta al paso del tiempo y la representación del contexto socio cultural.

Por otra parte, se pretende analizar diversas representaciones de antagonistas de una historieta de importancia y reconocimiento del mal, para establecer opiniones y criterios en cuanto a la construcción de villanos y el impacto en el balance de la historia. Una respuesta a lo que se presume como narrativa contemporánea que apela a deseos e intereses de audiencias posmodernas.

1.2 Delimitación

El presente análisis del personaje “Guasón / Joker” pretende presentar un acercamiento a diversas representaciones del antagonista; lo que permite reflejar la riqueza en la creación de los villanos, desde su construcción psicológica, estética y contextual que representa en la historia a través del contenido de las muestras fílmicas.

El análisis fílmico del personaje “Guasón / Joker” tomará como partida una selección de escenas determinadas y justificadas en el inicio, desarrollo y desenlace de las películas “*Batman*” dirigida por Tim Burton, y “*El caballero de la noche*” dirigida por Christopher Nolan. Para dicha selección se tomará en cuenta diversas técnicas y teorías para la selección del material fílmico, expuestas por el autor Aumont.

Posteriormente se creará un instrumento o matriz de análisis para el estudio del personaje, según ciertos autores que profundizan en aspectos intrínsecos y extrínsecos, psicológicos y de contenido en la construcción de personajes: Christopher Vogler, Linda Seger y Robert McKee. Mientras que en la identificación del entorno del antagonista se reflejarán criterios y clasificaciones de los autores Pamela Jaye Smith y Robert Mc Kee.

El análisis estético se llevará a cabo mediante aproximaciones al estudio de la teoría del color y concepción de vestuario, para así definir parámetros estéticos en la construcción visual del personaje. La información se obtiene de los postulados del autor Vincent LoBrutto en el libro *“The Filmmaker’s Guide to Production Design”*. Dicho análisis será a su vez sustentado por los planteamientos de los elementos intrafílmicos del autor Marcel Martin en el libro *“El lenguaje del cine”*.

Es importante resaltar que la implementación del instrumento a las secuencias fílmicas escogidas permitirá la identificación de ciertas características específicas. Por ende es pertinente la realización posterior de un análisis de los resultados arrojados para así compararlos y obtener posibles hipótesis con respecto a la diferenciación en la caracterización y representación del mismo personaje.

1.3 Justificación

El antagonista o personaje de oposición en los largometrajes de ficción representa la antítesis del héroe. Particularmente en la historia del superhéroe Batman, su archienemigo “El Guasón” genera una relación de dependencia de funcionamiento para la coexistencia del bien y el mal. Dicha coexistencia se ve representada bajo diversos parámetros psicológicos, sociológicos, estéticos y de interacción con el entorno que se considera importante estudiar y comparar para una delimitación y puntualización de un acercamiento a métodos de creación de los villanos.

Para el presente análisis se toma como personaje de estudio a “El Guasón” interpretado en la película *Batman* del director Tim Burton, y *El Caballero de la noche* del director Christopher Nolan en función de evaluar la caracterización, el crecimiento y desarrollo de cada interpretación del personaje.

La importancia de este trabajo de grado se centra en el planteamiento de una base teórica y metodológica con respecto a la construcción de personajes, que se traduce en la concepción de un instrumento, la diagramación de una matriz de análisis que permita extraer las características de las figuras dramáticas en base a la observación e inferencia del contenido.

Los antagonistas y villanos son los exponentes del lado negativo de la sociedad, y su creación, interpretación y permanencia en la memoria de la audiencia depende de diversos factores: originalidad, profundidad, realismo, entre otras. De cualquier manera, a pesar de las razones que puedan influir, se infiere que las representaciones antagonicas se ven influenciadas por una serie de eventos y referentes actuales e históricos que otorgan un acercamiento sociológico a una generación o género narrativo.

La metodología para la observación y evaluación de héroes y villanos ha sido de interés en trabajos monográficos y de tesis para la obtención de reconocimientos académicos, es de destacar que el valor agregado del presente trabajo de grado radica en la creación de una matriz de análisis orientada directamente a abstraer y analizar exhaustivamente las características dramáticas de los villanos. En la actualidad, se conciben muchas historias y guiones cinematográficos que llevan al texto y la pantalla excelentes representaciones del antagonismo protagónico típico (héroe/villano) con una implícita novedad en el séptimo arte que profundiza el conflicto y lleva la historia a niveles de identificación y atracción significativa con la audiencia.

CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Realizar un análisis fílmico comparativo del personaje “El Guasón” desde las perspectivas de caracterización e historia de fondo y la representación del villano en acción, en las secuencias obtenidas de las muestras fílmicas “*Batman*” del director Tim Burton, y “*El Caballero de la noche*” de Christopher Nolan.

2.2 Objetivos Específicos

- Investigación y recolección de la información pertinente a las clasificaciones definidas para el establecimiento de la matriz de análisis.
- Creación y descripción del instrumento de análisis.
- Establecimiento de criterios y selección de las muestras fílmicas de análisis de las piezas audiovisuales “*Batman*” del director Tim Burton, y “*El Caballero de la noche*” de Christopher Nolan.

CAPÍTULO III

MODALIDAD DE TRABAJO DE GRADO Y TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN

3.1 Modalidad de trabajo de grado

Con el presente trabajo de grado se pretende analizar dos representaciones del personaje “Guasón”, partiendo de las dimensiones del ser y el hacer del personaje. Se busca establecer una diferenciación de las características de la composición de la figura dramática, de la interacción con su entorno y su desarrollo en ambas muestras fílmicas.

El objeto primordial del estudio consiste en la observación de un mismo personaje, en específico el ente representante del mal, el villano de la película, concebido como exponente comunicacional que comprende unas cualidades, representadas en la actuación e interacción con otros personajes y con el entorno ficticio en el que se desarrolla.

La creación de figuras dramáticas de ficción responden a diversos modelos de construcción de personajes que proporcionan los supuestos principales en la creación de personajes concretos e interesantes que permanezcan en la mente del espectador. Sin embargo, las características individuales de los autores se enfocan en dimensiones específicas orientadas a ciertos aspectos del análisis.

Por ende, se realiza un compendio de los postulados pertinentes para la construcción de personajes, y se fusionan desde una perspectiva funcional que permita una observación y análisis complejo del desarrollo del personaje en la filmografía escogida. De modo que se puedan establecer criterios de afinidad y diferenciación en el retrato del mal desde una perspectiva compleja y profunda.

La creación de mensajes audiovisuales, desde su concepción y realización, responde a la suma de las características de las historias utilizadas como punto de partida, los

criterios del autor, la construcción y composición del espacio temporal de desarrollo y el mensaje o punto de vista que pretenden expresar.

Por tal razón, la modalidad de tesis que más se adapta al objeto de estudio y los requerimientos del presente trabajo de grado es el “Análisis de medios y mensajes”, ya que según lo establecido en el Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2008) requiere la aplicación de herramientas metodológicas para abordar el objeto de estudio, el mensaje, y en este caso el personaje que se pretende analizar.

3.2 Técnica de investigación

La modalidad de análisis de medios y mensajes precisa, como se menciona anteriormente, la definición de una estrategia o herramienta metodológica que permita alcanzar el objetivo de investigación del presente trabajo de grado.

Pudieran utilizarse diversos métodos. Sin embargo, es requisito imprescindible la creación de un formato que permita la extracción de los elementos dramáticos del personaje desde su caracterización, y también desde su forma de acción, a manera de proyección de dichas cualidades. De esta manera, la observación y el análisis de contenido, se convierten en las técnicas más pertinentes para la aproximación al objeto de estudio.

El análisis de contenido “es una técnica muy útil para analizar los procesos de comunicación en muy diversos contextos” (Hernández et al, 1998, p. 293). El autor especifica que puede ser aplicado a cualquier forma de comunicación ya que permite obtener ciertos datos con respecto a su construcción y manifestación.

Con respecto a su definición, Berelson (citado en Hernández et al, 1998) concuerda en señalar que “el análisis de contenido es una técnica para estudiar y analizar la comunicación de una manera objetiva, sistemática y cuantitativa” (p. 293). Por su parte, el

autor Krippendorff (citado en Hernández et al, 1998) explica que esta técnica de investigación permite hacer inferencias válidas y confiables con respecto a la relación con el contexto que comprende al objeto de estudio.

El uso del análisis de contenido permite la obtención de ciertas informaciones referentes a la comunicación. De acuerdo a lo establecido por Berelson (citado en Hernández et al, 1998) se destacan las siguientes: la descripción de tendencias en el contenido de la comunicación; la diferenciación de dicho contenido; la comparación de mensajes y niveles de medios; y por último el reflejo de actitudes, valores y creencias de personas, grupos y comunidades.

De esta manera, se puede determinar la validez e implementación de la técnica de análisis de contenido para la evaluación de las cualidades representadas en el personaje del Guasón. Se presentan así, una cantidad variables observables que arrojan una serie de informaciones que pueden ser analizadas partiendo de la observación y extracción de las características comunicacionales pertinentes.

La aplicación del análisis de contenido al objeto de estudio se realiza mediante la codificación , “el proceso en virtud del cual las características relevantes del contenido de un mensaje son transformadas a unidades que permitan su descripción y análisis preciso” (Hernández et al, 1998, p. 296). La selección de las unidades de análisis será especificado más adelante.

La implementación del análisis de contenido surge a través de la construcción de una herramienta metodológica que permita la diferenciación de categorías exhaustivas, que a la vez contengan unas sub-categorías o dimensiones mutuamente excluyentes. Dichas categorizaciones deben derivarse del material revisado previamente en el marco teórico del estudio (Hernández et al, 1998).

Por otro lado, con respecto a la observación, el autor (Hernández et al,1998) establece que “consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta” (p. 309). Y al igual que el análisis de contenido, permite la extracción del contenido de la comunicación mediante el establecimiento de categorías y sub-categorías.

De esta manera, se establecen ambas técnicas como métodos de investigación pertinentes al objeto de estudio del presente trabajo de grado; ya que permiten la extracción del contenido mediante la observación, identificación y descripción de los elementos dramáticos del personaje Guasón representados en ambas muestras fílmicas

Ahora bien, las actividades anteriormente mencionadas se deben realizar mediante un instrumento metodológico que aplique al objeto de estudio particular, entre los cuales se pueden identificar los cuadros técnicos o matrices de análisis.

“En la práctica, cada investigación es una unidad coherente desde el punto de vista lógico y metodológico; en ella existe un diseño, pero no como aplicación de tal o cual modelo abstracto sino como resultado de su propia estructura interior, de sus propuestas teóricas y sus dificultades empíricas” (Sabino, 1992, p.109)

Las matrices de análisis son los instrumentos de diseño metodológico que usualmente se aplican para esta modalidad de tesis, ya que permiten determinar y operacionalizar las variables de acuerdo a los planteamientos teóricos de la metodología escogida.

De igual manera, la construcción de la matriz de análisis se realiza en función de los elementos específicos que permiten la identificación y extracción de concepciones del personaje en su caracterización y actuación que interesan al presente trabajo de grado, para la posterior realización de un análisis y conclusiones pertinentes.

CAPÍTULO IV

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de investigación

La presente categorización se refiere al tipo de conocimiento que se espera obtener una vez finalizada la investigación. Este trabajo de grado se ubica en la categoría de las investigaciones exploratorias, ya que según lo establecido por Sabino (1992), pretende dar una visión general o aproximada con respecto a un tema que ha sido poco explorado o abordado en estudios previos.

De igual manera, esta tesis de grado pertenece a la tipología descriptiva ya que su objetivo principal radica en describir las características fundamentales de ciertos fenómenos. Sabino (1992), manifiesta que mediante el uso de criterios sistemáticos se puede identificar elementos de su estructura y comportamiento.

En conclusión, este trabajo de grado es una combinación de ambas formas de investigación, exploratoria y descriptiva, de acuerdo a lo establecido en el Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2008), ya que contiene características de ambas modalidades.

4.2 Diseño de la investigación

Este trabajo de grado se ubica en la clasificación de diseño de investigación “no-experimental”, según lo expresado en el Manual del Tesista de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2008), ya que no ejerce ningún tipo de control sobre las variables, sino que limita su investigación a la observación directa y análisis del objeto de estudio.

Según lo establecido por Roberto Hernández Sampieri (et al, 1998) este tipo de investigación no manipula ningún tipo de variables, ya que su función es “observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos” (p. 184). Es decir, con este tipo de estudio no se construye ni se provocan ningún tipo de situaciones, ya que como resalta el autor (Hernández et al, 1998), las variables independientes ya han ocurrido y el investigador no tiene ningún tipo de control sobre ellas, sólo se limita a observarlas y analizarlas.

CAPÍTULO V

UNIDADES DE OBSERVACIÓN, ELABORACIÓN Y DISEÑO DEL INSTRUMENTO

5.1 Unidades de observación

El Manual del Tesista (2008) define las unidades de observación como aquellas que “constituyen cada una de las realidades o elementos de los cuales se obtiene información y a partir de los cuales se generan los datos empíricos necesarios para contrastar las hipótesis con la realidad” (p. 47). Es decir, representan los elementos primordiales mediante los cuales se observan e identifican las características del análisis de contenido y la delimitación del estudio.

Las unidades de análisis son identificadas por el autor Hernández et al (1998) como los segmentos de contenido que permiten ubicar y categorizar a los mensajes. Con respecto a lo anterior, Berelson (citado en Hernández et al,1998) identifica cinco elementos como unidades de análisis: la palabra, el tema, el ítem, el personaje y las medidas de espacio-tiempo.

La palabra, según el autor (Hernández et al,1998) es la unidad más simple de análisis. Se refleja como elemento primordial del mensaje comunicacional.

El tema por su parte, se refiere a un enunciado u oración que refleja una posición con respecto a algo, y tienden a ser un tanto generales.

El ítem es la unidad de análisis más utilizada y es definida por el autor (Hernández et al,1998, p. 296) “como la unidad total empleada por los productores del material simbólico”. Se refiere a libros, programas de radio o televisión, discursos, leyes, comerciales, entre otros.

El personaje se identifica como el análisis de las características principales de un individuo; ya sea un líder histórico, un personaje televisivo, una personalidad famosa, entre otros.

Por último, se establecen las medidas espacio-tiempo que corresponden a las unidades físicas representativas de los diversos métodos comunicacionales: como por ejemplo, los centímetros-columna utilizados en la prensa; los minutos utilizados en entrevistas de radio; los cuadros en la televisión; las escenas o secuencias en el cine.

La selección de las unidades de análisis dependerá entonces de los objetivos y las preguntas de la investigación, el autor Berelson sugiere (citado en Hernández et al, 1998) la escogencia de unidades amplias acordes al objeto de estudio y establece la posibilidad de implementación de más de una unidad de análisis.

Acorde a lo anterior, se establecen como unidades de análisis del presente trabajo de grado al personaje y las medidas espacio-temporales; ya que se pretende analizar el desarrollo del personaje dramático Guasón a lo largo de dos muestras fílmicas, para lo cual se seleccionan unas secuencias representativas que permitan evaluar el desarrollo del personaje para su posterior comparación entre ambas perpetuaciones del villano en las películas seleccionadas.

5.2 Criterios para la selección de la muestra fílmica

Existen diversos métodos para el ejercicio del análisis fílmico. La importancia yace en la identificación de un modelo o recurso de selección que facilite la observación de los elementos del personaje pertinentes a la observación y posterior interpretación que se pretenda realizar.

Los autores Jacques Aumont y Michel Marie (1990) describen las características cinematográficas perceptibles por parte del espectador, “en todo momento, el film le ofrece

una importante cantidad de informaciones sensoriales, cognitivas y afectivas” (p. 52). Ahora bien, la observación de ciertos detalles dramáticos durante el desarrollo narrativo son mejor percibidos después de una extensa visión y revisión; visto el film de esta manera como una unidad analítica.

El análisis de films usualmente utiliza tres grandes tipos de instrumentos, que no suponen una estrategia obligatoria, sino más bien una especie de perspectiva global que puede ser posteriormente adaptada a las necesidades analíticas. Aumont y Marie (1990) señalan los siguientes tipos; instrumentos descriptivos, citacionales y documentales. Los descriptivos se dedican a describir las grandes unidades narrativas y ciertos elementos de la imagen; los citacionales cumplen la misma función, aunque se aproximan más al texto o letra del film; y por último los documentales, no describen al film sino que aportan informaciones de fuentes externas al mismo.

Se identifica como técnica pertinente al presente trabajo de grado, según los postulados de Aumont y Marie (1990), la segmentación como instrumento descriptivo. La segmentación se refiere a la elaboración de una lista de la unidad denominada secuencia del film. “Una secuencia es una sucesión de planos relacionados por una unidad narrativa, comparable, por su naturaleza, a la “escena” en el teatro o el *tableau* del cine primitivo” (p. 63).

Los autores antes señalados, precisan la noción de secuencia a modo de facilitar su aplicación y comprensión. Identifican tres observaciones importantes; en primer lugar la delimitación del inicio y el final de las secuencias, en segundo lugar su estructura o composición interna, y en tercer lugar la sucesión o lógica narrativa de su construcción. De cualquier manera, la definición de dichos elementos facilita la identificación correcta de las secuencias.

“Una segmentación fílmica, es decir, la descripción detallada de los planos que componen un film, presupone siempre una firme elección analítica e interpretativa” (Aumont, Marie, 1990, p.73).

Los criterios de evaluación de las muestras fílmicas “*Batman*” del director Tim Burton, y “*El Caballero de la Noche*” de Christopher Nolan, se basarán en la aplicación de la técnica de la segmentación planteada por Aumont y Marie. Se identifican las secuencias como escenas o unidades espacio-temporal que poseen cierta unidad narrativa o de acción. La escogencia específica de las secuencias de análisis responde a la observación de características e información visual que sean de relevancia para la interpretación del desarrollo del personaje “Guasón” a lo largo de la trama. Para dicha segmentación se utilizará como base, a modo de cotejar la división de los planos y escenas, los guiones literarios de ambas películas respectivamente. A continuación se plantea la segmentación específica realizada a las muestras fílmicas.

5.2.1 Estructura dramática de Batman

Figura 5. Estructura dramática Batman (Cuadro 1)

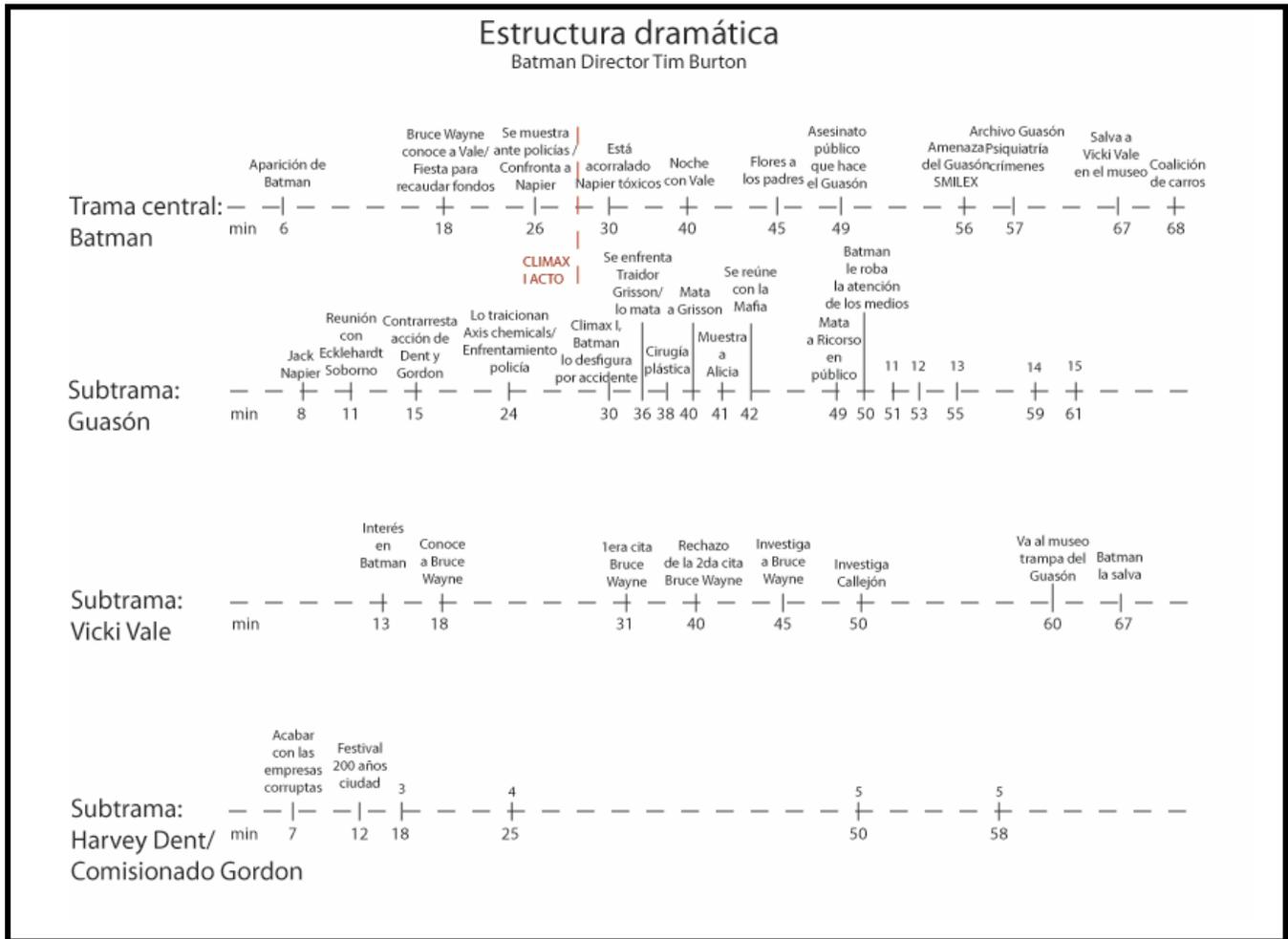
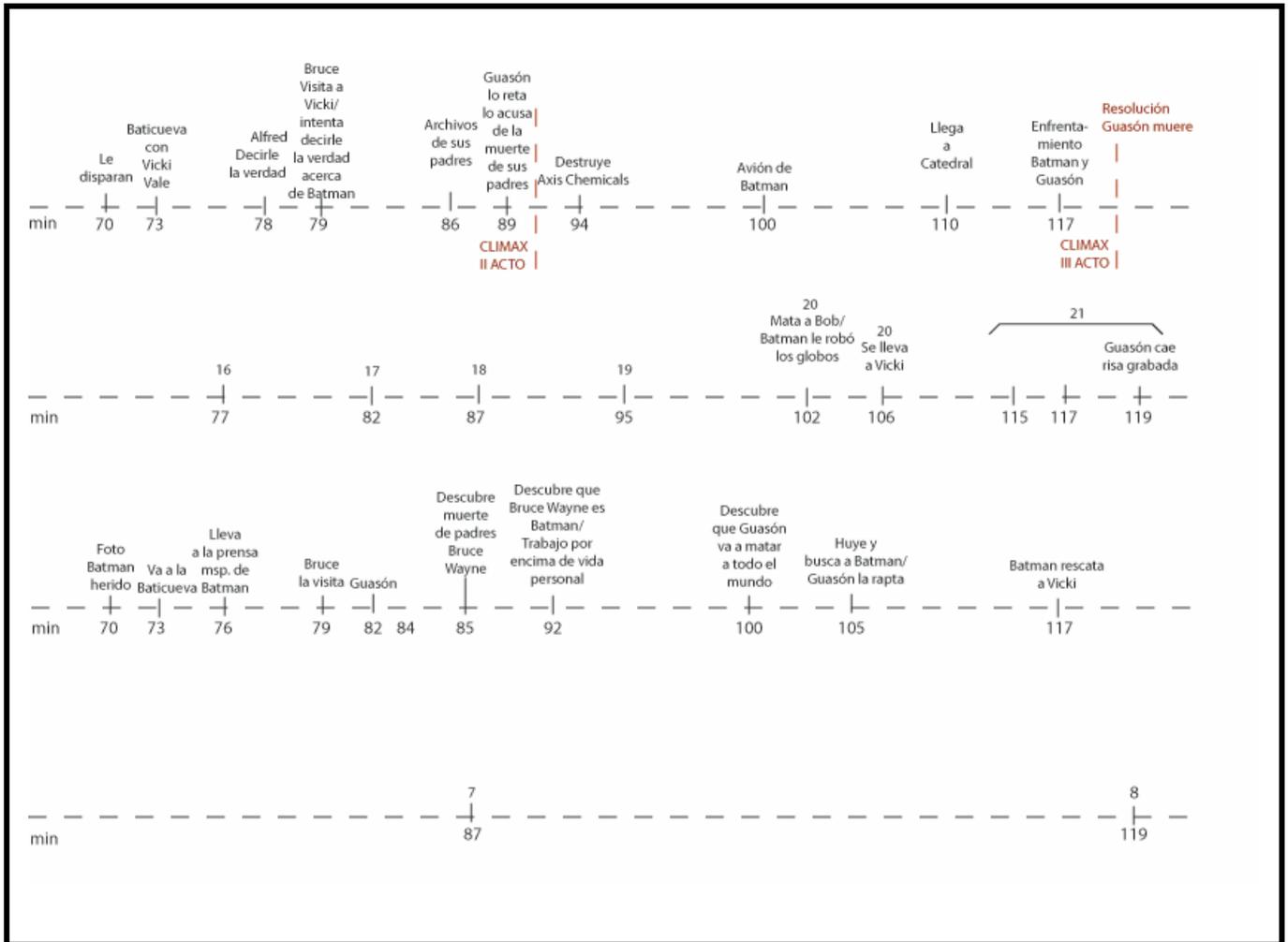


Figura 6. Estructura dramática Batman (Cuadro 2)



5.2.2 Segmentación de secuencias de aparición

En la revisión de la película Batman del director Tim Burton se observa la segmentación de veintiún secuencias por orden de aparición del personaje Guasón, de las cuales se seleccionan posteriormente cuatro secuencias específicas para analizar el desarrollo del personaje durante la muestra fílmica.

Segmentación por secuencias en orden numérico:

- 1) Apartamento de Alicia Hunt – Presentación del personaje Jack Napier, psicología y relación amorosa con Alicia Hunt, pareja oficial de Carl Grissom jefe de la mafia.
- 2) Crime Alley – Asociación de Jack Napier con miembros corruptos de la policía, soborno a Eckhardt.
- 3) Penthouse de Carl Grissom – Napier plantea el montaje de un espionaje industrial para destruir documentos o pruebas que unen a la mafia con las transacciones de *Axis Chemicals Company*.
- 4) *Axis Chemicals Company* – Emboscada en el espionaje industrial, primer encuentro con el héroe, conversión de Jack Napier en el Guasón.
- 5) Consultorio del doctor – Cirugía plástica para intentar corregir las heridas faciales del Guasón.
- 6) Penthouse de Carl Grissom – Guasón se descubre ante el traidor y se muestra por primera vez. Asesinato de Grissom.
- 7) Apartamento de Alicia Hunt – El Guasón se muestra por primera vez a su pareja Alicia Hunt, posterior a la transformación.

8) Apartamento penthouse – Se muestra por primera vez ante los líderes de la mafia y reclama el liderazgo de la banda y la presidencia de la compañía. Planes para generar caos en la ciudad en el marco de la celebración del bicentenario. Asesina mediante una descarga eléctrica a Carmine Rotelli, uno de los líderes de la mafia. Manifiesta el inicio de una investigación a Batman.

9) Ayuntamiento de ciudad Gótica – Miembros de la mafia asumen públicamente el control de las empresas *Axis Chemicals Company*. El Guasón asesina a Vinnie, representante de la banda, contienda armada con los efectivos de seguridad de la policía y escapa sin mayor dificultad. Bruce Wayne presencia todo el acontecimiento.

10) Guarida del Guasón – Cobertura mediática de las acciones de Batman. Crítica directa por parte del personaje a las concepciones y funcionamiento de la sociedad en ciudad Gótica.

11) Guarida del Guasón – Se muestra un archivo de investigación de la CIA, descontinuado desde 1977, que contiene información de un gas nervioso. El personaje realiza un collage de fotografías y manifiesta interés por Vicki Vale.

12) *Axis Chemicals Company* – Científicos confeccionan *smilex*, sustancia tóxica para contaminación masiva de la población. El Guasón ordena enviar un millón de muestras del tóxico.

13) Supermercado – Emisión televisiva a nivel nacional de un montaje comercial en el cual el Guasón aterroriza a la población mostrando las consecuencias del efecto de *smilex* en dos modelos que fueron asesinadas y dos rehenes masculinos.

14) Apartamento de Alicia Hunt – El Guasón se maquilla en tonalidades de color de piel y le manifiesta a Alicia, quien utiliza una máscara, sus planes de salir a crear obras de arte.

15) Fluegelheim Museum – Destrucción y vandalismo de piezas de arte, emboscada e interacción con Vicki Vale. Primer enfrentamiento con Batman una vez convertido en el villano Guasón.

16) *Axis Chemicals Company* – Manifestación de la oposición a Batman y declaración de enfrentamiento.

17) Apartamento de Vicki Vale – Aterroriza a Vicki Vale e interactúa con Bruce Wayne, presencia la interacción y vínculo amoroso de ambos personajes. Informa el suicidio de Alicia.

18) Ayuntamiento / *Insert* de Monitor de televisión – Interferencia de transmisión televisiva en la que manifiesta estar a cargo de la mafia y niega ser un asesino, se considera a sí mismo un artista. Promueve el festival para la celebración del bicentenario de ciudad Gótica en el cual regalará veinte millones de dólares en efectivo a la población. Reta directamente a Batman a un enfrentamiento mano a mano.

19) *Crime Alley* – *Flashback* del asesinato de los padres de Bruce Wayne a manos de un Jack Napier más joven.

20) Calles de Ciudad Gótica – Realización de la celebración de aniversario de la ciudad, regala dinero, contamina a la población con el tóxico *smilex* mediante su dispersión desde un globo inflable gigantesco en forma de payaso, enfrentamiento mano a mano con Batman. Asesina a su mano derecha, Bob.

21) Catedral de ciudad Gótica – Secuestro de Vicki Vale y enfrentamiento final con el héroe.

Posterior a la revisión general de la segmentación de las escenas en las que aparece el Guasón a lo largo de la película, se procede a seleccionar las secuencias que mejor representan el desarrollo del personaje. Se aplicará la matriz de análisis a las siguientes secuencias:

a) Secuencia uno – Escenas guión literario (esc. 7). Apartamento de Alicia Hunt. Se observa la presentación del personaje Jack Napier.

a.1.- Escena traducida del guión

SECUENCIA 1 PRESENTACIÓN DE JACK NAPIER Batman

7 INT. APARTAMENTO – NOCHE

El apartamento de una mujer, escasamente amueblado pero sin gusto. Sillas modernas y una mesita del café, en frente un set de televisión. Grandes fotografías de alta moda enmarcadas en las paredes, todas modeladas por la misma chica. Paneo: la MANO DE UN HOMBRE, largas, elegantes, y arregladas, manipulan un mazo de cartas, barajando con una sola mano y con extrema fineza. Sobre el sofá está JACK NAPIER, mano derecha del jefe CARL GRISSOM. Napier es un hombre fuerte, vanidoso, se enorgullece de su apariencia, aunque no se reconcilia con no seguir teniendo veintiún años. Las noticias en la televisión presentan un resumen del discurso de victoria de HARVEY DENT.

DENT (V.O.)
(En la pantalla de la televisión)

Juntos haremos que la ciudad sea segura para la gente
decente.

JACK NAPIER
Este no es un lugar para gente decente. Serían más felices
en otro lado.

ALICIA HUNT – La mujer de Carl Grissom – entra a la habitación en un vestido gris. Jack tiene los pies colocados sobre la mesa, apoyados sobre una copia de Vogue en cuya portada aparece una foto de Alicia. Ella levanta sus pies y rescata la revista. Ella es joven, muy hermosa, y tan narcisista como Jack. Ella es la modelo fotografiada en las paredes.

ALICIA
Hablaron fuerte contra Carl.

JACK
No te preocupes. Si ese payaso pudiera tocar a Grissom,
ya lo hubiera destripado yo.

ALICIA
Si Grissom supiera de nosotros, ya te hubiera arrancado
algo a ti.

La mirada de Jack se mueven rápidamente de un lado para otro entre la TV y su propio reflejo en una vanidad cercana. No está interesado en ella.

JACK
No te des tanta importancia, muñeca. Grissom ya está
viejo y cansado. No puede gobernar la ciudad sin mí.
(pausa) Y además, no sabe nada.

Jack se levanta de la silla, se acerca a Alicia y le da una mirada desdenosa a Alicia.

ALICIA
A ti nada te preocupa, ¿verdad Jack?

Jack se para frente en un espejo para admirarse. Chequea su chaqueta, su rostro y su
cabello, sus finos rasgos. Alicia se acerca a él.

¹

ALICIA
Te ves bien.

JACK
No te pregunté.

CUT

¹ Hamm, S. (Escritor), Skarren, W. (Escritor) (1988). Batman. [Guión de Cine] Traducción libre de la autora. Se anexa la versión digital del Guión en su idioma original.

b) Secuencia cuatro – Escenas guión literario (esc. 23, 24) *Axis Chemicals Company*. Primer enfrentamiento del héroe y el villano, aún como Jack Napier. Transformación de Napier en el Guasón, accidente con sustancias químicas tóxicas.

SECUENCIA 4 TRANSFORMACIÓN DEL VILLANO
Batman

23 INT. PISO DE LA FÁBRICA – MOMENTOS DESPUÉS

Un río de químicos se dirige a la refinería principal. Policías se resbalan y caen por la superficie mojada del piso de la factoría. Jadean en vapores químicos. Escaleras mecánicas se dirigen al pasadizo. Jack sube por las escaleras de metal. Sobre él, envases de químicos revueltos y fangosos. Una compuerta se abre hacia el Este del río. Es un vertedero de desechos. Jack ve la oportunidad de escapar por la compuerta, se oculta detrás de las escaleras, se levanta para dispararle a GORDON. BATMAN entra y se arroja violentamente sobre Jack, pateando el revólver, lo levanta por el cuello.

JACK
¡Jesús!

En ese momento...

VOZ
Detente ahí.

ÁNGULO EN EL PISO DE LA FACTORÍA – EN ESE MOMENTO

Bob apunta con una pistola la cabeza del Comisionado Gordon.

BOB
Suéltalo... O me escabecho a Gordon.

Batman suelta a Jack y se aleja. Jack se acomoda la ropa.

JACK
(Sonriendo a Batman)
Bonito traje.

Jack recoge el revólver .38. Se voltea. Batman no está.

BOB
Muévete Jack. Nos vamos.

Jack observa a Eckhardt quien trata de escapar de la escena.

JACK

¡Eckhardt! Piensa en el futuro.

Dispara. Eckhardt cae muerto. Jack apunta a Gordon. Batman entra en escena. Se miran un instante. Jack dispara. La bala rebota directamente hacia Jack. Un aullido de dolor hace eco. Se agarra el rostro. Sangre chorrea entre sus dedos. JACK NAPIER HA SIDO DISPARADO EN LA CARA. Se tambalea y se tropieza con las barandas y se derriba sobre ellas, cayendo. Se agarra de la última baranda. Justo debajo está un tanque de tóxicos burbujeante. Batman salta y trata de sujetar la mano de Jack. Mira perplejo la increíble expresión en los ojos de Jack.

EN EL PASADIZO – MISMO MOMENTO

Jack se está resbalando de la baranda y de la mano de Batman. Jack lo mira con terror y se desliza para caer dos pisos más abajo en un tanque de tóxicos burbujeantes, gritando todo el trayecto.

ÁNGULO EN EL PISO DE LA FÁBRICA – UN MOMENTO DESPUÉS

GORDON

¡Rayos, lo teníamos!

Gordon señala a Batman. Los policías le apuntan sus armas.

GORDON

¡No se mueva de ahí!

Los efectivos policiales se acercan a cada extremo del pasadizo. Batman evalúa la situación y lanza una cápsula de gas contra el suelo. Es cubierto por una gran nube de humo.

POLICÍA

¿Quién es ese tipo?

Batman dispara un gancho hacia el techo que lo hala hacia arriba. Cubierto por el humo. Desaparece.

GORDON

(Al policía)

No digan nada hasta que lo hallemos.

Dos policías se acercan por el pasadizo hacia la nube de humo donde estaba Batman.

24 EXT. AXIS CHEMICALS COMPANY – NOCHE (EN ESE MOMENTO)

Una sombra negra se escabulle a través del techo. Desde el letrero rojo de neon *AXIS*, se hace un paneo hacia abajo pasando por el canal de desechos químicos hasta llegar a un segundo as, una carta del mazo de Jack emerge a la superficie, un *joker*. Gradualmente otras cartas comienzan a emerger. Una mano blanca de guantes rotos atraviesa la superficie del río contaminado.¹

CUT

¹ Hamm, S. (Escritor), Skarren, W. (Escritor) (1988). *Batman*. [Guión de Cine] Traducción libre de la autora. Se anexa la versión digital del Guión en su idioma original.

c) Secuencia quince – Escenas guión literario (esc. 63, 64, 65). Museo Fluegelheim. Emboscada a Vicki Vale y vandalismo de las obras de arte por parte del símbolo del antagonismo representado en el villano. Primera interacción entre Batman y el Guasón.

c.1.- Escena traducida del guión

SECUENCIA 15 DESTRUCCIÓN Y DEGENERACIÓN Batman

63 INT. MUSEO – ATRIO – CONTINUACIÓN

HUMO MORADO sube mientras que se realiza un tilt hacia abajo en dirección al atrio. PATRONES están tumbados en el suelo, doblados en ángulos extraños. Las puertas abren estalladas y entra el Guasón, luciendo apuesto en su maquillaje de calle y un gran sombrero morado de artista pop. Está rodeado de su grupo de feos gánsteres. Uno carga un equipo de sonido *ghetto* gigantesco que reproduce música, otros cargan botellas de champaña, copas y candelabros, y todos tienen latas de pintura en aerosoles en grandes cantidades. Esto es una fiesta andante que no para.

GUASÓN

Okay, todo el mundo, expandamos nuestras mentes.

Pasa por encima de algunos PATRONOS colapsados, se detiene brevemente sin parar de bailar al lado de una estatua y la tumba al suelo con un bastón. Los secuaces comienzan a pintar. El Guasón se detiene brevemente frente a un retrato de Abraham Lincoln. Se dirige a uno de ellos.

GUASÓN

Dale una afeitada.

Los demás secuaces utilizan pintura y pinceles para alterar las obras de arte. El Guasón se acerca a una pieza y escribe “¡EL GUASÓN ESTUVO AQUÍ!” en color morada.

GUASÓN

Terence, pincel.

Uno de los criminales dibuja unos sombreros rosados a las figuras femeninas de la obra “Dos bailarinas en el escenario” de Edgar Degas. Los secuaces continúan con la destrucción de las piezas, rociando pintura en cada lienzo que consiguen.

GUASÓN

El billete de un dólar.

Al llegar al final de la escalera BOB va a abandalizar la pintura “*Figure with meat*” de Francis Bacon, el Guasón lo detiene con el bastón.

GUASÓN

Esta como que me gusta. Déjala ahí.

64 INT. SALA DEL TÉ – NOCHE (MOMENTO DESPUÉS)

Vicki sentada en su mesa, todavía usa la máscara de gas, muy asustada. El Guasón se pasea lentamente y saca una silla. Está escoltado por DOS FEOS GUARDAESPALDAS, una carga un candelabro, el otro el equipo de sonido *ghetto*.

GUASÓN

Ya te la puedes quitar.

Mientras Vicki se remueve la máscara aterrorizada, el Guasón le indica a los secuaces feos que coloquen el candelabro y el reproductor sobre la mesa y salgan.

GUASÓN (CONT'D)

Eres hermosa... Con una belleza chapada a la antigua.
Pero estoy seguro que te podemos modernizar.

El Guasón busca un encendedor y enciende el reproductor. Suena una música romántica. Una gran mecha de fuego sale del encendedor mientras enciende las velas.

GUASÓN (CONT'D)

¿Ese es tu portafolio?

El Guasón toma el portafolio y lo comienza a revisar.

GUASÓN

Basura... Basura... Basura, basura... Basura, basura.

Observa las fotos de la Revolución de Corto Maltese.

GUASÓN (CONT'D)

Esto sí es de primera... Los cráneos, los cuerpos. Le das
un aura especial.
(sonriendo) No sé si es arte pero me gusta.

Vicki se retuerce pero no le interesa discutir con él. El Guasón se levanta y acerca su silla a la de ella.

GUASÓN

Déjame decirte lo que estaba pensando cariño. Un día estaba en la bañera, y me di cuenta de por qué mi destino era la grandeza. Ya sabes cómo le preocupan las apariencias a la gente. (mueve la cabeza)
Esto es atractivo, Esto no. Yo ya dejé eso atrás. Ahora HAGO lo que para muchos sólo es un SUEÑO. Hago arte... hasta que alguien MUERE. ¿Entiendes? (Más grande, loco)
Soy el primer artista-homicida de tiempo completo en el mundo.

VICKI

¿Qué quieres?

GUASÓN

Mi cara en los billetes de un dólar.

VICKI

(inclinándose hacia atrás)

Tienes que estar bromeando.

GUASÓN

(instantáneamente furioso, señala su cara)

¿PARECE QUE ESTOY BROMEANDO?

Así como estalla de furia el Guasón se calma nuevamente.

GUASÓN

(encantador)

Escucha. No debemos compararnos con la gente normal. Somos ARTISTAS. Por ejemplo, permíteme inspirarte con una obra mía. Bob. Alicia.

Irradia un encanto retorcido. Está insinuándosele.

GUASÓN (CONT'D)

Vas a fotografiar y a catalogar mi obra. Te unirás a mí en la vanguardia de la nueva estética.

Alicia deambula, drogada. Todavía utiliza la MÁSCARA DE MUÑECA DE PORCELANA que vimos anteriormente.

ALICIA

Jack, dijiste que podía ver cómo mejorabas las pinturas.

GUASÓN

(Volteando los ojos)

Ya me metí en líos.

Vicki no puede despegar la mirada de la extraña figura.

VICKI

¿Porqué trae la máscara?

GUASÓN

Bueno, ella es un mero bosquejo. Alicia, siéntate.

Enséñale a la dama porqué traes la máscara.

Alicia se sienta atontada y comienza a retirarse la máscara.

GUASÓN

Verá Señorita Vale, estoy remodelando a Alicia de acuerdo a mi nueva filosofía. Ahora es como yo, una obra de arte viva.

Observamos el perfil de Alicia mientras se retira la máscara. El lado que está dispuesto hacia nosotros es realmente hermosa. Pero el lado que no podemos ver... Lleva a Vicki al terror. Se levanta y se distancia de Alicia. Está horrorizada.

GUASÓN

(Modestamente)

No seré Picasso, pero... ¿te gusta?

Vicki asustada se aleja moviéndose hacia atrás.

VICKI

Está genial. Pero...¿en qué le puedo servir?

GUASÓN

(Como mimo)

Puedes cantar, puedes bailar. La cabeza de Batman me puedes entregar.

Dime, ¿Qué sabes de...?

Él hace un aleteado con sus manos indicando a Batman.

VICKI

Yo no sé nada de Batman.

GUASÓN

(Sensual)

¿De verdad?, ¿y qué tal si jugamos tú y yo?

VICKI

Tú estás loco

GUASÓN

Yo creía que era piscis. Por favor. Hagamos las paces.

Dale una olidita a mi florcita.

Hay un ojal en forma de flor púrpura en su solapa. La levanta para que Vicki la inspeccione mientras se coloca amenazante y cerca.

VICKI

¡NO!

El Guasón aprieta una cubeta oculta. Un chorro de líquido claro sale de la flor, fallando a Vicki por poco. Ella jadea, respira con dificultad, se choca con una mesa. Humo negro sale del suelo donde cae el líquido claro. Ácido. Vicki toma una jarra de agua y la avienta a la cara del Guasón, empapando su cara con agua. Se coloca ambas manos sobre el rostro, chillando, el maquillaje se chorrea a través de sus dedos y hasta su traje.

GUASÓN

¡Auxilio! ¡Me derrito! ¡Me derrito! ¡Auxilio! ¡Me derrito!

Vicki está consternada. Se mueve hacia él. Su instinto, a pesar de todo, es de ayudarlo en su sufrimiento. A medida que se acerca y le tiende una mano, él brinca abruptamente, removiendo sus manos de su rostro que se “derrite”, exponiendo el asqueroso y devastador desastre debajo del maquillaje.

GUASÓN

(Con alegría)

¡Bu!

Él avanza hacia Vicki, cuando de repente una sombra con una capa destruye un tragaluz y cae en el suelo del salón de té. Cuando finalmente el Guasón se encuentra cara a cara con Batman. En la muñeca de Batman hay un guante de acero. Lo apunta al Guasón. Él se paraliza. Batman dispara el guante, la cápsula se divide en dos antes de enviar dos clavos en cables en direcciones opuestas. A cada lado del Guasón. Los clavos de metal se entierran en

la pared en ambos lados del atrio creando una vía de escape para Batman. En un abrir y cerrar de ojos agarra a Vicki y la saca por encima del balcón dejando al Guasón atónito con la impresión.

65 INT. MUSEO – ATRIO – CONTINUACIÓN

Los feos secuaces del Guasón solo pueden separarse en asombro mientras Batman y Vicki pasan por el medio del espacio y atraviesan directamente una puerta en forma de arco que identifica “Salida”.¹

GUÁSON

¿De dónde saca esos juguetes tan maravillosos?

CUT

¹ Hamm, S. (Escritor), Skarren, W. (Escritor) (1988). Batman. [Guión de Cine] Traducción libre de la autora. Se anexa la versión digital del Guión en su idioma original.

d) Secuencia veinte y uno – Escenas gui3n literario (El gui3n original y la imagen no se corresponden, por lo tanto no se se1alan los n1meros espec1ficos de las escenas). Catedral de Ciudad G3tica. Vicki Vale es tomada como reh3n por el Guas3n, Batman lo persigue y le manifiesta su conocimiento de la responsabilidad del villano en el asesinato de sus padres. Se desarrolla el desenlace del enfrentamiento definitivo entre el h3roe y el villano.

d.1.- Traducci3n de las escenas del gui3n

SECUENCIA 21 ENFRENTAMIENTO FINAL

Batman

INT. CAMPANARIO – NOCHE (MOMENTOS DESPU3S)

El Guas3n baila con Vicki Vale al comp3s de un vals. Ella est3 atontada, sometida. El Guas3n tiene un arma en la mano. Bailan en la terraza. Un reflector los alumbra de manera intermitente. Mientras tanto, Batman pelea con algunos secuaces del Guas3n.

GUAS3N

¿Sabes qu3? Sin ti... no querr3a seguir viviendo.

El Guas3n se lleva la pistola a la cabeza. Dispara. Una banderita roja sale del arma, se lee “*Bang*”. Vicki grita. El Guas3n se burla y se r3e maliciosamente. Contin1an bailando. Batman se enfrenta a uno de los secuaces alrededor de la campana. Mientras bailan, el Guas3n le besa el brazo a Vicki.

GUAS3N

Fuimos hechos el uno para el otro. La bella y la bestia.

Claro que si otro te dijera “bestia”, le arrancara los pulmones.

En el campanario contin1an bailando. Le besa la mano a Vicki. Ella observa a Batman pasar a lo lejos. Comienza a besar al Guas3n en el brazo.

VICKI

(Seductora)

¿Se1or Guas3n? Usted dice cosas tan bellas. Y es tan poderoso. ¡Y tan p1rpura! Me encanta el p1rpura.

El Guas3n est3 impresionado.

BATMAN

Disculpe. ¿Ha bailado con el diablo bajo la luna?

Batman le da un puño en la cara al Guasón, se golpea contra la campana, Batman lo golpea nuevamente y lo sujeta por la chaqueta de forma amenazante.

BATMAN

Te voy a matar.

GUASÓN

(Agresivo)

Idiota. ¡Tú me hiciste! ¿No te acuerdas? Me tiraste al tanque de ácidos. ¡No fue fácil recuperarme! Y no creas que no traté.

BATMAN

Yo se que trataste.

Batman le da un puño en el estómago. Lo lanza contra una estructura de madera, cae de espaldas. El Guasón se levanta con las manos sobre su boca ensangrentada, deja caer una mandíbula de juguete que simula el movimiento de una mordida. Golpea a Batman en el estómago y se lastima la mano.

BATMAN

(Señalándolo)

Mataste a mis padres.

GUASÓN

¿Qué? (Riendo) ¿De qué hablas?

BATMAN

Yo te hice, pero tú me hiciste primero.

GUASÓN

Yo era un niño. Tú dices que me hiciste, y yo que te hice.
Parecemos niños.

EXT. TORRE DE LA CATEDRAL – NOCHE

Batman acorrala al Guasón, lo obliga a caminar hacia atrás. El Guasón se coloca unos lentes grandes.

GUASÓN (CONT'D)

No le pegarías a alguien con lentes.

Batman lo golpea en la cara y el impulso lo lanza por encima del muro. Vicki está parada junto a Batman. Ambos miran hacia abajo. El Guasón sostenido en el muro, toma sus manos y los jala hacia el vacío. Se ríe. Batman y Vicki aguantados en la orilla del muro. El Guasón está sujetado de una gárgola.

GUASÓN (CONT'D)
(Riendo)
Y tú, ¿de qué te ríes?

Ángulo desde el nivel de la calle de la catedral.

GUASÓN (CONT'D)
(A Vicki)
Déjame darte una mano.

Vicki toma la mano del Guasón. Es una trampa, una mano de mentira. Vicki cae al precipicio. Batman la rescata y la levanta.

GUASÓN (CONT'D)
(Se burla)
¡Darte una mano!

Casi se resbala.

GUASÓN (CONT'D)
¡Ya no las hacen como antes!

Comienza a patear los peldaños de piedra del muro. Acercándose a las manos de ellos.

GUASÓN (CONT'D)
¿No, Batmancito?

Baila. El helicóptero del Guasón se acerca. Está comandado por dos de sus secuaces.

SECUAZ
¡Ahí está! ¡Allá abajo!

El Guasón sigue bailando.

GUASÓN
¡Es hora de retirarse!

Los secuaces lanzan una escalera desde el helicóptero. El Guasón la captura y la toma con una mano.

GUASÓN
(Riendo)
¡A veces me mato yo solo!

SECUAZ
Agárrese.

El Guasón suelta su mano de la gárgola y se sujeta a la escalera. Batman dispara un dispositivo que amarra el pie del Guasón con una cuerda a la gárgola. Los secuaces no entienden lo que sucede, está atorado. La Gárgola se desprende y queda guindando del pie del Guasón. Le cuesta sujetarse de la escalera, se resbala, se aguanta del último peldaño. Finalmente se cae al vacío mientras grita.

EXT. TORRE DE LA CATEDRAL (MOMENTOS DESPUÉS)

Batman y Vicki intentan levantarse, el peldaño cede y caen al precipicio. Batman saca un dispositivo que dispara hacia la catedral, una especie de ancla se sujeta a las piedras. Batman sujeta a Vicki y éstos quedan suspendidos en el aire.

El Guasón está tirado en la calle, rodeado de grietas en el suelo, se escucha una risa repetitiva. Los oficiales se acercan al cuerpo. Gordon se agacha y retira una bolsa de la risa del bolsillo interno de la chaqueta.¹

CUT

De esta manera quedan delimitadas las cuatro secuencias de análisis pertinentes a la primera muestra fílmica para la aplicación del instrumento.

¹ Hamm, S. (Escritor), Skarren, W. (Escritor) (1988). Batman. [Guión de Cine] Traducción libre de la autora. Se anexa la versión digital del Guión en su idioma original.

5.2.3 Estructura dramática de El Caballero de la Noche

Figura 7. Estructura dramática de El Caballero de la Noche (Cuadro 1)

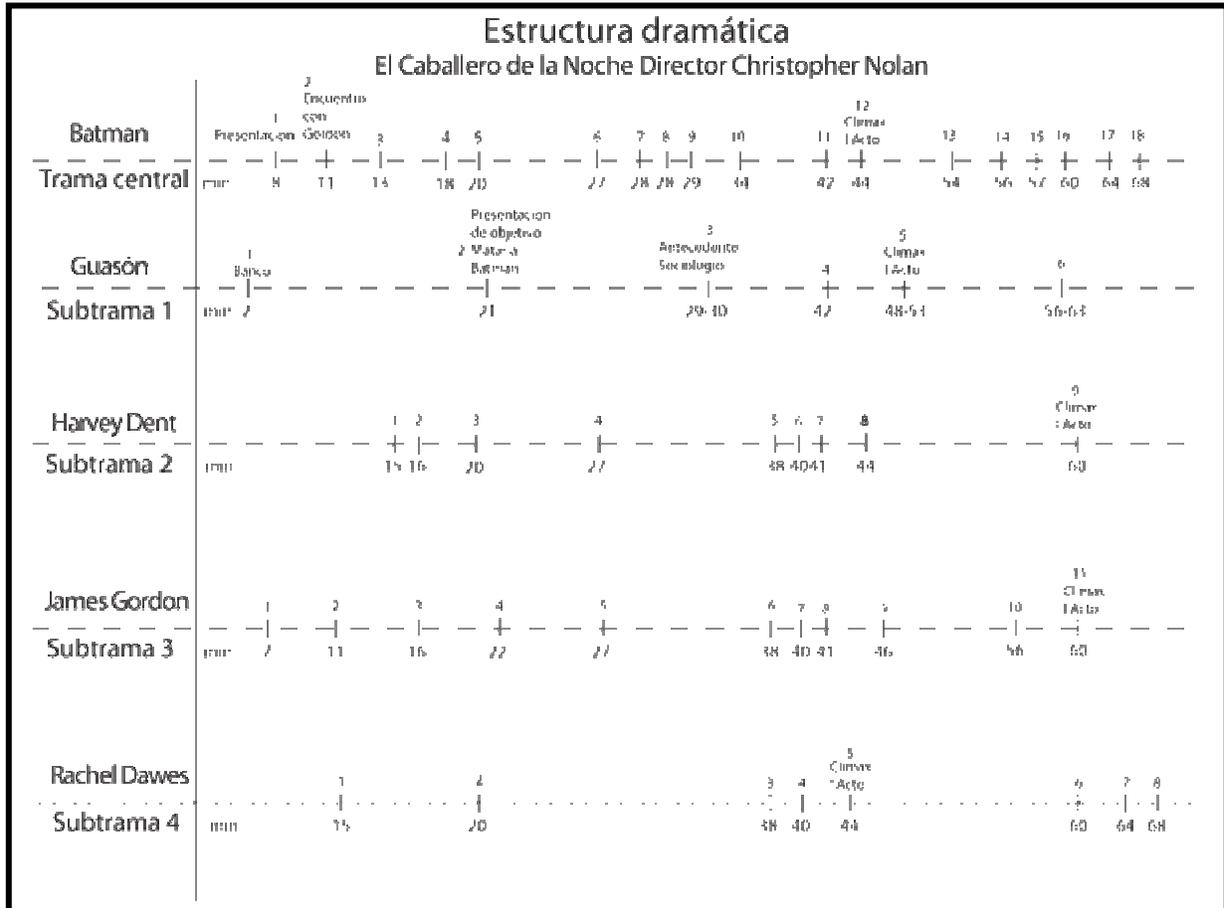
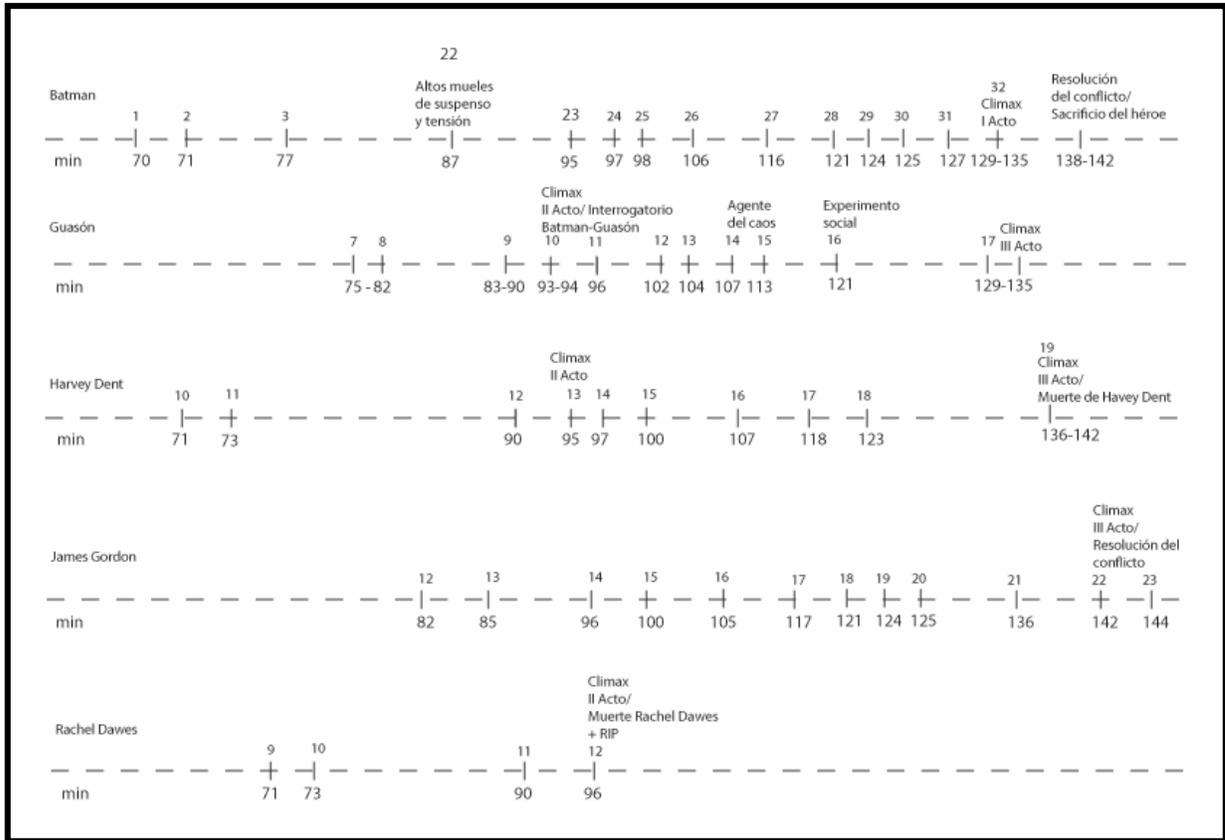


Figura 8. Estructura dramática El Caballero de la Noche (Cuadro 2)²



5.2.4 Segmentación de secuencias de aparición

En la revisión de la película “El Caballero de la Noche” del director Christopher Nolan se realiza la segmentación en las secuencias por orden de aparición del personaje Guasón. A continuación se desarrolla brevemente su contenido. Se identifican diecisiete secuencias en total, de las cuales se realizará una posterior selección de cuatro secuencias para ser analizadas.

Segmentación por secuencias en orden numérico:

² Los elementos identificados en la estructura dramática del film con números sobre las líneas narrativas de la trama y las sub-tramas se desarrollan en los anexos.

- 1) Gotham First National Bank – Robo de un banco que maneja los fondos de la mafia. Presentación y primera aparición del Guasón. Primera manifestación de sus ideales y visión de funcionamiento del mundo y la sociedad.
- 2) Sala de conferencias de hotel – Reunión de los líderes de la mafia. El Guasón plantea el asesinato de Batman y pide el pago de la mitad de todo el dinero de la mafia por realizarlo.
- 3) Salón de billar – El Guasón falsifica su supuesta captura, emboscada y asesinato al mafioso Gambol. Primera manifestación de antecedentes sociológicos del personaje y anécdota de obtención de las cicatrices en el rostro.
- 4) Habitación iluminada – Transmisión televisiva de material encontrado en el cuerpo de un impostor de Batman identificado como Brian Douglas. En las imágenes, el Guasón señala las consecuencias que ha tenido la aparición del héroe en la sociedad, y demanda que descubra su identidad; por cada día que Batman no se entregue una persona morirá.
- 5) Penthouse de Bruce Wayne – Evento para recaudar fondos para la futura carrera política de Harvey Dent. El Guasón busca a Dent o cualquiera de sus seres queridos para asesinarlos. Segunda manifestación de antecedentes sociológicos y anécdota de obtención de cicatrices en el rostro. Primera interacción directa y enfrentamiento físico con el héroe.
- 6) Calles de ciudad Gótica – Desfile de las fuerzas policiales en honor al fallecido comisionado de la policía Loeb. Evento sobre el cual el Guasón realiza una previa amenaza de su objetivo, el asesinato al alcalde de la ciudad Anthony García. El personaje realiza una trampa y se enmascara bajo la identidad de uno de los policías de la Guardia de Honor, le dispara al alcalde pero el teniente James Gordon se atraviesa y lo salva, recibe un disparo y aparentemente muere. La policía captura a uno de los impostores que acompaña al Guasón, en su placa de identificación se lee Rachel Dawes, el Guasón proclama de esta manera su próximo objetivo.

7) Calles de ciudad Gótica – Traslado de Harvey Dent a la central del condado una vez declarada su supuesta identidad como Batman. Persecución de las camionetas de SWAT, el Guasón está a bordo de un camión de basura que lee “*Slaughter*” en la compuerta, persigue y choca el camión que traslada a Dent. Coalición entre el camión que aborda el Guasón y el Batimóvil que maneja Batman; posterior enfrentamiento físico directo en el cual el personaje tiente los límites del héroe. Captura del Guasón a manos de quién se presumía muerto, el policía James Gordon.

8) MCU Central de Gótica. Jaulas de detención – El Guasón es capturado y puesto en cautiverio en una jaula compartida con otros criminales. Se le incauta las posesiones que tiene al momento del arresto, una colección de navajas e hilas. La investigación del personaje es una calle sin salida, no posee identidad, nombre, otro seudónimo, antecedentes criminales, identificación del ADN, registro dental, nada. El alcalde García realiza el nombramiento público de James Gordon como Comisionado de la policía.

9) Sala de Interrogación MCU – El Comisionado Gordon inicia una interrogación al Guasón con respecto al paradero de Harvey Dent. Posterior interacción e interrogación de primera mano entre Batman y el Guasón. En la presente secuencia se plantea un juego de intriga y manipulación en la que se manifiesta el choque y conflicto de ideales y reglas de ambos personajes.

10) Sala de Interrogación MCU – El Guasón continúa en la sala de interrogación y es custodiado por el oficial Stephens, a quien atemoriza y revela las razones para la escogencia de sus armas de preferencia. Stephens golpea al Guasón y éste lo somete con un pedazo de vidrio roto, lo utiliza como rehén y solicita realizar una llamada.

11) Jaulas de detención MCU – Posterior a una explosión en la central de policía, el Guasón libera a Lau, el testigo primordial que maneja la contabilidad de todos los fondos de la mafia.

12) Muelle abandonado – En el casco oxidado de un barco se encuentra el Guasón junto a una pila de dinero, un billón de dólares, y sobre ella se encuentra Lau amordazado y prisionero. Manifiesta sus gustos e intereses, su visión de sociedad, crítica las creencias y métodos de los criminales actuales y su único interés por el dinero, lo quema; y por último toma el control de los hombres del mafioso Chechen y se proclama como líder y dueño de ciudad Gótica.

Guasón: “No se trata del dinero, se trata de enviar un mensaje”.

13) Estudio de televisión – El Guasón realiza una llamada a un programa de noticias en el cual se está entrevistando a Coleman Reese, contador que trabajó para la compañía *Wayne Enterprises*, quién muestra la intención de revelar la verdadera identidad de Batman. En la llamada, el Guasón expresa en televisión nacional su oposición a que Reese revele la identidad de Batman y establece la siguiente amenaza: promueve el asesinato de Coleman Reese, a manos de cualquier individuo de la sociedad, en los próximos sesenta minutos o estallará un hospital.

14) *Gotham General Hospital* - El Guasón, disfrazado de enfermera, irrumpe en la habitación en la que se recupera Harvey Dent para liberarlo y manipularlo, convertirlo hacia las fuerzas antagónicas. El personaje promueve y manifiesta sus ideales en contra del funcionamiento tradicional de la sociedad; empuja a Harvey a instaurar el caos y la anarquía atentando al orden preestablecido. El Guasón se define como agente del caos y por ende encarna lo que es justo. Por último activa el detonador que destruye las instalaciones del *Gotham General Hospital*.

15) Emisión televisiva – El Guasón transmite un mensaje en televisión nacional a través de un periodista, Mike Engel. El personaje pretende involucrar a todos los individuos en su juego, al caer la noche aclama que la ciudad será suya y cualquiera que permanezca jugará bajo sus reglas; mientras que cualquiera que intente escapar se encontrará con una peligrosa sorpresa.

16) Ferry de ciudadanos y prisioneros – La voz del Guasón interrumpe las transmisiones de radio de las embarcaciones y les informa que ambos forman parte de un experimento social, el cual consta de otorgarles un control remoto que detona los explosivos del barco contrario, urgiéndolos a tomar una decisión antes de las doce de la media noche; en caso de alcanzar la hora límite, él mismo detonaría ambos ferry.

17) Edificio Prewitt – Situación de rehenes y emboscada de individuos disfrazados de payasos y médicos. Avanzada operación de rescate del equipo de las fuerzas policiales apoyados por el equipo de *Special Weapons and Tactics* (SWAT). Clímax y enfrentamiento final del héroe y el villano, persecución física e intelectual hasta la lucha definitiva de ideales, creencias, reglas y visiones de sociedad.

Posterior a la revisión general de la segmentación de las escenas en las que aparece el Guasón a lo largo de la película, se procede a seleccionar las secuencias que mejor representan el desarrollo del personaje. Se aplicará la matriz de análisis a las siguientes secuencias:

a) Secuencia uno – Escenas guión literario (esc. 6, 10, 12, 16). *Gotham First National Bank*. Presentación del personaje, descripción de su ocupación, métodos de acción e indicios de su compleja psicología.

a.1.- Traducción de las escenas del guión

SECUENCIA 1 PRESENTACIÓN DEL PERSONAJE
El Caballero de la Noche

6 INT. BANCO – DÍA

El Guardia de Seguridad se alerta – Grumpy dispara al techo. La clientela grita. Chuckles golpea al guardia de seguridad.

GRUMPY
¡Bueno, arriba las manos!

¡Agachen la cabeza!
¡Dije que levanten las manos y agachen la cabeza!

Mientras Grumpy y Bozo reúnen a los rehenes, una de las cajeras presiona el botón montado debajo de su mostrador- una alarma silenciosa.

10 INT. BANCO, LOBBY – DÍA

Bozo y Grumpy establecen una línea de rehenes. Bozo le entrega a cada rehén objetos de un bolso. Una granada.

GRUMPY
¡Agachen la cabeza!
¡Te vas a echar un clavado conmigo!

GRUMPY
¡Siéntense! ¡Abajo!
¡Quédense allá abajo!

Bozo entrega a un rehén una granada y le remueve el seguro.

GRUMPY
No queremos que hagan
nada con las manos...
... fuera de agarrarse con toda su alma.

Chuckles golpea al guardia de seguridad con el mango de la pistola por la espalda.

CHUCKELS
¡Al piso!
¡Quédense en el piso!
¡Que nadie se mueva!
¡Nadie! ¡Quédense abajo!

BLAM. Chuckles es disparado y cae al suelo- Grumpy y Bozo – se lanzan para cubrirse- el Gerente del Banco sale de su oficina, sosteniendo una escopeta. Los Rehenes tiemblan y se aferran a sus granadas...

12 INT. LOBBY, BANCO – DÍA

Grumpy y Bozo toman refugio mientras el Gerente del Banco dispara repetidamente.

GERENTE
¿Saben a quiénes están asaltando?

¡Dense por muertos!

GRUMPY
Ya no tiene más, ¿verdad?

Bozo asienta con la cabeza.

Grumpy trata de dispararle al gerente, pero recibe un disparo y cae al suelo. El gerente trata de recargar el arma, pero se le terminan las municiones.

GERENTE
¿Qué?

Bozo sale del escondite y le dispara al Gerente. Grumpy revisa su herida, es superficial. Le cuesta levantarse.

GRUMPY
¿Dónde aprendiste a contar?

16 INT. BANCO, LOBBY – DIA

Bozo entra al Lobby con dos bolsos más de dinero y los pone en una pila grande de ellos. Grumpy lo mira.

GRUMPY
Es mucho dinero.
Si el Guasón es tan listo,
¿cómo no nos pidió traer un auto mas grande?

Grumpy carga su arma y la apunta a Bozo.

GRUMPY
Seguro te dijo que me mataras después de cargar el
dinero.

BOZO
(Desasienta con la cabeza)
No, no.
Yo mato al chofer del autobús.

GRUMPY
¿Al chofer del autobús?
¿Qué chofer de autobús?

Bozo se mueve para atrás. La parte trasera de un autobús amarillo tipo escolar entra por la entrada del banco. Este le pega a Grumpy y lo manda a volar.

Otro Payaso sale por la puerta trasera del autobús. Este ayuda a meter los bolsos en el autobús.

PAYASO

Se acabó la escuela, hora de irse.
Este tipo no va a parase, ¿verdad?
Es mucho dinero.
¿Qué les paso a los demás?

Bozo le dispara al Payaso.

GERENTE

¿Te crees muy listo, no?

Bozo voltea la cabeza lentamente.

GERENTE

El tipo que los contrató...
Te hará lo mismo a ti.

Bozo camina lentamente hacia el Gerente.

GERENTE

Los criminales de esta ciudad antes creían en algo.

Bozo saca algo de su bolsillo.

GERENTE

En el honor... el respeto...
Mírate.
¿Tu en qué crees?
¿En qué crees?

Bozo pone una granada, que tiene el seguro amarrado a un hilo morado, dentro de la boca del gerente.

BOZO

Yo creo que lo que no te mata simplemente te vuelve...

Bozo se quita la máscara mostrando su verdadera identidad, El Guasón.

GUASÓN

... más extraño.

El gerente admira con pánico y temor al Guasón.

El Guasón se retira con su máscara y rifle en mano jalando el hilo amarrado al seguro de la granada. Entra al autobús cerrando la puerta trasera y atrapando el hilo en ella.

El autobús empieza a salir, el seguro de la granada es jalado, activándola. El gerente en desesperación tiembla. La granada se activa pero no estalla, es una granada de humo. El gerente exhala todavía en nervios.³

CUT

³ Nolan, C. (Escritor), Nolan, J. (Escritor) (2008). *The Dark Knight*. [Guión de Cine] Traducción libre de la autora. Se anexa la versión digital del Guión en su idioma original.

b) Secuencia cinco – Escenas guión literario (esc. 107, 109, 111). Penthouse de Bruce Wayne. Primera interacción y enfrentamiento físico del villano y el héroe. Anécdota sociológica con respecto a su biografía.

b.1.- Traducción de las escenas del guión

SECUENCIA 5 PRIMER ENFRENTAMIENTO CON EL HÉROE
El Caballero de la Noche

107 INT. SALA PRINCIPAL, PENTHOUSE DE WAYNE – NOCHE

Mitad de los invitados hablan por sus celulares.

Ascensor principal del penthouse. La puerta se abre frente a Alfred quien consigue al Detective Wuertz, que está sostenido sus credenciales, al cual le están apuntando con un escopeta detrás de la cabeza.

El Guasón con su traje morado y maquillado. Sus amigos. El Guasón golpea a Wuertz tumbándolo al suelo y dispara su escopeta al techo.

GUASÓN
Llegamos.
Buenas noches, damas y caballeros.
Somos el entretenimiento de esta noche.

El Guasón y sus secuaces invaden el salón con armas en mano.

109 INT. SALA PRINCIPAL, PENTHOUSE DE WAYNE – NOCHE

El Guasón camina por el salón pasando al lado de los invitados que se encuentran aterrorizados.

GUASÓN
¿Dónde esta Harvey Dent?
¿Sabes dónde esta?
¿Sabes quién es?

El Guasón agarra la cara de uno de los invitados.

GUASÓN
¿Sabes dónde esta Harvey?
Necesito hablar con él.
De algo pequeño. No.

111 INT. SALA PRINCIPAL, PENTHOUSE DE WAYNE – NOCHE

El Guasón mira directamente a un señor que está en la fiesta.

GUASÓN

Me conformo con sus seres queridos.

SEÑOR

Los matones no nos intimidan.

El Guasón lo mira fijamente.

GUASÓN

¿Sabes qué?

Me recuerdas a mi padre.

(Lo agarra)

¡Yo odiaba a mi padre!

El Guasón le pone un cuchillo en la boca.

RACHEL

Bueno, detente.

El Guasón suelta al señor y fija su vista en Rachel.

GUASÓN

Hola, preciosa.

(Se arregla el pelo)

Tú debes ser la novia de Harvey.

De verdad eres hermosa.

Te ves nerviosa.

¿Son las cicatrices?

¿Sabes cómo las conseguí?

Ven acá.

(La agarra y le pone el cuchillo en la cara)

Yo tenía una esposa.

Era hermosa, como tú.

Me decía que me preocupaba demasiado.

Me decía que tenía que sonreír más.

Apostaba y se endeudó mucho con unos prestamistas.

Un día le tallan la cara.

Y no hay dinero para cirugías.

Ella no lo aguanta.
Yo solo quiero verla sonreír
Quiero que sepa que las cicatrices no me importan.
Así que...
... me meto una navaja en la boca y me hago esto...
...a mi mismo.
¿Sabes qué?
¡Ella no aguanta verme así!
Me deja.
Ahora le veo el lado cómico.
Ahora siempre estoy sonriendo.

Rachel le pega al Guasón alejándolo de ella. El Guasón ríe.

GUASÓN
Tienes un espíritu competitivo.
Eso me gusta.

BATMAN
Me vas a adorar a mí.

Batman conecta un golpe al Guasón. Este es lanzado al suelo desarmado. Dos secuaces del Guasón lo atacan simultáneamente. Batman desarma a los dos matones. El Guasón con un cuchillo que esta incrustado en la punta del zapato logra penetrar el área de sus costillas en la separación de la armadura. Batman logra zafarse del Guasón lanzándolo al suelo.

Batman repele a otro matón. El Guasón recoge una pistola y agarra a Rachel.

BATMAN
¡Suelta el arma!

GUASÓN
Claro...
Solo quítate la mascara y enseñanos quien eres.

El Guasón le dispara a un vidrio destrozándolo. El Guasón la acerca a la ventana.

BATMAN
Suéltala.

GUASÓN
Que mala selección de palabras.

El Guasón suelta a Rachel y Batman corre tras ella.³

CUT

³ Nolan, C. (Escritor), Nolan, J. (Escritor) (2008). *The Dark Knight*. [Guión de Cine] Traducción libre de la autora. Se anexa la versión digital del Guión en su idioma original.

c) Secuencia nueve – Escenas guión literario (esc. 221, 222, 223). Sala de interrogación MCU. Interrogatorio de Batman al Guasón. Intercambio e interacción directa cargada de manipulación y valiosa información con respecto a los objetivos y métodos del ejercicio antagonico. Reto y quiebre de la voluntad y reglas de funcionamiento del héroe.

c.1.- Traducción de las escenas del guión

SECUENCIA 9 INTERROGATORIO
El Caballero de la Noche

221 INT. SALA DE INTERROGACIÓN, MCU, CENTRAL GÓTICA – NOCHE
El Guasón, prácticamente a oscuras. Gordon entra en la sala. Se sienta.

GUASÓN
Buenas noches, Comisionado.

GORDON
Harvey Dent no volvió a su casa.

GUASÓN
Claro que no.

GORDON
¿Qué es lo que hiciste con él?

GUASÓN
(Se ríe)
¿Perdón? Yo estaba aquí. ¿Con quién lo envió usted?
¿Con sus hombres? Suponiendo claro que aún sean sus
hombres y no los de Maroni...
(mirada perdida)
¿Eso lo deprime, Comisionado? Saber lo solo que
realmente está...

Gordon no puede evitar mirar hacia la cámara.

GUASÓN (CONT'D)
¿No lo hace sentirse responsable de la situación actual de
Harvey Dent?

GORDON

¿Dónde está?

GUASÓN
¿Qué hora es?

GORDON
Pero eso, ¿qué tiene que ver?

GUASÓN
Dependiendo de la hora, puede estar en un lugar. (Sonríe)
O en varios.

Gordon se levanta. Se acerca al Guasón y abre las esposas.

GORDON
Si quieres que juguemos, voy a tener que ir por un café.

GUASÓN
¿La rutina de policía malo, policía bueno?

Gordon se detiene con la mano en la cerradura de la puerta, se voltea.

GORDON
Nada de eso.

Gordon sale. Las luces de la habitación se encienden. BATMAN ESTÁ DETRÁS DE ÉL.
El Guasón parpadea por la luz blanca cegadora.

¡WHAM! La cara del Guasón golpea la mesa – sube para tomar aire - ¡CRACK! ¡CRACK!
En la cabeza. Batman está frente a él. El Guasón lo mira fascinado, sangrando.

GUASÓN
Nunca empieces con la cabeza. La víctima se confunde.
No siente el siguiente...

¡CRACK! Batman golpea con un puño los dedos del Guasón.

GUASÓN
(calmado)
¿Ves?

BATMAN
Querías verme. Aquí estoy.

GUASÓN

Quería ver lo que harías. Y no fue una decepción.
(sonríe) Dejaste morir a cinco personas.
Y luego dejaste que Dent tomara tú lugar. Hasta para mí
eso es cruel.

BATMAN

¿Dónde está Dent?

GUASÓN

Esos mafiosos quieren eliminarte para que todo vuelva a
ser como antes. Pero yo sé la verdad. Ya no será como
antes. Tú cambiaste las cosas. Para siempre.

BATMAN

Y, ¿Por qué quieres matarme?

El Guasón comienza a REIR. Después de un momento se está riendo tan fuerte que suena
como un SOLLOZO.

GUASÓN

Yo no te quiero matar. ¿Qué haría sin ti? ¿Volver a
estafar a los mafiosos? No. Tú...

(señala)

Tú. Me. Completas.

BATMAN

Eres basura que mata por dinero.

GUASÓN

No hables como uno de ellos. No eres así. Por más que
quisieras serlo. Para ellos, sólo eres un monstruo como
yo... Te necesitan ahora.

Él saluda a Batman con algo que se acerca a lástima

GUASÓN (CONT'D)

Pero cuando no te necesiten, te van a hacer a un lado.
Como un leproso.

El Guasón mira en los ojos de Batman. Busca algo.

GUASÓN

Verás, su código moral, su ética... es un mal chiste. Te olvidarán en la primera señal de problemas. Sólo son tan buenos como el mundo se los permite. Te lo aseguro.

Cuando haya dificultades, todas estas personas civilizadas, se van a comer unas a las otras.

(Sonríe)

Ves yo no soy un monstruo, solo estoy más adelantado.

Batman agarra al Guasón y lo jala hacia arriba por la camisa.

BATMAN
¿Dónde está Dent?

GUASÓN
Tienes tantas reglas y crees que lo salvarán.

Batman alza al Guasón por el cuello contra la pared.

223 INT. SALA DE INTERROGACIÓN, MCU, CENTRAL GÓTICA – NOCHE

BATMAN
Solo tengo una regla.

GUASÓN
Es la regla que tendrás que romper para saber la verdad.

Batman se acerca al Guasón.

BATMAN
¿Qué es?

GUASÓN
La única forma de vivir en el mundo es sin reglas. Y esta noche tú romperás tu única regla.

BATMAN
Lo estoy considerando.

GUASÓN
Te quedan pocos minutos. Así que tendrás que seguirme el juego para salvar a uno de ellos.

BATMAN
¿Ellos?

GUASÓN

Oye por un momento realmente creí que eras Dent. El modo que te lanzaste a salvarla.

Batman suelta al Guasón sobre la mesa con fuerza. Toma una silla.

225 INT. SALA DE INTERROGACIÓN, MCU, CENTRAL GÓTICA – NOCHE

Batman atasca la silla bajo la cerradura de la puerta. El Guasón ríe a carcajadas.

GUASÓN

¡Mira cómo te pones!

226 INT. SALA DE INTERROGACIÓN, MCU, CENTRAL GÓTICA – NOCHE

El Guasón se estira mientras ríe de Batman.

GUASÓN

¿Harvey sabe algo de ti y su conejita bonita?

Batman levanta al Guasón y lo lanza contra el vidrio de observación. El vidrio se agrieta. El Guasón colapsa y se desliza por la pared. Batman se levanta sobre él, es un hombre poseído.

BATMAN

¿DÓNDE ESTÁN?

Agarra al Guasón acercándolo a él.

GUASÓN

Matar es una elección.

Batman le da un puño fuerte al Guasón en la cara.

BATMAN

¿DÓNDE ESTÁN?

El Guasón se alimenta de la ira de Batman. Adorándolo.

GUASÓN

Elige una vida por encima de la otra. Tú amigo el Procurador o su futura esposa.

Batman golpea nuevamente al Guasón. El Guasón se ríe.

GUASÓN

Tú no tienes nada, nada con qué amenazarme. Nada que me puedas hacer con toda tu fuerza. No te preocupes te diré dónde están. Los dos. Y ese es el punto, tú tendrás que elegir.

Batman mira al Guasón. Lo tiene tomado por la camisa.

GUASÓN

Él está en el 250 de la calle 52. Y ella está en la avenida X y Cicero.

Batman lo suelta. Sale.

227 INT. SALA DE OBSERVACIÓN, MCU, CENTRAL GÓTICA – NOCHE

GORDON

¿Por quién vas a ir tú?

BATMAN

Rachel.³

CUT

³ Nolan, C. (Escritor), Nolan, J. (Escritor) (2008). *The Dark Knight*. [Guión de Cine] Traducción libre de la autora. Se anexa la versión digital del Guión en su idioma original.

d) Secuencia diecisiete – Escenas guión literario (esc. 366, 369, 374, 376, 378). Edificio Prewitt. Enfrentamiento final y clímax entre el héroe y el villano. Conclusión del conflicto de métodos del ejercicio del antagonismo.

Se considera importante señalar que en el montaje de la muestra fílmica de esta última secuencia narrativa se desarrollan en paralelo diversos conflictos dramáticos: la situación de los ferry, Harvey Dent tiene como rehenes a la esposa e hijos del Comisionado Gordon y por último Lucius maneja la tecnología Sonar para crear una imagen en mapa de la locación del edificio Prewitt. Por lo tanto para simplificar y delimitar la aplicación de la matriz al personaje objeto de estudio, se toman en cuenta sólo las escenas que responden a la aparición del personaje.

d.1.- Traducción de las escenas del guión

SECUENCIA 17 ENFRENTAMIENTO FINAL
El Caballero de la Noche

366 INT. EDIFICIO PREWITT – CONTINUACIÓN

Batman entra al espacio donde se encuentra el Guasón custodiado por los perros del mafioso Chechen.

GUASÓN
Llegaste. Qué emoción.

BATMAN
¿Dónde está el detonador?

GUASÓN
¡Échense encima!

Los perros saltan sobre Batman, golpeándolo contra el suelo. Batman lucha con los Rotweilers, una masa cegadora de Batman, piel negra, dientes expuestos. El Guasón se avienta sobre Batman y lo golpea violentamente con un tubo metálico.

369 INT. EDIFICIO PREWITT – CONTINUACIÓN

Batman pateo al Guasón y se lo quita de encima, se libera de los perros. Se levanta.

El Guasón se avienta con fuerza sobre Batman nuevamente golpeándolo con un tubo, caen sobre una red.

El Guasón domina a Batman y se posiciona sobre él, lo golpea nuevamente con un tubo y con sus rodillas, luego saca un cuchillo y se lo clava en las costillas.

GUASÓN

¿El lugar no te parece familiar?

Batman se levanta, pierde la imagen del *SONAR*, el Guasón lo golpea fuertemente, Batman vuela y atraviesa una ventana y cae sobre unos andamios. El Guasón pateo un brazo de madera que sujeta el marco de acero. Batman levanta violentamente sus brazos para evitar que el marco le caiga en el cuello. Se defiende con sus *gauntlets* de protección. El Guasón se monta en el andamio.

374 EXT. EDIFICIO PREWITT – CONTINUACIÓN

GUASÓN (CONT'D)

Si seguimos peleando nos perderemos los fuegos artificiales.

BATMAN

No habrá fuegos artificiales

GUASÓN

Y allá vamos

376 EXT. EDIFICIO PREWITT – CONTINUACIÓN

El Guasón mira el reloj. La medianoche.

BATMAN

¿Qué querías demostrar? ¿Que en el fondo todos son tan feos como tú?

El Guasón lanza el tubo y ejerce presión con la barra de acero sobre el cuello de Batman.

BATMAN (CONT'D)

En el fondo estás solo.

378 EXT. EDIFICIO PREWITT – CONTINUACIÓN

GUASÓN

Ya no se puede confiar en nadie en estos días. Uno tiene que hacerlo todo solo.

El Guasón presiona el acero sobre la cara de Batman. Saca un detonador de control remoto.

GUASÓN (CONT'D)

Descuida. Vine preparado. Vivimos en un mundo extraño. Hablando de eso sabes porqué tengo estas cicatrices.

BATMAN

No. ¡Pero sé porque tendrás estas!

Unas láminas de festón son disparadas del guante de Batman, clavándose en el pecho y en los brazos del Guasón. Se inclina hacia atrás. Batman liberado salta hacia delante y lo patea por encima de la baranda. Recupera el detonador.

El Guasón se ríe mientras cae en el precipicio, disfrutando la caída. Algo golpea su pierna y se detiene por completo. El Guasón aúlla de dolor mientras Batman lo hala hacia arriba.

GUASÓN

No pudiste soltarme ¿verdad? Esto es lo que pasa cuando una fuerza imparabable choca con un objeto inamovible. Así que, en realidad eres incorruptible ¿no es así?

Batman asegura al Guasón en una posición cabeza arriba. El Guasón ríe.

GUASÓN (CONT'D)

No vas a matarme por algún sentido inadecuado de moralidad. Y yo no te asesinaré porque tú eres demasiado divertido. Tú y yo estamos destinados a hacer esto eternamente.

BATMAN

Estarás encerrado en un cuarto de manicomio eternamente.

GUASÓN

Podríamos compartirlo. Se está duplicando el ritmo en que los ciudadanos pierden la cabeza.

BATMAN

Esta ciudad te acaba de enseñar que está repleta de gente dispuesta a creer en el bien.

El Guasón lo reta con la mirada. Un centelleo en su ojo.

GUASÓN

Hasta que su espíritu se quiebre completamente. Cuando vean más de cerca al verdadero Harvey Dent, y todas las cosas heroicas que ha hecho.

(indica al ferry)

¿No creíste que me arriesgaría a perder la batalla por el alma de Gótica en una pelea contigo? No. Necesitas un as bajo la manga. El mío es Harvey.

BATMAN

¿Qué hiciste?

GUASÓN

Tomé al caballero blanco de la ciudad y lo rebajé a nuestro nivel. No fue difícil. La locura, como tú sabes es como la gravedad. Solo necesitas un empujoncito.

El Guasón se ríe a carcajadas mientras se balancea. Batman se retira y se los deja a los SWAT para que se lo lleven.³

CUT

³ Nolan, C. (Escritor), Nolan, J. (Escritor) (2008). *The Dark Knight*. [Guión de Cine] Traducción libre de la autora. Se anexa la versión digital del Guión en su idioma original.

De esta manera, quedan segmentadas ambas muestras fílmicas a ser analizadas, al igual que quedan delimitadas específicamente las secuencias y escenas pertinentes para determinar el desarrollo del personaje mediante la aplicación de la matriz.

5.3 Consideraciones previas a la elaboración del instrumento

Para la extracción de las características dramáticas y estéticas del personaje en cada una de las secuencias seleccionadas se diseñará una matriz que reúna las propuestas comunes y no comunes de los autores Linda Seger, Robert McKee, Christopher Vogler, Pamela Jaye Smith, Marcel Martin y Vincent LoBrutto.

Los postulados comunes se fusionarán para estudiar el desarrollo y evolución del personaje en ambas muestras fílmicas, mientras que los postulados no comunes, se complementarán en la matriz para la realización de un posterior análisis profundo de la figura dramática.

5.4 Elaboración del instrumento: categorías que fundamentan la matriz

Las estructuras dramáticas se nutren de una relación simbiótica con la construcción de los seres que conducen las historias, los personajes. Muchas corrientes coinciden en atribuirles como elementos esenciales el ser y el hacer.

El ser del personaje se conjuga en la asignación de cualidades y dimensiones que definen su naturaleza psicológica y el mundo interno de la figura dramática. Por otro lado, se identifica la exteriorización de dichas cualidades a través del accionar del personaje, su relación con el entorno y otros personajes.

En la construcción del instrumento de análisis se toma como punto de partida el establecimiento de dos características observables: la caracterización y la acción del personaje.

5.4.1 Primera categoría: Caracterización

La caracterización abarca todo lo que tiene que ver con la personalidad, las relaciones de la historia de fondo, y la presentación estética de la figura dramática a estudiar. Los autores coinciden que los personajes deben estar dotados de elementos que contribuyan a establecer una personalidad definida que posteriormente se reflejará en la función específica que cumplen en la historia.

Con respecto a esta categoría, Linda Seger (2000) identifica tres dimensiones importantes en la caracterización de los personajes:

1. Caracterización del personaje: esencia, paradoja e incorporación de valores, actitudes y emociones.

2. Creación del contexto biográfico o historia de fondo, a su vez delimitado por las siguientes dimensiones:
 - ✓ Fisiología
 - ✓ Sociología
 - ✓ Psicología

3. La psicología del personaje

La tercera dimensión de la psicología del personaje que menciona Linda Seger (2000), se refiere a la comprensión del universo interno del personaje e identifica una serie de elementos que conforman el núcleo de dicho universo. Hace referencia al establecimiento de la personalidad mediante elementos como el pasado oculto, el inconsciente, los tipos de caracteres y la psicología anormal, información que fue anteriormente revisada en el marco referencial. Dichos datos permiten generar profundidad, dimensión e interés en el momento de la creación de la personalidad.

La definición de los elementos de la personalidad de los personajes forman una base para la visualización estética de la figura dramática. Por ende, la representación visual consiste en una exteriorización coherente y armónica de dichas características.

Según LoBrutto (2002) el diseño del vestuario, el maquillaje y el estilo de cabello del personaje son determinantes para la consistencia en la presentación de la caracterización en pantalla. La definición de elementos del estilo, tendencia y manejo de la teoría del color son determinantes en la perpetuación de las figuras dramáticas.

5.4.2 Segunda categoría: El villano en acción

En las historias dramáticas el villano realiza la oposición al deseo del protagonista a través de sus acciones. Por ende, esta categoría se diseña en función de los elementos de motivación que activan el accionar del personaje, la descripción del contexto en el que se maneja y la interacción con el entorno y los personajes. A continuación se revisan los postulados más importantes con respecto a las dimensiones antes expuestas.

Linda Seger (2000) describe el hacer del villano como respuesta a una motivación, que posee una carga intencional en razón a un objetivo o deseo a alcanzar. Según los motivos que demuestren, se pueden categorizar como víctimas o como agente que actúa para sí mismo. Las víctimas ejercen el antagonismo a través de la reacción al suceso vivido; mientras que los agentes activos se caracterizan por un accionar cargado de iniciativa y un complejo funcionamiento del inconsciente.

El ejercicio del mal por parte de la figura de oposición responde en ocasiones a su concepción del mundo y a la identificación de lo que éste considera como el bien mayor. Dicha concepción establece la posibilidad de observar aspectos positivos con respecto a la motivación de la acción, aunque generalmente predomine la connotación negativa del antagonismo visto como un todo, que se deriva de la imposición de los valores del villano.

Con respecto al sistema de valores, el autor Robert McKee (1997), describe la acción del principio del antagonismo. Las fuerzas antagónicas representan la suma de todas las fuerzas que se oponen al deseo y la voluntad del protagonista, la complejidad y el poder de las mismas complementan la profundidad del personaje principal. Por lo tanto, es vital la identificación de los valores primordiales de la historia, representados en su carga positiva a través del protagonista; y en su carga negativa mediante las fuerzas del antagonismo.

La aplicación de los valores expresados a lo largo de la trama se ven reflejados en el accionar de un sujeto a, y el reaccionar de un sujeto b. Usualmente, el espacio de acción de las fuerzas antagónicas, conducidas o no por el antagonista, pronuncian la ruptura entre las expectativas subjetivas del protagonista y el resultado objetivo de sus acciones. Dicha acción genera un conflicto que desestabiliza la perspectiva del personaje principal y lo obliga a tomar un riesgo mayor para alcanzar el objetivo deseado, ya sea consciente o inconsciente.

La interacción entre los personajes alberga la acción y la reacción, Seger (2000) explica la concepción de las relaciones desde la química que se genera entre las figuras. El enriquecimiento de la historia depende de la fluidez de la misma, y está determinada mediante cuatro elementos identificables: la atracción, el conflicto, el contraste y la transformación. Se busca entonces resaltar la dinámica de los personajes para apuntar hacia un equilibrio creíble e interesante que se mantiene a lo largo del desarrollo de la trama.

Las estructuras dramáticas están orientadas a la aparición del conflicto, y el conflicto es de igual manera un gran motor en la construcción de los personajes. McKee (1997) identifica tres niveles en el sujeto; el conflicto interno, el conflicto personal y el conflicto extra-personal. El interno y el personal ya han sido revisados en la primera categoría del instrumento por representar el aspecto psicológico y sociológico; por ende se enfocará la atención en el conflicto extra-personal que responde a la actuación de las fuentes antagónicas en el entorno.

En la creación de grandes villanos y la perpetuación de sus conflictos dramáticos y peso de la caracterización, la autora Pamela Jaye Smith (2008) ofrece también una clasificación del lado oscuro, “*The Dark Side*”, dividido en tres aspectos de la oposición: personal, impersonal y supra-personal. Lo cual representa el paradigma clásico de las representaciones narrativas del hombre contra el hombre, el hombre contra la naturaleza y el hombre contra los Dioses. Dichos elementos son presentados como antagónicos cuando se utilizan como oposición al protagonista.

El lado oscuro es un miembro permanente de las historias de acción y superhéroes. Es por esto que Jaye Smith (2008) resalta la importancia de la contextualización de las fuerzas del mal como ente dentro de la historia; quién lo representa, porqué existe y cuál es su objetivo. Las fuerzas operan bajo el amparo de una estructuración política y visual del entorno de la historia.

Por otra parte los personajes cumplen una función dramática y psicológica equivalente a su identificación con los arquetipos definidos por el autor Christopher Vogler (1998), acorde a la identificación de aquellos consecuentes con la construcción del objeto de estudio pertinente al presente trabajo. Dichos arquetipos se desarrollan un poco más adelante.

En otro orden de ideas, la composición visual de la escenografía durante el film supone un elemento primordial en la construcción del entorno. Se parte de la identificación del tiempo y el espacio en el que se desarrolla la trama. Responde a una composición de elementos culturales y estéticos que se corresponden en coherencia y precisión.

LoBrutto (2002) identifica a las artes estéticas, el teatro y la arquitectura como precursoras del diseño de la producción. La composición de la escenografía responde a la identificación de una corriente arquitectónica cargada de contenido estético, político y visual. Los personajes se desenvuelven en el contexto del espacio en el que aparecen, y

dicho espacio puede expresar una atmósfera cargada de emociones e intención. He allí la importancia de la construcción arquitectónica del entorno y el decorado en la historia.

La conjunción de los elementos crean una atmósfera completa en la que se desarrolla el accionar de los personajes. El manejo del entorno, la composición, la estética y las fuerzas antagónicas otorgan un panorama complejo y profundo que da cabida al desarrollo de grandes personajes.

5.4.3 Diseño del instrumento

Tomando en cuenta las categorías que engloban los postulados de los diversos autores se procederá a determinar las bases que permitan extraer las características del desarrollo del personaje dentro de cada una de las muestras fílmicas. De este modo se evaluará su evolución y desarrollo para después realizar un análisis de los resultados obtenidos.

El instrumento estará diseñado en base a los postulados comunes y no comunes de los autores revisados, con la finalidad de comprender desde una perspectiva global los contrastes que permitirán determinar de una manera sólida y pertinente, el crecimiento y evolución o involución de la perpetuación del villano Guasón en cada una de las películas, para la posterior realización de una comparación.

De acuerdo a lo descrito anteriormente a continuación se especifican las bases para la creación del instrumento.

5.4.4 Bases para el diseño de la matriz

A continuación se explican los pasos seguidos para establecer el instrumento de análisis, es decir, se describe la fusión de los elementos a estudiar y la identificación de aquellos que complementan cada categoría.

a) Primera categoría: Caracterización / Historia de fondo

La caracterización consiste en el ser de la figura dramática, la asignación de una serie de elementos que conforman su mundo interno, la personalidad del personaje. Dichas cualidades provienen de la biografía o historia de fondo del mismo.

La representación de la figura en el film permite la extracción de características que conforman el perfil psicológico de la figura. Siguiendo la clasificación de Linda Seger (2000) para la creación de la historia de fondo, la caracterización se basa entonces en la estipulación de tres dimensiones de evaluación:

- ✓ Fisiológica
- ✓ Sociológica
- ✓ Psicológica

En aras de adaptar las dimensiones para la realización del instrumento, se estipula que el aspecto fisiológico del personaje consiste en la representación física como un todo. Permite observar aspectos de la fisiología del personaje, a la vez que permite identificar los elementos estéticos que lo componen. Unificando de esta manera las visiones de los autores Seger, LoBrutto y Marcel Martin, se obtienen como dimensiones:

- ✓ Física: compuesto por la fisiología; edad, sexo y aspecto físico, y representación visual; vestuario, maquillaje y peluquería.

Con respecto a la tipología de vestuario, Martin define tres tipos de ropa en el cine; realista, pararealista y simbólico. La realista se corresponde primordialmente con la realidad histórica, la pararealista se preocupa por el estilo y la belleza inspirado en la moda, y por último el simbólico, en el cual la ropa tiene la misión de traducir simbólicamente caracteres, tipos o estados de ánimo.

✓ Sociológica: compuesto por las relaciones conyugales y maritales de la biografía del personaje.

✓ Psicológica: identificación de las emociones, esencia y paradoja que reflejan la multidimensionalidad. Se complementa la categoría mediante la identificación del punto de vista o visión del mundo que posee el personaje.

Tomando en cuenta la compleja creación del villano como objeto de estudio desde la perspectiva psicológica, se plantea el señalamiento del trastorno psicológico que demuestra el personaje en las secuencias evaluadas.

De esta manera, se presenta a continuación la diagramación de la primera categoría del instrumento:

Tabla 1. Primera categoría: Caracterización / Historia de fondo

Personaje:	Film:	Secuencia:	
Características	Dimensiones		
	Física	Sociológica	Psicológica
	<p>A. Fisiología</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Edad, sexo y aspecto físico. <p>B. Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vestuario ✓ Maquillaje ✓ Peluquería 	<p>A. Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Familiares ✓ Conyugales 	<p>A. Personalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Emociones ✓ Esencia ✓ Paradoja ✓ Punto de vista <p>B. Trastorno</p>

b) Segunda categoría: El villano en acción

La oposición ejercida por el villano en las historias, precisa de una serie de dimensiones que dibujan coherentemente las acciones que realiza. Estas dimensiones están

identificadas en la matriz de análisis de la siguiente manera: rol/ acción, contexto e interacción.

A continuación se examina la fusión de los postulados de los autores revisados para la estructuración de las dimensiones de la segunda categoría del instrumento.

✓ Rol / Acción

Los personajes están determinados por el ser y el hacer. Las acciones que representan a lo largo de la historia permiten ser examinadas para la obtención de ciertas características primordiales que respaldan su función dramática y psicológica.

Se unifican los postulados de los autores Seger y McKee para establecer como punto de partida de observación, las motivaciones y el objetivo o deseo del personaje en las secuencias de estudio. La motivación permite una clasificación de la tipología del villano; víctima y agente activo. El objetivo o deseo a alcanzar afecta directamente la intencionalidad de las acciones.

Con respecto a la clasificación del villano, Christopher Vogler (1998) señala también una tipología en la descripción del arquetipo de la sombra. Se complementa la clasificación mediante la categoría del hombre correcto, peligroso villano que está tan convencido de lo justo de su causa, que no se detendrá por nada ni nadie hasta conseguirla. El fin justifica los medios, se convierte en una especie de credo para este tipo de personaje.

McKee (1997) describe el estudio de las escenas a través de la identificación de la acción y reacción de los personajes. Aunque el villano tiene como primordial objetivo oponerse a la voluntad del héroe, se identifican mediante esta categoría las acciones directas que ejecuta para implementar esa oposición, y la reacción que generan ya sea por parte del protagonista o el entorno.

Los villanos cumplen una función dramática y psicológica en la historia, y según Vogler (1998) éstas están identificadas dentro de los arquetipos de la sombra, bufón y *shapeshifter* que describe en el libro “El viaje del héroe”. Se parte de la presunción de que el personaje del Guasón presenta elementos de los arquetipos anteriormente mencionados a lo largo de ambas muestras fílmicas. En conclusión se determina la función dramática y psicológica con respecto a las características que muestra en las secuencias.

✓ Contexto

El accionar de la historia se alberga en la construcción del contexto. De esta manera, se hace primordial la ubicación universal de los elementos del entorno; la identificación del tiempo y el espacio de la historia.

En el proceso de complementar la puntualización de los elementos del lado oscuro de la autora Jaye Smith (2008), se plantea que el contexto se manifiesta a través de una simbología de corrientes culturales y políticas que se clasifican como la realidad política. Se examina el sistema político, las fortalezas y debilidades que plantea la historia, acompañados por la observación del monopolio de la violencia como posible agente del caos.

McKee (1997) identifica el principio del antagonismo, y el mismo se aplica al instrumento, mediante la observación de los valores y anti-valores de la historia. El sistema de valores constituye el mensaje que se desea transmitir a través de las acciones, considerando su carga positiva y negativa representada a través del protagonista y villano respectivamente.

Con respecto al espacio geográfico, LoBrutto (2002) resalta la importancia de la escenografía y su construcción arquitectónica correspondiente con el tiempo y el espacio en el que se realiza la acción. Los elementos del decorado se ven resaltados por la intencionalidad de los elementos de tinte, contraste y brillo de la imagen.

✓ Interacción

El villano se vale de las fuerzas antagónicas y los elementos del entorno para manejarlas a su beneficio. Se convierten en posibles métodos de los cuales se acompaña para el ejercicio del antagonismo. Aquí se desarrolla la interacción del villano con el entorno y los personajes.

Tanto McKee como la autora Jaye Smith, estipulan la existencia de fuerzas extra – personales o impersonales, que ejercen oposición y se ven reflejadas en las relaciones con el entorno. La manipulación de los personajes se puede realizar a través del manejo de elementos naturales como el tiempo o la dualidad; o elementos supra- personales como dioses o hasta en algunos casos la locura, vista como elemento sobre natural por su cualidad terrorífica e inexplicable.

Con respecto a la relación directa entre el villano y el héroe, Linda Seger identifica los elementos en la relación de parejas de personajes. Se observa entonces la clasificación de la atracción, el conflicto, el contraste y la transformación que resultan de la interacción de las figuras.

De esta manera, se presenta a continuación la diagramación de la segunda categoría del instrumento:

Tabla 2. Segunda categoría: El villano en acción

	Interacción	Contexto	Rol / Acción
Villano en acción	A. Entorno	A. Ubicación	A. Motivación
	Métodos y uso de elementos en función del antagonismo	✓ Tiempo ✓ Espacio	✓ Víctima ✓ Activo ✓ El hombre correcto
	✓ Manipulación de personajes ✓ Tecnología	B. Realidad política	B. Objetivo / Deseo
	B. Héroe	✓ Sistema político ✓ Valores ✓ Anti- valores ✓ Monopolio de la violencia	C. Acción y reacción
	✓ Atracción ✓ Conflicto ✓ Contraste ✓ Transformación	C. Escenografía	D. Función dramática
		✓ Arquitectura ✓ Decorado ✓ Tinte, contraste y brillo	✓ Sombra ✓ Bufón ✓ <i>Shapeshifter</i>

Finalmente, el instrumento que permitirá determinar la evaluación del desarrollo y construcción del personaje Guasón, contempla los siguientes aspectos:

Tabla 3. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje

Guasón

Personaje:	Film:	Secuencia:	
Características	Dimensiones		
	Física	Sociológica	Psicológica
Caracterización / Historia de fondo	<p>A. Fisiología</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Edad, sexo y aspecto físico. <p>B. Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vestuario ✓ Maquillaje ✓ Peluquería 	<p>A. Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Familiares ✓ Conyugales 	<p>A. Personalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Emociones ✓ Esencia ✓ Paradoja ✓ Punto de vista <p>B. Trastorno</p>
	Villano en acción	Interacción	Contexto
<p>A. Entorno</p> <p>Métodos y uso de elementos en función del antagonismo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipulación de personajes ✓ Tecnología <p>B. Héroe</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Atracción ✓ Conflicto ✓ Contraste ✓ Transformación 		<p>A. Ubicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tiempo ✓ Espacio <p>B. Realidad política</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sistema político ✓ Valores ✓ Anti- valores ✓ Monopolio de la violencia <p>C. Escenografía</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Arquitectura ✓ Decorado ✓ Tinte, contraste y brillo 	<p>A. Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Víctima ✓ Activo ✓ El hombre correcto <p>B. Objetivo / Deseo</p> <p>C. Acción y reacción</p> <p>D. Función dramática</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sombra ✓ Bufón ✓ <i>Shapeshifter</i>

5.4.5 Descripción de los componentes de la matriz

Antes de dar inicio al proceso de aplicación del instrumento, se considera pertinente explicar, definir y describir claramente cada uno de sus componentes.

Dentro de las características de la *Caracterización / Historia de fondo* se encuentran tres dimensiones:

- a. **Física:** Se refiere a la descripción de los elementos físicos del personaje, tomando en cuenta una breve descripción de la fisiología (edad, sexo y apariencia física) y de la estética en la presentación visual del personaje (vestuario, maquillaje y peluquería). El análisis de los elementos visuales se realizará mediante la aplicación de conceptos de estilo y teoría del color. Al momento de aplicar este componente de la matriz en las respectivas unidades de análisis se recurrirá a realizar inferencias basadas en la observación del personaje en la respectiva secuencia.

- b. **Sociológica:** Este componente servirá para evaluar los antecedentes sociológicos de las relaciones familiares y conyugales a las que el objeto de estudio realice referencia en las secuencias analizadas.

- c. **Psicológica:** Se refiere a la evaluación del perfil psicológico del personaje a través de la identificación de dos elementos; la personalidad y el trastorno. A su vez, la personalidad está compuesta por:
 - ✓ Emociones: Estados anímicos del personaje.
 - ✓ Esencia: Tipología de personalidad y cualidades inherentes.
 - ✓ Paradoja: Detalles inesperados que complementan la esencia.
 - ✓ Punto de vista: Perspectiva o visión del mundo.

En las características del *Villano en acción* se reflejan las siguientes dimensiones:

a. Interacción: Se refiere al relacionamiento del antagonista con el héroe, demás personajes y el entorno; ubicando su uso en beneficio de las fuerzas antagónicas.

A. Entorno: Métodos y uso de elementos en función del antagonismo. Se deriva en:

✓ Manipulación de personajes: Difusión del sistema de valores del villano a través de la manipulación de personajes. Uso de los agentes humanos como medios para un fin.

✓ Tecnología: Uso de dispositivos electrónicos, y elementos tecnológicos para generar caos y miedo.

B. Héroe: Interacción directa de la pareja de personajes, protagonista y villano. ¿Cómo afecta el ejercicio del mal al héroe?

✓ Atracción: Fuerzas que los atraen, elementos en común.

✓ Conflicto: Fuerzas en pugna, base del conflicto.

✓ Contraste: Cualidades que generan nuevos conflictos.

✓ Transformación: Poder de transformarse uno al otro.

b. Contexto: Se refiere a los componentes identificables del entorno en el que habitan los personajes. Señalamiento de los siguientes elementos:

A. Ubicación: Se establece el tiempo y el espacio en el que transcurren los eventos de la secuencia analizada.

B. Realidad política: Compuesta por los siguientes factores

✓ Sistema político: Conjunto de elementos de la cultura y sociedad correspondientes al sistema de gobierno.

✓ Valores: Carga positiva de los valores promovidos en la secuencia.

✓ Anti- valores: Se puede definir a través de los valores de carga negativa infundidos por las fuerzas antagónicas.

✓ Monopolio de la violencia: Identificación del ente gubernamental o no-gubernamental que controla y ejerce la violencia.

C. Escenografía: Elementos estéticos de la construcción de la atmósfera que funcionan como complemento de la perspectiva del entorno.

✓ Arquitectura: Mención de la corriente arquitectónica como respuesta de los elementos de la cultura y la época mostradas.

✓ Decorado: Objetos y elementos que completan la composición estética de las escenografías o locaciones.

✓ Tinte, contraste y brillo: Evaluación de los elementos técnicos de la imagen referidos a la luminosidad, la textura y los tonos.

c. Rol / Acción: Este componente identifica elementos para el análisis del accionar del villano desde una perspectiva funcional y completa. Está compuesto por las siguientes categorizaciones:

A. Motivación: Señalamiento de los motivos que impulsan la actuación del villano. Se deriva una clasificación de tipología del antagonista:

✓ Víctima: Uso de vivencias pasadas como justificación del ejercicio del mal.

✓ Activo: Reacción en función a sí mismo, persecución de sus propios intereses.

✓ El hombre correcto: Convicción absoluta de la razón y justicia en la defensa del sistema de valores del antagonista.

B. Objetivo / Deseo: ¿Qué busca? Identificación del objeto de deseo del villano.

C. Acción y reacción: Actos que ejecuta el villano en la persecución de su objetivo, y reacción que obtiene por parte de los afectados o del entorno.

D. Función dramática: Ubicación de la función del personaje dentro de los arquetipos planteados por Vogler, a través de la observación de sus actos:

- ✓ Sombra
- ✓ Bufón
- ✓ Shapeshifter

Finalmente, la aplicación de este instrumento dependerá de las características propias de cada secuencia analizada. En ciertas ocasiones, algunos elementos de la matriz pueden no ser identificados por no estar presentes en las acciones o desarrollo de la secuencia.

CAPÍTULO VI

APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO

6.1 Sinopsis de Batman (Tim Burton)

El film se desarrolla en ciudad Gótica, una metrópolis reinada por el crimen y el caos que sólo cuenta con la protección de un Departamento de Policía altamente corrupto. A pesar de los esfuerzos del Fiscal General Harvey Dent y el Comisionado James Gordon, la ciudad se vuelve exponencialmente más peligrosa bajo el ejercicio criminal de la mafia y el crimen organizado. Hasta que aparece en escena un caballero de la noche, que se convierte en Batman para engendrar miedo y terror en los malhechores.

La verdadera identidad del héroe comienza a ser tema de interés para reporteros, fotógrafos, líderes políticos, entre otros. El combate al crimen incrementa y se dificulta posterior a la aparición de Jack Napier, y su transformación en el “Guasón”, después de un accidente con sustancias químicas tóxicas que le deforman el rostro y le modifican la pigmentación de la cara y el cabello. El psicótico villano toma el control del hampa y la criminalidad actuando como el payaso príncipe del crimen.

Es tarea de Batman, el vigilante enmascarado, contrarrestar los ataques masivos del Guasón en aras de mantener el orden y la justicia en ciudad Gótica. El enfrentamiento crece exponencialmente a medida que el villano aterroriza y atenta asesinar a toda la población incitando la codicia de los individuos y disfrazando el ataque de un gas tóxico denominado smilex bajo la celebración del bicentenario de fundación de la ciudad. El Guasón pretende escapar y toma como rehén a la fotógrafa Vicki Vale, quien mantiene una relación con Bruce Wayne, y planea un escape aéreo mediante un helicóptero conducido por sus secuaces. Se desenvuelve el enfrentamiento final entre el héroe y el villano en la Catedral, y se obtiene como desenlace la caída por el precipicio del Guasón y su derrota y muerte a manos de Batman. De esta manera la sociedad es salvada por el caballero de la noche.

La película es realizada por la casa productora Warner Bros Pictures y se estrenó en las salas de cine norteamericanas en el mes de Junio del año 1989. El film es dirigido por Tim Burton, guión de Sam Hamm y Warren Skarren basado en el personaje creado por Bob Kane, y la producción de Jon Peters y Peter Gruber. Con respecto al reparto de la película, el papel de Batman es interpretado por Michael Keaton, el Guasón es llevado a la pantalla por Jack Nicholson y Vicki Vale es interpretada por Kim Basinger.

Tabla 4. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Jack Napier / Guasón en la película Batman

Personaje: Jack Napier / Guasón	Film: Batman	Secuencias: 1, 4, 15, 21
---------------------------------	--------------	--------------------------

Características	Dimensiones		
	Física	Sociológica	Psicológica
Caracterización / Historia de fondo	<p>A. Fisiología</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Edad, sexo y aspecto físico. <p>B. Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vestuario ✓ Maquillaje ✓ Peluquería 	<p>A. Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Familiares ✓ Conyugales 	<p>A. Personalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Emociones ✓ Esencia ✓ Paradoja ✓ Punto de vista <p>B. Trastorno</p>
	Villano en acción	<p>Interacción</p> <p>A. Entorno</p> <p>Métodos y uso de elementos en función del antagonismo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipulación de personajes ✓ Tecnología <p>B. Héroe</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Atracción ✓ Conflicto ✓ Contraste ✓ Transformación 	<p>Contexto</p> <p>A. Ubicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tiempo ✓ Espacio <p>B. Realidad política</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sistema político ✓ Valores ✓ Anti- valores ✓ Monopolio de la violencia <p>C. Escenografía</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Arquitectura ✓ Decorado ✓ Tinte, contraste y brillo

6.1.1 Secuencia 1 – ¿Quién es Jack Napier?

La primera secuencia consiste en la presentación del personaje Jack Napier, relación amorosa, construcción psicológica, perspectiva y punto de vista del funcionamiento de la sociedad y en especial del ejercicio del crimen por parte de la mafia.



1. CARACTERIZACIÓN / HISTORIA DE FONDO

1.1 Dimensión física

A. Fisiología

✓ Edad, sexo y aspecto físico

Jack Napier tiene una edad aproximada entre 40 y 45 años, individuo de sexo masculino, contextura normal y estatura estándar. Aparenta estar en buena condición física y su apariencia es arreglada y elegante.

B. Visual

✓ Vestuario

Jack Napier viste un traje azul índigo de tres piezas (pantalón, chaleco y chaqueta), camisa de cuello color azul celeste, y corbata con un estampado sobrio en tonalidades azules, grises y marrones rojizas. Se observa el uso de yuntas y pinza de corbata finas y elegantes. Utiliza un reloj con correa de cuero negra y zapatos de cuero negros. Manipula un *deck* de cartas rojas.

El vestuario demuestra una función pararealista ya que es acorde a la moda y a criterios de combinación, elegancia y fineza. Contiene un elemento simbólico que identifica al referente de los gángster o miembros de mafias de crimen organizado de inicios del siglo XX; aunque es una versión modernizada ya que se confecciona con un color más vivo.

✓ Maquillaje

El personaje no muestra ningún tipo de maquillaje característico, especial o simbólico.

✓ Peluquería

El cabello de Jack Napier es de color castaño con ciertos destellos grisáceos, es de un largo considerable, peinado hacia atrás, dejando ver unas entradas un tanto pronunciadas.

1.2 Dimensión sociológica

A. Relaciones

✓ Conyugales

Se muestra involucrado en una relación amorosa con Alicia Hunt, quién es la pareja oficial de Carl Grissom, empresario corrupto y jefe de la mafia. Los personajes no demuestran ser muy afectivos o cariñosos, aunque se observa un indicio de haberse establecido hace cierto tiempo. No hay una comprensión, complicidad, picardía o demostraciones amorosas evidentes entre los personajes durante la secuencia.

1.3 Dimensión psicológica

A. Personalidad

✓ Emociones

Jack Napier demuestra primordialmente serenidad y concentración, manifiesta un alto nivel de intuición, perspicacia, confianza, autoestima, vanidad, destreza, ironía, astucia, viveza y auto proclamación

✓ Esencia

Jack Napier es un hombre vanidoso y egocéntrico que confía plenamente en sus percepciones de la sociedad y del manejo del crimen en ciudad Gótica. Se identifica una personalidad intuitiva y cerebral.

✓ Paradoja

El personaje de Jack Napier, a pesar de demostrar una alta autoestima y una gran vanidad, muestra un cierto desaire o anhelo de volver a sus años de juventud.

✓ Punto de vista

La perspectiva de Jack plantea un mundo, o específicamente una ciudad Gótica, en la que reine el crimen y el caos, donde no haya espacio para la existencia de personas decentes de altos principios éticos y morales.

B. Trastorno

En el transcurso de la secuencia se identifican dos trastornos principales en Jack Napier. En primer lugar se establece un comportamiento psicopático identificado mediante su juicio deficiente, egocentrismo extremo, falta de respuesta emocional y ausencia de nerviosismo. Estos elementos pueden identificarse como parte del trastorno antisocial de personalidad.

Por otra parte, se refleja el trastorno narcisista de la personalidad, manifestado en el egocentrismo exacerbado y sentido de grandiosidad irreal que muestra el personaje en el momento que se observa frente al espejo; identificando su grandiosidad y su amor por sí mismo por encima de todas las cosas. Napier rechaza de manera despectiva el cumplido que le emite Alicia al reconocerle que luce bien, a lo que responde que nadie le preguntó a ella su opinión. Se infiere que acorde a las características del trastorno, Napier no considera importante la opinión o el halago de su amante por considerarla individuo inferior a él.

2. VILLANO EN ACCIÓN

2.1 Dimensión de la interacción

A. Entorno

✓ Manipulación de personajes

Jack Napier se presenta envuelto en una situación romántica con Alicia, la pareja de su jefe, el mafioso Carl Grissom. Durante la interacción de los personajes, se demuestra una postura de confianza con respecto al secreto del amorío; aunque Napier no le otorga mayor importancia al mismo, ya que cuando Alicia señala las posibles consecuencias del descubrimiento del amorío, Napier insiste en disminuir su importancia en contraposición a los negocios que lo unen a Grissom. Otro indicio de lo anterior se observa en el hecho de que Napier está recostado en un sofá con los pies colocados sobre la mesita, directamente sobre una revista Vogue en la que Alicia aparece fotografiada en la portada; de alguna manera Napier la está pisando.

✓ Tecnología

Durante la secuencia analizada no se presenta un uso representativo de elementos tecnológicos en función del ejercicio antagónico.

B. Héroe

Durante la secuencia evaluada no se observa ningún tipo de interacción con el héroe.

2.2 Dimensión del contexto

A. Ubicación

✓ Tiempo

La acción ocurre de noche, no se identifica un tiempo específico, ni tampoco se hace una referencia a la fecha en la que toma curso la acción. El único elemento que se puede identificar es que acaba de culminar el proceso de asignación del nuevo Fiscal General de ciudad Gótica.

✓ Espacio

La secuencia se ubica en el apartamento de Alicia Hunt, vivienda decorada con escasa elegancia y gusto. Predomina el uso de colores tierra y tonalidades neutras. Los muebles son de cuero y las paredes están cubiertas por retratos en blanco y negro de mediana dimensión. Se observa igualmente la presencia de un *coffe table*, un teléfono y un televisor.

B. Realidad Política

✓ Sistema político

Durante la secuencia, se observa por televisión una rueda de prensa del partido demócrata del gobierno federal de ciudad gótica. El evento está moderado por el alcalde de la ciudad, y surge a modo de celebración de la asignación o elección de el nuevo Fiscal General Harvey Dent. De igual manera se muestra al comisionado de la policía James Gordon en el panel.

La situación de la rueda de prensa permite identificar que ciudad Gótica se rige por un gobierno federal, dirigido por el partido democrático enfocado en el crecimiento económico y específicamente la seguridad y la lucha contra el crimen y la corrupción desatada en la ciudad. Se presentan también como figuras importantes del acontecer político al jefe de policía y al electo fiscal representante del sistema judicial.

✓ Valores

Los valores positivos son expresados en el discurso de Harvey Dent y se identifican como la seguridad, justicia, decencia y moralidad.

✓ Anti-valores

Son reflejados en el discurso de Jack Napier y se identifican la injusticia y criminalidad, impunidad y desorden social.

✓ Monopolio de la violencia

El monopolio de la violencia pretende ser manejado por el gobierno federal, el sistema judicial y las fuerzas de control representadas en el departamento de policía. Aunque el gobierno reconoce las condiciones de inseguridad y altos niveles de criminalidad que abaten las calles de la ciudad, la figura de Harvey Dent promete “materializar” la captura de la raíz del problema, el corrupto jefe de la mafia Grissom.

Por otro lado Jack Napier promulga tener el control de la situación y no verse afectado en lo absoluto por la amenaza. Sugiere que en caso de que Dent representara un verdadero desafío o inconveniente, él mismo se encargaría resolver la situación. Napier promulga poseer el control y el poder suficiente para acabar con el fiscal general en caso de que fuese necesario.

C. Escenografía

✓ Arquitectura

El espacio del apartamento es personal y femenino, mayormente finalizado con detalles en madera y de piso alfombrado lo que le otorga un ambiente caluroso e íntimo.

✓ Decorado

El decorado del apartamento de Alicia Hunt es realista e impresionista. En primer lugar utiliza elementos propios de la decoración de un apartamento elegante y pequeño de una mujer. Los muebles son de cuero y de apariencia sobria en colores tierra y neutros, se observa una mesa o *coffe table* sobre la que reposan un teléfono y una revista Vogue, frente a la mesa se encuentra un televisor. Un gran espejo está enmarcado en una de las paredes de la sala. Por otra parte el decorado es impresionista ya que las paredes están adornadas con numerosas fotografías de moda y retratos de Alicia, enmarcados y dispuestos en todas las paredes de la sala del apartamento, además se observa a la modelo en la portada de la Vogue. Todos estos elementos son recurrentes con la función psicológica egocéntrica y narcisista del personaje.

✓ Tinte, contraste y brillo

Durante la secuencia se observan tonalidades claras, acompañadas de un alto contraste y una luminosidad intermedia.

2.3 Dimensión de rol / acción

A. Motivación

✓ Activo

El personaje responde a sus propios intereses que están en directa contraposición con el sistema social que el gobierno federal plantea que va a implementar para obtener un mejor futuro, libre de criminalidad en la sociedad.

✓ El hombre correcto

Jack Napier presenta un discurso en el que predomina la exaltación de sus creencias y perspectivas sociales, políticas y culturales como verdaderas “soluciones” o sistemas de funcionamiento ideal para ciudad Gótica.

B. Objetivo / Deseo

Mantener el status quo de altos niveles de criminalidad y predominancia del caos en ciudad Gótica. Manejo de la ciudad y sus bajos mundos al lado de Grissom.

C. Acción y reacción

En la secuencia revisada no se observa una acción o reacción específica, ya que la función de la misma consiste en delimitar la psicología y percepción del ideal de sociedad del personaje Jack Napier, en contraposición a los planteamientos de las autoridades.

D. Función dramática

✓ Sombra

Jack Napier representa los pensamientos oscuros y deseos anárquicos de manejo de la violencia y criminalidad que los individuos aprenden a desechar o controlar. Específicamente el aparente libertinaje en el ejercicio del libre albedrío y los deseos humanos reprimidos.

6.1.2 Secuencia 4 – *Axis Chemicals Company* / La creación del villano

Jack Napier realiza una farsa de sabotaje industrial a la empresa *Axis Chemicals Company* en aras de evitar el descubrimiento de su relación económica con la mafia. La acción es una emboscada y surge una persecución por parte de las fuerzas policiales y un primer enfrentamiento con el personaje de Batman. Se produce un accidente con sustancias químicas tóxicas que conllevan a la transformación de Jack Napier en el Guasón.



1. CARACTERIZACIÓN / HISTORIA DE FONDO

1.1. Dimensión física

A. Fisiología

✓ Edad, sexo y aspecto físico

Jack Napier tiene una edad aproximada entre 40 y 45 años, individuo de sexo masculino, contextura normal y estatura estándar. Apareta estar en buena condición física y su apariencia es arreglada y elegante.

C. Visual

✓ Vestuario

Jack Napier utiliza un traje de vestir morado de tres piezas (pantalón, chaleco y chaqueta), camisa de cuello manga larga blanca y corbata vino tinto. Sobre el traje, viste un abrigo negro de gamuza de longitud a tres cuartos de la pierna, guantes de cuero negro y sombrero. Cumple una función parrealista, complementa una moda o estilo armónico y combinado, y simbólico, ya que el conjunto completo está claramente influenciado por los elementos de la cultura gángster de inicios del siglo XX, acorde con su identificación como criminal miembro de una banda.

✓ Maquillaje

El personaje no muestra ningún tipo de maquillaje característico, especial o simbólico.

✓ Peluquería

El cabello de Jack Napier es de color castaño con ciertos destellos grisáceos, es de un largo considerable, peinado hacia atrás, dejando ver unas entradas un tanto pronunciadas.

1.2 Dimensión Sociológica

El personaje Jack Napier no otorga ningún tipo de datos referentes a su biografía en el ámbito sociológico de sus relaciones personales o amorosas del pasado.

1.3 Dimensión Psicológica

A. Personalidad

✓ Emociones:

Durante la secuencia Jack Napier demuestra intuición, ansiedad, preocupación, precaución, viveza, satisfacción, ironía, temor y dolor.

✓ Esencia

Jack Napier es un hombre suspicaz, irónico y astuto que actúa en función de sus objetivos y su auto preservación por encima de todas las cosas. Demuestra una personalidad extrovertida, intuitiva y cerebral.

✓ Paradoja

No se observa en la secuencia ningún elemento tangible o importante que represente una paradoja en la psicología antes planteada.

✓ Punto de vista

Contempla un funcionamiento del mundo en el que los malos, criminales o villanos se salen siempre con la suya, ya sea como consecuencia de la planificación o como un golpe de suerte. Igualmente demuestra tener el poder y la determinación para terminar la vida de las personas que se interpongan en su camino.

B. Trastorno

El Guasón demuestra durante la secuencia ciertas características inherentes al trastorno narcisista de la personalidad y a la psicopatía. En principio el personaje se maneja con una actitud egocéntrica, como jefe de la operación del espionaje industrial no se dedica a realizar el trabajo sucio, son los secuaces quienes sabotean y destruyen los archivos de *Axis Chemicals Company*. Una vez que se descubre la emboscada, el personaje demuestra una conducta delictiva bajo la cual destruye controles de operaciones y recipientes contenedores de tóxicos a manera de generar una distracción para lograr escapar.

En la interacción con el héroe el villano muestra una actitud encantadora y ejecuta acciones impulsivas, delincuentes y agresivas para salirse con la suya. A partir del descubrimiento de la emboscada, Jack Napier desarrolla una paranoia o desconfianza hacia los otros personajes y a su vez demuestra una necesidad de venganza y ajuste de cuentas con Eckhardt, responsable de la situación.

2. VILLANO EN ACCIÓN

2.1 Dimensión de la Interacción

A. Entorno

✓ Manipulación de personajes

Jack Napier está acompañado aproximadamente por siete criminales que realizan el trabajo sucio del supuesto espionaje industrial. Una vez que descubren que la bóveda está vacía, les avisa que les han tendido una trampa, los urge a que estén vigilantes. En el primer enfrentamiento con un par de policías, uno de los criminales de la banda abre fuego y comienza a disparar. Napier huye hacia niveles superiores en búsqueda de una salida a través de los pasadizo de la factoría.

✓ Tecnología

Los criminales que acompañan a Jack Napier utilizan un soplete para atravesar la compuerta de hierro de la bóveda de las oficinas de *Axis Chemicals Company*, la cuales operada por un sujeto abridor de bóvedas denominado *safecracker*.

Durante la huída, Napier crea diversas distracciones al manipular las válvulas y controladores de una maquinaria eléctrica que controla el almacenamiento y tratamiento de sustancias y gases tóxicos peligrosos. Las sustancias se desbordan de los contenedores mientras las chispas y el humo cubren el ambiente. Al verse acorralado por la policía, Napier toma un hacha y golpea uno de los contenedores de hierro liberando una sustancia venenosa de colores escandalosos. Con respecto a las armas de fuego, Napier utiliza un revólver.

B. Héroe

✓ Atracción

Las cualidades en común que atraen al personaje de Batman y Jack Napier durante la secuencia son el ejercicio del poder fuera de los ámbitos de la legalidad. Napier quiere escapar de la justicia, mientras que Batman quiere detener al malhechor sin trabajar en conjunto con las fuerzas policiales que lo persiguen.

✓ Conflicto

La base del conflicto entre los personajes se representa en la intencionalidad de sus hechos. Napier pretende escapar de la policía y huir de las instalaciones de la compañía de químicos *Axis* después del intento fallido de sabotaje industrial; mientras que Batman pretende atrapar al criminal para detener sus fechorías.

El encuentro está basado en la violencia física, en una primera instancia Napier está a punto de matar al Comisionado Gordon y al corrupto policía Eckhardt en el momento que Batman aparece y pateo el revolver de sus manos. El enfrentamiento se torna físico y Batman tiene a Napier ahorcado y alzado por el cuello; hasta que Bob, el fiel secuaz de

Napier, apunta la cabeza del comisionado Gordon y demanda la liberación de Jack. El villano se siente atraído e intrigado por el vigilante disfrazado de murciélago, y en vez de huir rápidamente, recoge el arma con la intención de dispararle pero Batman ha desaparecido.

Napier obtiene la oportunidad y le dispara a Eckhardt asesinándolo, momento en el que reaparece Batman a enfrentarlo. Napier se voltea rápidamente para enfrentarlo, se observan por un momento y satisfactoriamente le dispara, Batman se defiende con su capa y la bala rebota atravesándole la cara al malhechor. Se tambalea de dolor y se tropieza con las barandas de metal, se viene abajo pero logra sujetarse de una de las últimas barandas. Batman se esfuerza por sujetar la mano del malhechor pero éste se le resbala y cae directamente en un tanque contenedor de un burbujeante contenido tóxico.

✓ Contraste

Se puede considerar el accidente que conlleva la conversión de Jack Napier en el futuro Guasón como un elemento de arraigamiento y crecimiento exponencial del conflicto entre el héroe y el villano. Aunque este evento se desarrolla en el punto de transformación por considerarse apropiada su ubicación en dicha categoría.

✓ Transformación

La caída de Jack Napier en el envase tóxico se observa como un accidente, hasta cierto punto generado como consecuencia de su enfrentamiento con Batman, al igual que la deformación de su rostro por el impacto de un disparo. Por lo tanto, se identifica que la acción de Batman sobre Jack Napier genera una transformación negativa en el personaje, convirtiéndolo en un sujeto de tez blancuzca y cabellos verdes por los efectos del tóxico. Este es el momento de la historia en el que nace el Guasón a manos del ejercicio de las acciones de Batman. Para Jack Napier, se muestra como una transformación hasta cierto punto positiva ya que enmarca su supervivencia en el hecho trágico, y demuestra como elemento crucial en su resurgimiento como villano del río contaminado, en el que entre un manojo de cartas emerge una mano blanca y resalta la carta o comodín del *Joker*.

1.2 Dimensión del contexto

A. Ubicación

✓ Tiempo

La acción ocurre de noche, no se identifica un tiempo específico, ni tampoco se hace una referencia específica a la fecha en la que toma curso la acción.

✓ Espacio

La secuencia se desarrolla en las instalaciones de la planta de químicos *Axis Chemicals Company*, y en los oscuros alrededores de la compañía resguardada por unas rejas de seguridad y rodeada de un río contaminado aparentemente utilizado como depósito de desechos.

B. Realidad política

✓ Sistema Político

En la secuencia revisada no se especifican características identificables a algún sistema político en especial, aunque se pueden observar elementos de interés. Primordialmente, se plantea una jerarquía evidente en el accionar de los policías y de los criminales.

✓ Valores

Las dos fuerzas representantes de los valores de índole positiva son el comisionado James Gordon y sus efectivos policiales, además de Batman.

Desde su aparición en la secuencia, el comisionado Gordon llega para hacerse cargo de la operación y capturar a Jack Napier, estableciendo su inminente liderazgo como representante de la ley y de las fuerzas policiales a cargo de la situación. Manifiesta

elementos identificables de los valores de justicia, honestidad e integridad profesional y humana.

Batman, por otra parte, refleja primordialmente el valor de la justicia vista desde la perspectiva de detención y captura de los malhechores que intentan escapar de las autoridades.

✓ Anti-valores

Se reflejan en la secuencia dos fuentes primordiales de anti-valores, identificados en las acciones de Jack Napier y los criminales miembros de la banda, y por otro lado las acciones del teniente Eckhardt y los efectivos policiales que están bajo su mando.

En primera instancia se observan las intenciones del teniente Eckhardt, quien utiliza su posición como policía o figura de autoridad para promover el asesinato de Napier bajo la excusa de contrarrestar la agresión a la propiedad privada que ejecutan. Acción hipócrita y desleal para con su profesión que queda al descubierto a través de una sutil acusación que realiza Gordon al insinuar que la persona que está a cargo de la operación hasta el momento en que aparece es Carl Grissom, quién utiliza a Eckhardt como títere o mediador de su voluntad. La deshonestidad y abuso de poder son claramente identificables en la conducta de Eckhardt, al igual que la cobardía cuando intenta huir de la escena antes de ser descubierto y asesinado con un disparo a manos de Napier.

Por otra parte, las acciones de Jack Napier y sus bandidos reflejan anti-valores como la implementación de la violencia, el desorden y el caos. El aparente sabotaje de las oficinas de la planta *Axis Chemicals Company* responde a un plan maestro de destruir las evidencias que conectan los movimientos financieros de la planta con el mafioso Carl Grissom; aunque les tienden una trampa porque una vez que abren la caja de seguridad se dan cuenta que está vacía.

✓ Monopolio de la violencia

El ejercicio del monopolio o control de las fuerzas de la violencia es realizado por cuatro entes diferentes durante el enfrentamiento que se desarrolla en la secuencia.

En primer lugar, los efectivos de las fuerzas policiales que asisten al lugar están comandados por dos líderes diferentes que persiguen distintos objetivos. Por un lado se observa al teniente Eckhardt manejando un grupo de efectivos de la policía y de un equipo SWAT, que responden a la instrucción de perseguir al sospechoso Jack Napier y disparar hasta matarlo.

Posteriormente llega a la escena el comisionado James Gordon, acompañado de unos oficiales de la policía uniformados. Gordon cambia las instrucciones generales de todos los efectivos policiales del lugar ordenándoles la inminente captura del malhechor Napier vivo.

La otra fuerza que ejerce un control sobre la violencia es la banda de malhechores y mafiosos liderizado por Jack Napier, quienes en vista del inminente enfrentamiento a la policía abren fuego e inician el tiroteo.

Por último, se observa la acción de Batman como ejercicio de una fuerza de poder y orden independiente que comulga privadamente con los intereses de contrarrestar la acción de los malhechores del comisionado Gordon, aunque se maneja bajo su propia agenda y con el elemento de la sorpresa de su lado.

C. Escenografía

✓ Arquitectura

El espacio de la *Axis Chemical Company* donde se desarrolla la acción aparenta ser reducido y limitado, dominado por la oscuridad y los espacios pequeños. Las escaleras le otorgan una especie de dimensión y altura, lo que permite identificar tres plataformas o superficies. Los materiales más predominantes son el acero y el metal.

✓ Decorado

El decorado cumple una función realista e impresionista. En primer lugar es realista ya que se identifican elementos que corresponden a las instalaciones de una fábrica de químicos, contenedores de grandes dimensiones, centrales de operación y de control, tubos, calderas y equipos de emergencia. Se considera impresionista ya que la oscuridad y el espacio reducido responde a la función dramática y psicológica del personaje: lo oculto, engañoso y difícil de precisar. Vale la pena resaltar el uso del humo como elemento reductor de los espacios que le otorga una dimensión diferente al lugar; y por último la aparición constante de una lámpara que le otorga al espectador un punto visual de referencia y ubicación importante.

✓ Tinte, contraste y brillo

En la secuencia predominan las tonalidades azules y rojas, hay poco contraste y la luminosidad es baja ya que en la mayoría predominan las sombras.

1.3 Dimensión de rol/acción

A. Motivación

✓ Activo

Las acciones de Jack Napier permiten identificarlo como un villano activo que persigue sus propios intereses. Plantea y dirige el sabotaje industrial, y una vez descubierta la emboscada Napier busca su propio bienestar y escapatoria. Previo al enfrentamiento, Jack le dice a los otros criminales que estén atentos, insinuando que cada quien es responsable por su propia vida.

B. Objetivo / Deseo

En la secuencia revisada, Jack Napier busca primordialmente escapar de la trampa que le tiende Carl Grissom, de la persecución de los efectivos de la policía y de Batman.

C. Acción y reacción

Se observan dos acciones primordiales por parte del villano que se desarrollan en la secuencia. En primer lugar, el sabotaje industrial para evitar que conecten a la mafia con las acciones económicas de la compañía *Axis Chemicals Company*. A modo de reacción, los cuerpos policiales y Batman responden al enfrentamiento de los criminales en búsqueda de su captura o asesinato, dependiendo de la fuerza que se especifique como se describió anteriormente.

La segunda acción consta de la escapatoria de la justicia, mediante un enfrentamiento a mano armada y de combate físico a policías y Batman. La reacción pertinente e interesante consiste en el accidente en el cual es desfigurado por su propia bala y además sumergido, posterior a una caída, en un envase de químicos tóxicos que lo queman transforman.

D. Función Dramática

✓ Sombra

Jack Napier ejerce una función de sombra ya que actúa en respuesta a la codicia y la evasión de la justicia. Además, se presenta como despiadado e inescrupuloso.

✓ Bufón

El personaje de Jack Napier encarna elementos de la función dramática de alivio cómico en dos situaciones particulares de la secuencia a través de la ironía y el humor negro. La primera acción se observa mientras asesina a Eckhardt con un disparo mientras le dice irónicamente que piense en el futuro; es muy dudoso que un personaje como Jack Napier considere en la existencia de una vida después de la muerte, así que se infiere un disfrute y un alivio “gracioso” e irónico en pensar en el futuro cuando está a punto de morir.

Por otro lado, muestra una posición irónica y retadora en la primera confrontación con Batman, en oposición a la reacción de asombro y temor que se observa tanto en los otros criminales como en los efectivos de la policía. Estando bajo el control físico de Batman, su primera impresión del personaje es resumida en una palabra de asombro: “Jesús”. Y una vez que Batman lo libera, su reacción se enfoca en resaltar lo peculiar de su vestimenta: “Lindo atuendo”. Frente a la aparición de la figura oscura y temible de un vigilante de la noche, su reacción es primordialmente irónica y hasta cierto punto graciosa.

6.1.3 Secuencia 15 – Museo Fluegelheim

La secuencia se desenvuelve en torno a la emboscada de Vicki Vale y el vandalismo de las obras de arte por parte del símbolo del antagonismo, el villano. Se presentan las impresiones personales sobre sí mismo como ente superior y representante de grandiosidad y narcisismo, al igual que la primera interacción entre Batman y el Guasón.



1. CARACTERIZACIÓN / HISTORIA DE FONDO

1.1 Dimensión física

A. Fisiología

✓ Edad, sexo y aspecto físico

Jack Napier tiene una edad aproximada entre 40 y 45 años, individuo de sexo masculino, contextura normal y estatura estándar. Aparenta estar en buena condición física y su apariencia es arreglada, combinada y elegante.

B. Visual

✓ Vestuario

El personaje utiliza un traje de tres piezas conformado por un pantalón de pinza de cuadros color púrpura y turquesa, chaleco igualmente en tonalidad turquesa y un frac o chaqueta de cola color púrpura. Usa una camisa de botones manga larga de seda color naranja y una cinta de corbata turquesa atada al cuello en forma de lazo, usa guantes morados de cuero al igual que un sombrero estilo artista pop en seda púrpura. Aunado a lo anterior utiliza como accesorios un ojal en forma de flor parecida a una cayena rosada en la solapa izquierda del frac, al igual que un pañuelo de seda turquesa que guinda del bolsillo de la chaqueta. Utiliza también un bastón negro con mango plateado.

✓ Maquillaje

El maquillaje que presenta el personaje es una cobertura con una base de color piel que permite observar unas pronunciadas cicatrices prolongadas a lo largo de los labios que tensan la piel hacia atrás, mostrando una sonrisa exagerada y permanente. Hacia el final de la secuencia Vicki Vale avienta el contenido de una jarra de agua en el rostro del Guasón y se observa el maquillaje corrido que ocultaba una base uniforme color blanca y un prominente color rojo en la sonrisa.

✓ Peluquería

El cabello del personaje está cubierto por un sombrero que ya fue señalado anteriormente en el vestuario, por ende no aplica su descripción.

1.2 Dimensión sociológica

A. Relaciones

✓ Conyugales

El Guasón se presenta en la secuencia acompañado de Alicia Hunt, con quién mantiene una relación amorosa. La presenta como un boceto de aplicación de su nueva filosofía, la realización de obras de arte vivientes.

1.3 Dimensión psicológica

A. Personalidad

✓ Emociones

El Guasón se presenta durante la secuencia como juguetón, alegre, festivo, suspicaz, crítico, honesto e irónico.

✓ Esencia

La esencia del Guasón yace en la exaltación de su grandiosidad como artista, consagrado como el primer artista funcional homicida. Se identifica una personalidad extrovertida, intuitiva y sensitiva.

✓ Paradoja

A pesar de que el personaje propone una nueva concepción de la estética y el arte partiendo de lo horroroso y repugnante para el común denominador de los seres humanos;

resalta la belleza tradicional de Vicki Vale y pretende involucrarse con ella de alguna manera, ya sea personal o profesional.

✓ Punto de vista

El Guasón percibe un mundo y una sociedad que debería ser liderada por un artista como él, concebido como un individuo que utiliza elementos de la destrucción y el horror para hacer algo novedoso y crear arte. Este tipo de persona no se deja llevar por la hipocresía y las banalidades de la superficialidad de las apariencias preconcebidas como manifestación de la belleza.

B. Trastorno

El Guasón demuestra durante la secuencia comportamientos y conductas que coinciden con el diagnóstico del trastorno narcisista de personalidad. En el discurso se describe a sí mismo como una obra de arte viviente superior a los demás y exalta el descubrimiento de su grandiosidad. Por otro lado, su egocentrismo exacerbado y narcisismo queda evidenciado en el vandalismo realizado a las piezas de arte del museo. El Guasón y sus secuaces las readaptan en función de mimetizar su complejo de superioridad ya sea mediante el otorgamiento de características físicas representativas del personaje como el cabello verde y la sonrisa exagerada a bustos griegos y romanos, o la escritura infantil del enunciado “El Guasón estuvo aquí”, así como el uso de colores representativos del personaje.

De igual manera presenta un complejo de creación similar al de un ente superior divino, ya que se atribuye la capacidad de deformar a individuos para crearlos a su imagen y semejanza a modo de reinterpretación artística de la humanidad.

2. VILLANO EN ACCIÓN

2.1 Dimensión de la interacción

A. Entorno

✓ Manipulación de personajes

El Guasón está acompañado por seis criminales uniformados en chaquetas de material sintético, a quienes utiliza como accesorios en el vandalismo y destrucción o adaptación de las obras de arte del museo. A su vez funcionan en servicio de las necesidades y acciones del personaje.

Por otra parte, manipula a Vicki Vale y le tiende una trampa al citarla en el museo para un supuesto encuentro con Bruce Wayne a modo de propiciar su interacción con ella. El objetivo surge en función de generar una alianza laboral en la que ella participe como fotógrafa y documente el trabajo del Guasón, además de buscar un vínculo emocional con el personaje ya que se siente atraído por ella. De igual manera la acosa y atemoriza en aras de obtener información acerca de Batman.

Por último utiliza al personaje de Alicia Hunt como modelo de práctica para la creación de “su arte”, la desfiguración del rostro de las personajes por medio del uso de agentes químicos tóxicos y ácidos que queman la piel; el personaje de Alicia se observa drogada o bajo la influencia de algún estupefaciente que le impide ejercer ningún tipo de presión o contradicción ante cualquier situación de peligro. Así mismo atemoriza a Vicki Vale mediante la revelación del rostro de Alicia, el cual estaba cubierto con una máscara.

✓ Tecnología

La tecnología que utiliza el Guasón en la secuencia se dividen en dos categorías primordiales. En primer lugar el uso de una sustancia tóxica en forma de humo morado que vierte en el conducto del aire acondicionado, el cual conlleva al desmayo de las personas dejándolas inconsciente en segundos de su inhalación. Por otro lado, utiliza como medio de intervención pinturas y aerosoles para destruir o readaptar las obras de arte expuestas en el museo, a manera de acercarlas a su nueva filosofía de concepción artística.

B. Héroe

✓ Atracción

La atracción principal del héroe y el villano consiste en el compartido interés por la fotógrafa y periodista Vicki Vale.

✓ Conflicto

Esta primera interacción de los personajes es bastante breve y el conflicto primordial consiste en la búsqueda de su objetivo. El Guasón por un lado pretende atemorizar y conquistar a Vicki Vale para que trabaje con él documentando sus malévolos planes de destrucción y homicidio; mientras que Batman pretende combatir y detener las acciones criminales y destructivas del Guasón.

2.2 Dimensión del contexto

A. Ubicación

✓ Tiempo

La acción transcurre de noche ya que se observa que Vicki Vale tiene una supuesta reservación para una cena con Bruce Wayne en el restaurante del museo.

✓ Espacio

La secuencia se desarrolla en las instalaciones del Museo Fluegelheim de ciudad Gótica, específicamente en la sala de exposiciones y el restaurante de la locación.

B. Realidad Política

✓ Sistema político

Durante la secuencia no se observa ningún indicio que indique referentes a la identificación del sistema político imperante en ciudad Gótica.

✓ Valores

Se aprecian en la secuencia la promoción del conocimiento, la cultura y el arte como fundamentos de la sociedad.

✓ Anti-valores

El Guasón promueve el vandalismo, el crimen, el homicidio, la mutilación, malformación o incapacitación de los individuos. Manifiesta una personalidad extrovertida, intuitiva y sensitiva.

✓ Monopolio de la violencia

El monopolio de la violencia está manejado primordialmente por el Guasón y los criminales que lo acompañan, quienes someten sin mayor dificultad a todas las personas que se encuentran en el recinto mediante el uso de un gas tóxico, el cual esparcen masivamente a través del conducto del aire acondicionado que los deja inconscientes. Una vez que Batman entra en escena, contrarresta la acción del Guasón y se roba el control de la situación rescatando a Vicki mediante el uso de *gadgets* que le permiten un rápido escape sin apelar a la violencia física.

C. Escenografía

✓ Arquitectura

El edificio del Museo Fluegelheim es una edificación ecléctica debido a que mezcla diversas corrientes arquitectónicas y materiales, responde a la corriente historicista del postmodernismo ya que se observan elementos clásicos descontextualizados y la forma sigue la ficción. Su composición apela al referente de elementos de la construcción de locomotoras o naves marítimas como las escotillas de un submarino. Se observan grandes puertas grabadas en bronce y ampliamente decoradas con formas en relieve, elementos del Deco. Se percibe el uso de materiales como el ladrillo, mármol, concreto, bronce y metal. El material del mármol se utiliza desde la época de los griegos, el concreto desde los

romanos, y el ladrillo se identifica en el período del romanticismo. Se observan columnas de ladrillos que crecen en forma ascendente hasta convertirse en un arco que contiene un rosetón o vitral, elementos que asemejan a una iglesia.

✓ Decorado

El decorado es principalmente realista e impresionista. Es realista en el sentido de estar decorado con los elementos propios de un museo, pinturas y esculturas. Por otro lado la selección de las pinturas en exhibición responde a la función psicológica y a los valores representativos de la sociedad que son atacados y distorsionados por la figura del villano. Entre las pinturas que se observan se destacan obras de Degas, Manet y Velásquez; así como retratos de Abraham Lincoln y George Washington. Además se resalta la obra “*Figure with meat*” de Francis Bacon, obra realizada en 1954 que presenta la figura del Papa Inocencio X en una posición central, rodeado a sus costados por dos cadáveres de animal en los que resaltan las costillas y la carne cruda. La boca del Papa está dibujada en forma de grito, y las manos están descubiertas y aferradas a la silla Papal simbolizando una especie de terror o miedo.

✓ Tinte, contraste y brillo

Durante la secuencia predominan las tonalidades rojas y verdes, hay un alto contraste y la luminosidad es neutra.

2.3 Dimensión de rol / acción

A. Motivación

✓ Activo

El Guasón proclama en su discurso que tiene la potestad de hacer lo que otros sueñan, hacer arte hasta que alguien muera. Se manifiesta en la capacidad de seguir sus impulsos y vivir en función de su “profesión” y objetivo ser un artista homicida funcional. Además demuestra que vive y acciona en función de cumplir dicho deseo, y como muestra

se presenta al personaje de Alicia como maniquí o boceto de la implementación de su arte, la malformación y quemadura de su rostro a causa de algún ácido aplicado por el Guasón.

✓ El hombre correcto

A pesar de la ironía y el cinismo que caracterizan las críticas del personaje, se muestra completamente convencido de tener la verdad en sus manos, de poseer el derecho y la potestad de incapacitar, amedrentar o asesinar a cualquier individuo que se interponga en su camino. Todo en función de generar y promover el crimen y el caos en ciudad Gótica.

B. Objetivo / Deseo

El Guasón busca liderar el mundo y proclama el deseo de que su rostro aparezca en el billete de un dólar. El objetivo primordial del personaje yace en la creación o adaptación de los individuos y sus expresiones artísticas a su imagen y semejanza.

C. Acción y reacción

El Guasón modifica y destruye obras de arte clásicas y contemporáneas mediante el uso de colores brillantes que mimetizan las características físicas y psicológicas de su personaje, hecho que es posible a causa de la erradicación de cualquier fuerza opositora mediante el uso de un gas tóxico. Así mismo atemoriza e intenta manipular a Vicki Vale para que trabaje junto a él o le otorgue información con respecto a Batman. El conjunto de estas acciones generan como reacción la aparición de Batman para el rescate de la “dama en apuros”. No surge un enfrentamiento físico entre el villano y el héroe ya que éste último irrumpe en la escena y rescata a Vicki Vale de una manera veloz y efectiva.

Antes de pasar al siguiente punto se considera interesante resaltar la importancia de la destrucción de las manifestaciones artísticas de la cultura y la interpretación del intelecto y las emociones humanas a lo largo de la historia, por parte del representante del antagonismo y las fuerzas del mal, vistos ambos como símbolos que manifiestan un alto contenido de significación. Entre las piezas que destruye se identifican obras de los pintores Edgar Degas y Manet, “Dos bailarinas en el escenario” y “La Camarera” respectivamente,

así como también se aprecian la obra “El niño azul” de Thomas Gainsborough, y retratos de Abraham Lincoln y George Washington. Se considera significativo la preservación de una sola pieza por parte del Guasón, “*Figure with meat*” de Francis Bacon, obra ubicada en la corriente del expresionismo, cubismo y surrealismo contemporáneo.

D. Función dramática

✓ Sombra

Se puede considerar que el personaje ejerce la función dramática de sombra desde la perspectiva de extraer las concepciones egoístas y superficiales de los seres humanos con respecto a las apariencias y lo estético mediante su exposición en el rostro de los individuos. Es decir, el Guasón manipula y readapta la visión preconcebida de belleza física invirtiéndola y transformándola desde el horror y lo desagradable, a modo de convertir su realidad visual en un exponente artístico.

✓ Bufón

El Guasón cumple la función dramática del arquetipo durante la secuencia debido a que en su discurso realiza una crítica a la hipocresía de los seres humanos y su banalidad o superficialidad con respecto a las apariencias físicas y la concepción estética de “lo bello”. De esta manera señala ciertas fallas de la sociedad con respecto al funcionamiento y pensamiento de los seres humanos.

6.1.4 Secuencia 21 – Catedral / Enfrentamiento final del héroe y el villano

La secuencia se desarrolla en la Catedral de Ciudad Gótica. Vicki Vale es tomada como rehén por el Guasón, Batman lo persigue y le manifiesta su conocimiento de la responsabilidad del villano en el asesinato de sus padres. Se desarrolla el desenlace del enfrentamiento definitivo entre el héroe y el villano.



1. CARACTERIZACIÓN / HISTORIA DE FONDO

1.1 Dimensión física

A. Fisiología

✓ Edad, sexo y aspecto físico

Jack Napier tiene una edad aproximada entre 40 y 45 años, individuo de sexo masculino, contextura normal y estatura estándar. Aparenta estar en buena condición física y su apariencia es arreglada, combinada y elegante.

B. Visual

✓ Vestuario

El personaje utiliza un traje de tres piezas conformado por un pantalón de pinza de cuadros color púrpura y turquesa, chaleco igualmente en tonalidad turquesa y un frac o chaqueta de cola color púrpura. Usa una camisa de botones manga larga en tela de seda color naranja y una cinta de corbata turquesa atada al cuello en forma de lazo, usa guantes morados de cuero.

✓ Maquillaje

El Guasón presenta un maquillaje uniforme compuesto por una base blanca que cubre todo el rostro, la mandíbula y la boca están tensadas hacia atrás, mostrando una sonrisa exagerada y permanente que es resaltada mediante el uso del color rojo en los labios. Los vellos de las cejas son de color verde.

✓ Peluquería

El cabello del personaje es relativamente largo, de color verde oscuro y peinado hacia atrás.

1.2 Dimensión sociológica

A. Relaciones

✓ Familiares

La referencia sociológica de la secuencia es expresada por Batman mediante la frase: “¿Alguna vez has bailado con el diablo bajo la luz de la luna pálida?”. Dicha pregunta hace referencia a la frase que emite el malhechor cuando asesina a los padres de Bruce Wayne en el *Crime Alley* muchos años atrás. Batman asocia la frase con la identidad de Jack Napier y lo incrimina por la muerte de sus padres.

1.3 Dimensión psicológica

A. Personalidad

✓ Emociones

Encantador, seductor, bromista, irónico, sádico y suspicaz.

✓ Esencia

El personaje muestra una esencia de viveza y superioridad bajo la cual asegura salirse con la suya y escaparse de la justicia. Se observa una personalidad extrovertida, intuitiva y sensitiva.

✓ Punto de vista

El Guasón cree que la sociedad debe ser manejada por individuos superiores como él, y se intuye una creencia en la supervivencia del más apto basada en la viveza y la manipulación de las condiciones en aras de beneficiar el accionar del ente antagónico.

B. Trastorno

Durante el desarrollo de la secuencia el personaje demuestra conductas inherentes al trastorno narcisista de la personalidad. El Guasón proclama su belleza y sus grandiosos

atributos a través del diálogo que mantiene con Vicki Vale, en el cual señala la posibilidad de unirse como pareja aunque serían vistos como la bella y la bestia, siendo él el elemento bello de la relación. De igual manera realiza un alarde con respecto a su viveza y capacidad de salirse siempre con la suya, planteándose como un ente antagónico incapturable o invencible, superior y grandioso.

Por otra parte manifiesta elementos del trastorno antisocial de personalidad, identificado como un psicópata que rechaza los códigos sociales y actúa de manera delincuente y destructiva. Tiene un egocentrismo exacerbado que combina con la impresión y voluntad de salirse siempre con la suya y actuar en función de sus objetivos y necesidades.

2. VILLANO EN ACCIÓN

2.1 Dimensión de la interacción

A. Entorno

✓ Manipulación de personajes

El Guasón toma como rehén a Vicki Vale y la mantiene sometida mediante el uso de una pistola de juguete. Por otra parte los secuaces del Guasón cumplen una función de servir como medio de escape para el personaje es decir actúan en función del objetivo principal del villano. Por último la interacción con Batman responde a la manipulación de su postura como víctima de las acciones del héroe, a modo de distracción, en aras de lograr su escapatoria.

✓ Tecnología

El enfrentamiento entre el héroe y el villano es primordialmente físico, aunque el Guasón utiliza unos trucos cómicos para despistar a su oponente, una mandíbula y una

mano falsa. Estos objetos se analizarán más adelante como elementos representativos del arquetipo del bufón.

B. Héroe

✓ Atracción

La atracción que el héroe y el villano comparten se refiere a la responsabilidad que tienen ambos en la creación o conversión del otro, que a su vez conlleva a una necesidad de actuar en función de oponer o complementar las iniciativas del otro. El otro elemento de atracción que comparten yace en el interés por el personaje de Vicki Vale, Batman en salvarla y el Guasón en capturarla y llevársela con él. El villano empuja al héroe a sus límites, llevándolo a expresar la voluntad de asesinarlo.

✓ Conflicto

El conflicto se manifiesta con respecto a la intención del Guasón de escapar de las autoridades, y el enfrentamiento que le presenta Batman para contrarrestar e impedir su escape de la justicia. Se manifiesta una riña o competencia por parte de ambos personajes para señalar una superioridad de culpa en la generación de uno sobre el otro.

✓ Transformación

Durante el enfrentamiento entre Batman y el Guasón se señalan, por parte de ambos personajes, la transformación que han ejercido uno sobre el otro. En primer lugar, el Guasón le recuerda y aclara a Batman que él lo convirtió en lo que es cuando lo dejó caer en el recipiente de sustancias químicas, suceso que utiliza para colocarse en posición de víctima. Por su parte, Batman inmediatamente le reclama haber asesinado a sus padres, evento que tuvo como consecuencia la creación y transformación del héroe.

2.2 Dimensión del contexto

A. Ubicación

✓ Tiempo

Los sucesos se desarrollan en la noche, posterior a los eventos del festival de celebración del bicentenario de la ciudad que promueve el Guasón. No se identifica una fecha específica.

✓ Espacio

La secuencia se desarrolla en el campanario de la Catedral de ciudad Gótica.

B. Realidad Política

✓ Sistema político

Se señalan las acciones de las fuerzas policiales de ciudad Gótica que pretenden contrarrestar e impedir el escape del Guasón, aunque el personaje bloquea la entrada de la Catedral imposibilitando su acceso. Se asume de esta manera que las fuerzas policiales representan la existencia de un marco legal que asigna un presupuesto para el mantenimiento de fuerzas policiales que velen por la seguridad de los ciudadanos.

✓ Valores

Durante la secuencia Batman promueve la justicia y el rechazo a la impunidad, a la vez que justifica el uso de la violencia para contrarrestar y someter a los criminales.

✓ Anti-valores

El Guasón promueve la impunidad y el desafío a la justicia, plantea el libertinaje y la anarquía en sentido de brindar la libertad plena de cometer cualquier tipo de acto delictivo que el personaje disponga hacer para atemorizar a los ciudadanos de ciudad Gótica.

✓ Monopolio de la violencia

El monopolio de la violencia es manejado primordialmente por el Guasón ya que el personaje es el que genera el descontrol y el caos, además de mantener como rehén a Vicki Vale lo cual le otorga una ventaja con respecto a la posición de las autoridades y Batman. El control de la situación es manejado por el Guasón hasta casi el último momento del enfrentamiento.

C. Escenografía

✓ Arquitectura

La acción se desarrolla en la Catedral de la ciudad y se asocia con un estilo arquitectónico gótico. Sus características principales son la verticalidad de la edificación, compuesta por el uso de bóvedas que descansan sobre un esqueleto de nervios denominado arbotante, que complementa al pilar. De igual manera se observa la existencia de un campanario. La corriente gótica está muy asociada con la naturaleza, desde sus materiales de construcción como la piedra en las columnas y paredes, hasta la concepción arquitectónica del soporte en forma de árboles o grandes troncos que se ramifican. Se observa un referente identificable con la composición arquitectónica de la Catedral de Notre Dame.

✓ Decorado

En la evaluación del decorado se identifica una función realista e impresionista. En primer lugar la realista responde a la demostración de elementos veraces de la arquitectura de estilo gótico, específicamente las catedrales. Mientras que la función simbólica se otorga principalmente a las gárgolas ya que representan la función psicológica del héroe.

Las gárgolas en el gótico se utilizan como guardianes del espíritu de Cristo y se colocan afuera de la iglesia para resguardarla del demonio, son los defensores pétreas del encargo divino. De esta manera se asocia a Batman porque él es el vigilante y guardián nocturno de los ciudadanos y del bienestar de la sociedad; además las gárgolas se colocan

en el exterior de la azotea de las catedrales, al igual que la figura de Batman se coloca en las alturas para observar y custodiar la tranquilidad de la ciudad.

Por último vale la pena destacar la interacción que tiene el villano con una gárgola en particular en el momento que intenta escapar de la catedral. El Guasón juega con ella e incluso se burla y le habla interrogándola de manera irónica: “Y tú, ¿de qué te ríes?”. Por otro lado esa gárgola se revienta y queda guindada de la pierna del villano como un peso muerto que eventualmente provoca su caída en el vacío.

✓ Tinte, contraste y brillo

En la presente secuencia predominan las tonalidades azules, presentadas bajo un alto contraste que ilustra la imagen y por último una luminosidad baja ya que la secuencia es primordialmente oscura.

2.3 Dimensión de rol / acción

A. Motivación

✓ Víctima

El Guasón utiliza la acusación de su transformación a manos de Batman para colocarse en una postura de víctima, señalando lo difícil que fue para él sobreponerse al accidente. Ahora bien, se observa un indicio de manipulación intencionada ya que el personaje se coloca en esa posición principalmente para afectar emocionalmente al héroe.

✓ Activo

El Guasón se identifica como villano activo ya que plantea su beneficio y su objetivo como elemento promotor de sus acciones. Pretende escapar de la justicia y salirse con la suya a como de lugar y realiza cualquier cosa con tal de alcanzar su objetivo.

B. Objetivo / Deseo

El objetivo del personaje es escaparse junto a Vicki Vale de las autoridades policiales y de Batman. De cara al inminente enfrentamiento con el héroe, el objetivo del Guasón es enfrentarlo y superarlo y posteriormente escapar mediante la ayuda de un helicóptero operado por los secuaces del villano.

C. Acción y reacción

En primer lugar el personaje secuestra a Vicki Vale, la perturba y manipula como una muñeca de juguete mientras está a la espera de la llegada de un helicóptero, su vía de escape. Finalmente Batman llega al campanario y se da inicio al enfrentamiento, la reacción por parte del héroe consiste en intentar salvar a Vicki pero queda puesto en desventaja cuando el villano los hala por los brazos y quedan sujetos por sus manos en el borde de la azotea de la catedral. Aparentemente el Guasón está ganando la batalla y puede lograr escapar pero Batman utiliza uno de sus *gadgets* para sujetar la pierna del villano a una gárgola gigantesca de concreto, hasta que finalmente el villano cae al precipicio y aterriza a nivel de la calle con una sonrisa sádica, mientras que un reproductor de sonidos emula una risa sarcástica y desenfrenada, de ésta manera se marca la derrota del villano.

D. Función dramática

✓ Bufón

El Guasón utiliza elementos a modo de trampas graciosas para generar un alivio cómico con respecto a la violencia y tensión del enfrentamiento físico y psicológico que surge entre su personaje y el héroe. Los elementos mencionados anteriormente son una pistola que dispara una banderita roja con una inscripción que se lee “*Bang*”, una mandíbula falsa que cae de su boca y se mueve en forma de mordida, una mano falsa que le tiende a Vicki Vale cuando ésta guinda de la azotea de la Catedral y por último un reproductor de sonidos que genera una risa desenfrenada que se activa cuando el villano cae al abismo y llega al suelo. Por otro lado afronta la situación de peligro apelando a la risa, al humor negro y sádico.

6.2 Sinopsis de El Caballero de la Noche (Christopher Nolan)

“*The Dark Knight*” es un largometraje realizado por la casa productora *Warner Bros Pictures*, estrenado en las salas de cine norteamericanas en el mes de julio del año 2008. El film es dirigido por Christopher Nolan y producido por Emma Thomas, Charles Roven y Christopher Nolan. El guión es obra de Christopher y su hermano Jonathan Nolan, mientras que la historia fue concebida por Christopher Nolan y David Goyer, basada en los personajes de DC Comics escritos por Bob Kane.

La película es una secuela del film *Batman Begins* en la cual se desarrolla la infancia de Bruce Wayne y el trauma que marcó el proceso de transformación y creación de su alter ego, el héroe, Batman. En dicha película, Batman se enfrenta y erradica la amenaza de destrucción de ciudad Gótica concebida por Ra's Al Ghul y las acciones antagónicas del villano conocido como “Espantapájaros”. Un año más tarde en la cronología de la trama aparece en la escena el Guasón, villano psicopático que marca el inicio del film que se analiza en el presente trabajo de grado.

El *plot* o trama central de la película se desarrolla en torno a la aparición y crecimiento exponencial del reinado del caos en ciudad Gótica, liderizado por un criminal ascendente, psicótico y temible conocido como el Guasón. El villano entra en escena para contrarrestar los esfuerzos del héroe, quién asociado con el teniente de policía James Gordon y el Fiscal General Harvey Dent, concibe un plan para dismantelar las organizaciones criminales remanentes que plagan y criminalizan la ciudad. Los criminales disminuyen sus fechorías por temor a la presencia de Batman en el escenario nocturno de Gótica. De igual manera, algunos individuos se identifican con las labores del héroe e incluso se disfrazan emulando a Batman e intentan combatir a ciertos malhechores.

El Guasón desata una serie de acontecimientos entre los cuales se distinguen el robo de un banco que mantiene los fondos de la mafia, reunión con los miembros directivos de la misma para identificar la necesidad de asesinar a Batman. Posteriormente solicita mediante

un comunicado a los medios televisivos, la revelación de la identidad del justiciero y amenaza asesinar a una persona por cada día que no se descubra. Identifica en una carta de *Joker* mediante rastros de ADN, cuáles son sus tres objetivos principales: Comisionado Loeb, Jueza Surrillo y Harvey Dent. Asesina a los dos primeros. Posteriormente informa su próximo objetivo, el alcalde de Gótica.

Con respecto al reparto, el papel de Batman es interpretado por Christian Bale, el Guasón es interpretado por Heath Ledger, Harvey Dent es interpretado por Aaron Eckhardt, mientras que Rachel Dawes es interpretada por Maggie Gyllenhaal y por último James Gordon es representado por Gary Oldman.

A partir de las acciones del villano, Batman emprende la tarea de contrarrestar y controlar el ejercicio antagónico del personaje, lo cual se desenvuelve en una serie de enfrentamientos y la progresión de asesinatos y ataques masivos del Guasón. Finalmente es capturado, durante el traslado de Harvey Dent, quién ha develado su supuesta identidad como Batman. La desaparición del Fiscal General conlleva a la interrogación del villano con respecto a su paradero, surge un brutal y violento enfrentamiento entre Batman y el Guasón.

El asesinato de Rachel Dawes y malformación de Harvey Dent aumentan el reto y la intensidad del conflicto entre el héroe y el villano. Coleman Cooper, abogado contador contratado de Wayne Enterprises amenaza con develar la identidad del héroe en televisión nacional. El Guasón se opone por completo a que alguna persona descubra quién es Batman, así que dinamita un hospital cuando nadie logra asesinar a Reese.

Por último se observa el clímax del conflicto, la provocación de un experimento social de destrucción masiva a manos del villano. Batman logra detener sus intenciones resaltando la bondad y esperanza que aún queda en la ciudadanía, aunque es muy tarde ya que el villano ha corrompido y traído al ejercicio criminal a Harvey Dent. Se realiza un

último encuentro entre Batman, Gordon y Dent que enmarca la nueva faceta del héroe. Se convierte en un vigilante silencioso, un protector fiel, un caballero de la noche.

Tabla 5. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje Guasón en la película El Caballero de la Noche

Personaje: Guasón	Film: El Caballero de la Noche	Secuencias: 1, 5, 9, 17
-------------------	--------------------------------	-------------------------

Características	Dimensiones		
	Física	Sociológica	Psicológica
Caracterización / Historia de fondo	<p>A. Fisiología</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Edad, sexo y aspecto físico. <p>B. Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vestuario ✓ Maquillaje ✓ Peluquería 	<p>A. Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Familiares ✓ Conyugales 	<p>A. Personalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Emociones ✓ Esencia ✓ Paradoja ✓ Punto de vista <p>B. Trastorno</p>
	Villano en acción	<p>Interacción</p> <p>A. Entorno</p> <p>Métodos y uso de elementos en función del antagonismo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipulación de personajes ✓ Tecnología <p>B. Héroe</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Atracción ✓ Conflicto ✓ Contraste ✓ Transformación 	<p>Contexto</p> <p>A. Ubicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tiempo ✓ Espacio <p>B. Realidad política</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sistema político ✓ Valores ✓ Anti- valores ✓ Monopolio de la violencia <p>C. Escenografía</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Arquitectura ✓ Decorado ✓ Tinte, contraste y brillo

6.2.1 Secuencia 1 – *Robbery gone stranger*

La primera secuencia desarrolla el robo al Banco *Gotham First National*, institución que maneja los fondos monetarios de la mafia. Presentación del personaje Guasón, descripción de su ocupación, métodos de acción e indicios de su compleja psicología.



1. CARACTERIZACIÓN / HISTORIA DE FONDO

1.1 Dimensión física

A. Fisiología

✓ Edad, sexo y aspecto físico

El Guasón, encubierto bajo una falsa identidad que responde al nombre de Bozo, es un individuo de sexo masculino, de una edad aproximada entre 30 y 35 años, de contextura delgada y estatura estándar. Demuestra agilidad, rapidez y versatilidad, de buena condición física y apariencia un tanto desordenada.

B. Visual

✓ Vestuario

Utiliza un traje de pantalón y chaqueta tonalidad gris plomo, muy arrugado; camisa de botones manga larga abotonada hasta el cuello, con un estampado de figuras en serie de distinto grosor colocados en líneas verticales de tonalidad azul grisáceo; y por último unos guantes de cuero negro.

El vestuario responde a una función primordialmente simbólica para la concepción visual del personaje, al igual que los otros criminales payasos, el Guasón viste de una manera arreglada, la camisa abotonada hasta el cuello y metida dentro de los pantalones; aunque se resalta vistosamente una diferencia primordial, la ropa está muy arrugada, desordenada y caótica dentro de lo que aparenta ser un vestuario estructurado. Se intuye que el personaje se viste bajo sus propias reglas en contraposición a aquello considerado correcto, arreglado o estructurado.

✓ Maquillaje

El personaje muestra por primera vez en la secuencia, y además mantiene durante la mayor parte de ella, una máscara rígida de payaso un tanto diabólica; de superficie blanca,

con agujeros en los ojos y caricaturizada mediante una prominente nariz y orejas, la boca está dispuesta simulando una facción de tristeza. Está pintada con los colores azul y rojo: el azul se utiliza para marcar las cejas, el ceño fruncido y el área de la boca; mientras que el rojo se usa para delimitar la mirada mediante un fino círculo pintado alrededor de los ojos, otro círculo está pintado en la punta de la nariz al igual que en ambas mejillas.

Una vez removida la máscara, se observa en el personaje una perversión del clásico maquillaje de payaso, una interpretación sádica. En primer lugar, una base blanca gruesa cubre desigualmente todo el semblante del rostro; la mirada está resaltada mediante dos círculos negros que cubren los párpados y el área inferior de los ojos; y por último se observa un color rojo prominente, que enfatiza la atención en los labios y se extiende diagonalmente a lo largo de las mejillas exaltando unas profundas cicatrices en forma de sonrisa diabólica o macabra.

✓ Peluquería

El Guasón posee un cabello relativamente largo, color castaño claro con destellos de color verde. Se muestra estilizado de una manera desordenada y caótica, sin un estilo particular.

1.2 Dimensión sociológica

El Guasón no otorga en la presente secuencia ningún tipo de datos referentes a su biografía en el ámbito sociológico de sus relaciones personales o amorosas del pasado.

1.3 Dimensión psicológica

A. Personalidad

✓ Emociones

Durante el desarrollo de la secuencia, el Guasón demuestra primordialmente una inmensa calma y serenidad que se puede llegar a percibir como una especie de indiferencia

con respecto a lo que está sucediendo. Se presenta como un personaje irónico, frío, calculador, despiadado, caótico, intuitivo, impredecible, engañoso, extraño, atemorizante y malvado.

✓ Esencia

Personaje frío y calculador que obra bajo una perspectiva anárquica y destructiva en aras de conseguir su objetivo, robar un banco de la mafia para obtener sus fondos y alterar el status quo de la banda de criminales. Demuestra una personalidad extrovertida, cerebral e intuitiva.

✓ Paradoja

La primordial contradicción que se observa en el personaje es que a pesar de aparentar ser frío y calculador, prevalece la característica de ser impredecible y volátil, ya que nunca se sabe qué esperar de las acciones del Guasón. Lo anterior, se demuestra tanto en sus acciones como en sus características físicas, es un personaje engañoso, por ejemplo la sonrisa diabólica tallada en su rostro es enmascarada por un semblante de tristeza en la máscara que utiliza.

✓ Punto de vista

El punto de vista del personaje es expresado por el mismo Guasón en el diálogo que cierra la secuencia: “yo creo que lo que no te mata, simplemente te hace más extraño”.

B. Trastorno

El Guasón presenta durante la secuencia conductas correspondientes con el trastorno antisocial de la personalidad y el trastorno narcisista. En primer lugar se presenta como un psicópata que actúa de manera destructiva y racional, no demuestra ningún tipo de remordimiento con respecto a los numerosos asesinatos que comete y no responde a ningún tipo de código moral más allá que su beneficio personal y alcance de sus objetivos malévolos. Por otra parte manifiesta un sentido de grandiosidad y egocentrismo exacerbado percibido en la falta de interacción y contacto verbal que mantiene con los criminales que

lo acompañan en el robo, se infiere que esto responde a un sentido de superioridad el cual lo lleva a no relacionarse con lo que considera como individuos insignificantes e inferiores a él. Demuestra una condición de manía o psicosis en su discurso al plantear la creencia en lo que no te mata te hace simplemente más extraño, promueve la existencia de lo diferente e incomprensible visto como una especie de locura incontrolable que es imposible de racionalizar por el común denominador de los humanos.

2. VILLANO EN ACCIÓN

2.1 Dimensión de la interacción

A. Entorno

✓ Manipulación de personajes

El plan maestro del robo fue concebido por el Guasón, quien aparentemente contrata a cinco criminales especializados y despiadados para que cometan la fechoría. Pero esto es un engaño, realmente él es uno de los criminales que está realizando el atraco, pero se identifica a sí mismo como un malhechor llamado Bozo y mantiene un bajo perfil. Se percibe un dato curioso e interesante, los malhechores responden a los nombres de *Happy*, *Grumpy*, *Dopey*, *Chuckles* y *Bus driver* (conductor de autobús); los primeros cuatro son los nombres de algunos de los enanos de Blancanieves, la película animada de Disney; es irónico que se nombre a los criminales de ese modo con un referente hacia una película animada en la que esos personajes fungen de protectores de la heroína de la historia. De cualquier manera, al igual que el Guasón, todos los criminales utilizan máscaras diferentes de payasos, realizadas desde una perspectiva sádica y atemorizante, de superficie blanca y pintadas en tonalidades de rojo, negro y azul para acentuar ciertos gestos y emociones.

El Guasón se encarga de plantear un escenario en el cual los propios malhechores se fuesen eliminando entre ellos uno a uno, mediante la manipulación del líder de la operación y a través de la promoción de la codicia por una mayor porción de ganancias. En principio,

el Guasón les ordena a algunos de ellos que asesinen al compañero una vez que cumplan con la labor para la que fueron contratados, ya sea desactivar la alarma o abrir la bóveda. Una vez que los criminales descubren el *modus operandi*, toman la iniciativa de matar a otro compañero antes de que lo maten a ellos. A continuación se revisa mediante enunciados, el orden de las acciones:

- Happy asesina a Dopey después de que desactiva la alarma por orden del Guasón
- El gerente del banco mata a Chuckles con un disparo de su rifle
- El gerente hiere a Grumpy en el hombro
- Bozo (Guasón) hiere al gerente del banco
- En la bóveda, Grumpy asesina a Happy después de que la abre
- El conductor de autobús atropella y mata a Grumpy
- Bozo asesina al conductor de autobús
- El Guasón se retira la máscara y se muestra ante el gerente del banco

Otro elemento de manipulación identificado en la secuencia surge con respecto a la identidad del Guasón y el porqué del seudónimo, el cómo es percibido mediante supuestos rumores y presunciones por parte de los criminales, quiénes sin saberlo, lo acompañan en la fechoría. Se ubican tres premisas o características que identifican los criminales en el personaje: en primer lugar, los criminales *Grumpy* y *Chuckles* señalan que lo llaman “*The Joker*” porque considera que como jefe de la operación puede no participar en la operación y de igual manera obtener su parte del dinero; mientras que *Happy* y *Dopey* señalan que su nombre se debe a que utiliza maquillaje para asustar a las personas, como pintura de guerra; y por último opinan que el Guasón está tan loco como la gente dice porque está robando un banco que alberga y custodia los fondos monetarios de la mafia.

✓ Tecnología

El asalto al *Gotham First National Bank* se identifica como un plan maestro en la concepción del crimen organizado. Demuestra una profunda planificación y anticipación de los hechos, lo cual se ve reflejado en la tecnología y el armamento que utiliza para llevar a cabo el asalto.

Con respecto al armamento, se identifican: pistolas, granadas y rifles. Aunado a esto, utiliza pistolas de humo silenciadoras, *cable launchers* o lanzadores de cables, taladros para perforar la bóveda, además de un complejo sistema electrónico que sirve para intervenir el cableado telefónico del banco y detener la activación de la alarma silenciosa.

De igual manera utiliza las armas de una manera diabólica ya que coloca las granadas en las manos de los rehenes, haciéndolos directamente responsables de su supervivencia o su muerte. De cierta manera, los obliga a aferrarse a sus vidas y permanecer inmovilizados.

Por otro lado, si se considera la mafia como elemento perteneciente a las fuerzas del antagonismo, se les puede adjudicar también el uso de la tecnología para el resguardo de sus intereses. La bóveda del *Gotham First National Bank* está protegida con una carga eléctrica de 5.000 vatios de voltaje que resguardan el dinero sucio de sus operaciones.

B. Héroe

En la secuencia no se desarrolla ningún tipo de interacción por parte del Guasón con el héroe, por ende no se analiza la presente categoría.

2.2 Dimensión del contexto

A. Ubicación

✓ Tiempo

La secuencia se desarrolla en plena luz del día, en lo que se presume sean horas de la tarde ya que coincide con la salida de los autobuses de los colegios y escuelas.

✓ Espacio

La secuencia se desarrolla en las instalaciones de un banco ubicado en el centro de ciudad Gótica, llamado *Gotham First National Bank*. Se identifican cuatro sub-locaciones en las que se desarrollan las acciones: en primer lugar la oficina de un edificio aledaño al banco, al igual que las calles que rodean el lugar; luego se ubica la azotea del edificio del banco; la planta principal de la agencia; y por último la bóveda ubicada en el sótano del *Gotham First National Bank*.

B. Realidad Política

✓ Sistema político

A pesar de que a lo largo de la secuencia no se ofrecen elementos tangibles que describan el sistema político que maneja la ciudad, se identifica la existencia de un sistema bancario desarrollado, además de la propiedad privada, y un sistema económico capitalista en el cual prolifera un sistema monetario corrupto en el cual la mafia maneja sus operaciones, transacciones y fondos.

✓ Valores

En la secuencia analizada se identifican los valores positivos de la creencia del ser humano en el honor y el respeto. Aunque lo interesante radica en que dichos valores son adjudicados, por parte del gerente del banco, a las creencias de los criminales en el pasado, quienes se supone que son individuos que representan todo lo contrario, lo peor de la sociedad.

✓ Anti-valores

Ante la ubicación de los valores de honestidad y respeto en los criminales, el villano representa el caos como sistema de valorización, y resalta el valor de la supervivencia mediante lo extraño, lo ajeno y lo incomprensible.

✓ Monopolio de la violencia

La violencia durante la secuencia del robo del banco es manejada principalmente por los criminales enmascarados como payasos. El uso de las armas permite el ejercicio de poder y control sobre los rehenes que se encuentran en el banco, quienes son sometidos sin mayor dificultad por sólo tres criminales. La única señal de lucha o enfrentamiento es tomada por la figura del gerente del banco, quien aún estando en una clara desventaja, decide embarcarse en un enfrentamiento armado y disparar un rifle en contra de los asaltantes.

Se considera interesante evaluar el funcionamiento del sistema de seguridad policial visto como casi obsoleto. Ya que, en primer lugar el oficial de seguridad del banco ejerce una función prácticamente nula, es controlado y sometido sin mayor dificultad. Por otro lado, es pertinente resaltar la fragilidad y falta de confianza en el sistema policial, premisa que se manifiesta en el hecho de que una vez que se inicia el asalto y se activa la alarma silenciosa, el llamado no es realizado al conocido número telefónico de emergencia novecientos once (911), sino que por el contrario, realiza un llamado a un número privado. Lo cual permite inferir que el monopolio de la violencia o el control del poder y la implementación de la seguridad está en manos de privados, y no en manos del gobierno o sus fuerzas policiales, creencia que también se puede inferir de las acciones que decide tomar el gerente del banco.

C. Escenografía

✓ Arquitectura

El *Gotham First National Bank* responde una arquitectura moderna más no contemporánea. Se observa un referente a la arquitectura neoclásica en la que predomina la idea de orden, gran escala, composición por ejes y elementos, simetría y monumentalidad. Predomina un espacio rectangular abierto y longitudinal el cual aparenta otorgar el sentido y la dirección a la acción, el techo es sumamente alto, y las bases del rectángulo están adornadas por unos grandes ventanales. Así mismo el espacio abierto y majestuoso, los elementos arquitectónicos del neoclásico, se identifican como un referente constante y

necesario que utilizan los bancos para dar una sensación de orden y majestuosidad a sus clientes.

✓ Decorado

Se basa en muebles de tela y madera, cortinas y cuadros identificados en la oficina del gerente del banco. Se utiliza materiales como el bronce y el cobre, la madera, al igual que los decorados dorados, el piso está concebido en cuadros similares a un tablero de ajedrez en tonalidades de color crema y blanco.

✓ Tinte, contraste y brillo

Se observa el uso de una iluminación natural que penetra a través de los grandes ventanales, y se interponen a las sombras generadas por las columnas laterales. La tonalidad de la locación se basa en colores claros que están en contraposición a los vestuarios oscuros que utilizan los ladrones. La luminosidad es neutra y se plantea un alto contraste que pronuncia la profundidad de campo de la escena.

2.3 Dimensión de rol / acción

A. Motivación

✓ Activo

El Guasón es claramente un villano que persigue sus propios objetivos e intereses sin importarle nada más. Esto se evidencia desde la concepción del plan de asesinar a todos los secuaces criminales que cometen el robo junto a él, al igual que el asesinato indiscriminado de cualquier individuo que se interpone en su camino a lo largo de la secuencia. Al Guasón no le interesa nada más que lograr su propio cometido.

✓ El hombre correcto

Dicho lo anterior, este villano lo lleva un paso más lejos, ya que concibe su sistema de valores y su perspectiva de funcionamiento del mundo, donde predominan lo extraño y

el caos, como el deber ser. El atemorizante villano concibe y cree fielmente en sus perspectivas de sociedad como únicas y verdaderas.

B. Objetivo / Deseo

El objetivo más obvio del personaje en la secuencia es el robo de una fuerte suma de dinero de uno de los bancos más importantes de la mafia. Aunque se considera que la intención principal yace en desestabilizar los entes positivos y negativos existentes en la sociedad para generar una transformación, la ruptura de las reglas establecidas y el caos.

C. Acción y reacción

A lo largo de la secuencia se logra identificar claramente la acción, el robo a uno de los bancos más grandes de la mafia. Ahora bien, el Guasón realiza la acción pero neutraliza y evade la reacción de una contra parte. Para el momento que la policía llega al lugar del crimen el Guasón ya se ha retirado como único representante victorioso de la situación, ya que ni siquiera los criminales que lo acompañaron en el robo sobreviven. Es decir, el Guasón es la mente maestra detrás del plan al igual que el único sobreviviente de la “masacre”.

D. Función dramática

✓ Sombra

El Guasón es primordialmente un villano malvado y perverso, exponente indiscutible de una aceptación y auto proclamación de los deseos oscuros del inconsciente. Realza lo extraño y ajeno al común denominador humano como creencia de vida. Y es de conocimiento humano que todo lo desconocido y lo ajeno al individuo genera temor, fundado en la falta de conocimiento. Además, utiliza la premisa de lo extraño como permiso para cometer cualquier tipo de atrocidad y fechoría, asaltos, robos, asesinatos; y en general, cualquier tipo de acción que engendre miedo y un estado de caos, en contraposición al orden establecido por la sociedad.

✓ *Shapeshifter*

Definitivamente el Guasón es un exponente de la función dramática del *shapeshifter* a lo largo de esta secuencia. En primer lugar, es impredecible y muy difícil de leer, ya que actúa de las formas menos esperadas, superando cualquier expectativa en el ejercicio del antagonismo. Por otro lado, el simple uso de máscaras alberga una constante transformación física, que se observa secundada por la adaptación y reubicación de las circunstancias para el beneficio de sus intenciones y objetivos.

6.2.2 Secuencia 5 – *Tonight's Entertainment*

La segunda secuencia se desarrolla durante un evento para recaudar fondos para la futura carrera política de Harvey Dent. El Guasón interrumpe la fiesta y busca a Dent o cualquiera de sus seres queridos para asesinarlos. Se presenta la segunda manifestación de antecedentes sociológicos y anécdota de obtención de cicatrices en el rostro y la primera interacción directa y enfrentamiento físico con el héroe.



1. CARACTERIZACIÓN / HISTORIA DE FONDO

1.1 Dimensión física

A. Fisiología

✓ Edad, sexo y aspecto físico

El Guasón, individuo de sexo masculino, de una edad aproximada entre 30 y 35 años, de contextura delgada y estatura estándar. Demuestra agilidad, rapidez y versatilidad, de buena condición física y apariencia un tanto desordenada.

B. Visual

✓ Vestuario

El Guasón utiliza un traje de tela de gamuza de tres piezas: pantalón y chaqueta color púrpura, chaleco en tonalidad verde oliva; camisa de botones manga larga morada sobrepuesta por un patrón de hexágonos medianos color gris claro, y corbata de color verde oscuro. Utiliza guantes de cuero morados.

La combinación de colores del vestuario representa una función simbólica identificada en el otorgamiento de características de excentricidad y juventud, además que la combinación también apela a un carácter de innovación, lo cual complementa ciertas cualidades psicológicas del personaje. Por otra parte, se identifica una estética inclinada hacia la moda.

✓ Maquillaje

Al igual que en la primera secuencia evaluada, se observa en el personaje una perversión del clásico maquillaje de payaso, una interpretación sádica. En primer lugar, una base blanca gruesa cubre desigualmente todo el semblante del rostro; la mirada está resaltada mediante dos círculos negros que cubren los párpados y el área inferior de los ojos; y por último se observa un color rojo prominente que enfatiza la atención en los labios

y se extiende diagonalmente a lo largo de las mejillas, exaltando unas profundas cicatrices en forma de sonrisa diabólica o macabra.

✓ Peluquería

Posee un cabello relativamente largo, a la altura de los omoplatos, color castaño claro con destellos de color verde hacia las puntas. Se muestra estilizado de una manera desordenada y caótica, sin un estilo particular, peinado hacia el lado izquierdo del rostro. Un mechón de cabello más corto está pegado en su frente hacia el sentido contrario.

1.2 Dimensión sociológica

A. Relaciones

✓ Familiares

Durante la secuencia, el Guasón es confrontado por un invitado de la fiesta, un señor distinguido quien se atraviesa en su camino. El personaje entonces realiza una comparación en la que expresa que dicho señor le recuerda a su padre, a quien hace una breve referencia exclamando que lo odiaba. Se puede intuir que el padre del Guasón está muerto, o que simplemente en algún punto dejó de formar parte de su vida, esto es en el caso de que realmente sea verdadera la existencia de esa figura en el pasado del personaje.

✓ Conyugales

El personaje está en busca de Harvey Dent, pero en virtud de su ausencia interactúa con Rachel Dawes, abogada quién es novia de Harvey. La primera reacción de Rachel demuestra temor frente al acoso del personaje. El Guasón asume que dicho miedo es producido por las cicatrices de su cara y prosigue a contar la historia de una supuesta relación conyugal en la que estuvo involucrado en su pasado.

El Guasón señala que tuvo por esposa una mujer hermosa que se preocupaba por él, por su excesiva mortificación, e insistía en que sonriera más a menudo. Aparentemente era

una mujer buena, aunque viciosa, ya que tenía el mal hábito de apostar. En algún punto, la mujer contrajo demasiadas deudas y los jefes o “tiburones” de las apuestas (como el Guasón los identifica) le trinchán la cara. La mujer cae en depresión por su deformidad pero la familia no tiene el dinero para realizarle una cirugía. Así que un día, en solidaridad con su esposa, el Guasón toma una navaja y se produce las cortadas a lo largo de ambas mejillas; en aras de hacerla feliz y verla reír nuevamente, de demostrarle que no le importan las cicatrices. La mujer no soporta mirarlo y lo abandona, en consecuencia, el Guasón proclama que ahora ve el lado divertido del asunto ya que siempre está sonriendo.

1.3 Dimensión psicológica

A. Personalidad

✓ Emociones

Durante el desarrollo de la secuencia se observan: exaltación, frenetismo, persistencia, ironía, intriga, instigación y determinación.

✓ Esencia

Generación y promoción activa del conflicto en proporciones caóticas. El Guasón promueve tanto el enfrentamiento desde una perspectiva física, así como también en el ámbito psicológico a través de la intriga y el engaño. Pretende atemorizar y aterrorizar a todos los individuos con los que interactúa, tentar sus límites y realizar cualquier cosa con tal de alcanzar sus objetivos.

✓ Paradoja

El personaje apela al uso de historias biográficas trágicas de su pasado, aunque no son motivadas por la búsqueda de la empatía sino por el contrario pretende instaurar el miedo y el terror de todos los presentes.

✓ Punto de vista

La violencia y la manipulación son elementos fundamentales para lo que el personaje considera el entretenimiento, la tentación y manipulación en aras de jugar bajo sus reglas; aunque éstas sean inexistentes y viva sólo en función del alcance de sus objetivos a cualquier costo.

B. Trastorno

La conducta perpetuada por el Guasón durante la secuencia permite identificarlo como perteneciente a las categorías del trastorno antisocial de la personalidad, el trastorno narcisista y por último el trastorno paranoide.

En principio se muestra como un psicópata y psicótico, movido por la intención destructiva de asesinar a Harvey Dent y alterar el orden establecido en la sociedad. En este sentido no demuestra ningún tipo de atención o importancia por las reglas y leyes de códigos morales universales que defienden los derechos y libertades humanas más básicas e imprescindibles. El comportamiento inestable y delincuente que presenta se ve justificado por el mismo personaje mediante la colocación de sí mismo como víctima, a modo de posible justificación de su conducta. De igual manera presenta un egocentrismo extremo mediante la búsqueda de toda la atención y concentración de las personas con las que se enfrenta, proclamándose como el centro del entretenimiento.

Por último se observan comportamientos correspondientes con el trastorno paranoide de la personalidad reflejados en la paranoia o desconfianza que percibe de los individuos con los que interactúa, aunque no sugiere que esté relacionado con un temor al daño que puedan generarle. Por el contrario es una reinterpretación perversa concebida como un rechazo directo a todos los individuos, causado por una desconfianza basada en la falta de información que le ofrecen las personas con respecto al paradero de su objetivo.

2. VILLANO EN ACCIÓN

2.1 Dimensión de la interacción

A. Entorno

✓ Manipulación de personajes

El personaje se presenta en esta secuencia como un maestro de la manipulación perversa. En principio, utiliza anécdotas sociológicas de su pasado para atemorizar directamente a un señor invitado de la fiesta, al igual que a Rachel Dawes.

Frente a la oposición que le muestra el señor al exclamar que no es intimidado por unos gamberros, el Guasón procede a amenazarlo bajo una supuesta similitud que tiene con su padre, personaje que exclama odiar. Posteriormente, utiliza la anécdota de la esposa para engatusar a Rachel Dawes en su juego y llevarla a atacarlo físicamente, que es exactamente lo que el personaje busca, sacarla de sus casillas y arrastrarla a enfrentarlo bajo sus métodos de violencia y descontrol.

Con respecto a los criminales que lo acompañan, el Guasón los utiliza según la situación y siempre en pro de sus objetivos sin darle mayor importancia a su existencia. Al comienzo, son accesorios para atemorizar a las personas; posteriormente se convierten en carnada o distracción que usa durante el enfrentamiento violento con Batman.

✓ Tecnología

Los métodos físicos mediante los cuales el Guasón ejerce la oposición o antagonismo en esta secuencia se basan en las armas blancas y las armas de fuego. En primer lugar, el personaje maneja un rifle, los criminales que lo acompañan (cinco individuos con máscaras de payasos y maquillaje) utilizan escopetas para amenazar a los invitados del evento. Posteriormente, el Guasón maneja su arma predilecta, la navaja, con la cual atemoriza a un señor invitado y luego a Rachel Dawes. Pero en el método de funcionamiento del Guasón, nada nunca es lo que parece, así que oculta una navaja que está incrustada en la suela de su zapato, la cual utiliza para atacar a Batman, y posteriormente somete nuevamente a Rachel Dawes con una pistola.

B. Héroe

✓ Atracción

Los elementos que comparten o atraen a ambos personajes consisten primordialmente en la necesidad de pelear y luchar por su objetivo, lo que conlleva a su inminente enfrentamiento y conflicto. El Guasón busca atacar y acabar con Dent, y en su ausencia aterroriza a Rachel; mientras que Batman lucha por contrarrestar la acción del Guasón y controlarlo, al igual que defender a Rachel.

✓ Conflicto

El choque de los caracteres y el centro del conflicto responde también a la defensa de los objetivos primordiales del héroe y el villano. El Guasón ataca a principalmente a dos individuos de gran importancia para el personaje, uno por su moralidad y sistema de valores, y el otro por la conexión sentimental que significa para Bruce Wayne. Así mismo por otro lado, Batman pretende controlar la acción de oposición del Guasón y contrarrestarlo mediante el enfrentamiento físico y posteriormente impide que mate a la “damisela en apuros” cuando la deja caer por el precipicio y el héroe corre tras ella para salvarla.

✓ Transformación

Durante la secuencia se comienzan a observar indicios por parte del villano, correspondientes con la intención de conducir a Batman a sus límites y específicamente a romper sus reglas y caer en el inevitable juego de control y poder anárquico del Guasón.

2.2 Dimensión del contexto

A. Ubicación

✓ Tiempo

La acción se desarrolla en la noche, en una víspera bastante previa a lo que se identificaría como el período de campaña electoral de ciudad Gótica.

✓ Espacio

La secuencia se desarrolla en el penthouse del multimillonario Bruce Wayne, durante un evento para recaudar fondos para la futura campaña política de Harvey Dent, actual Fiscal General de ciudad Gótica.

B. Realidad Política

✓ Sistema político

El evento tiene la función de recaudar fondos para una futura carrera política de Harvey Dent. Por ende, se identifica en primer lugar la existencia de un gobierno posiblemente federal, democrático y partidista. Por otro lado se identifica la existencia de un sistema judicial amplio y activo; al igual que una fuerza policial, aunque esta demuestra elementos de corrupción ya que el Guasón utiliza a un funcionario como cortina de humo o pase de entrada al evento.

✓ Valores

Aunque no se expresa verbalmente unos valores de índole positiva para la sociedad; se intuye que el apoyo económico a Harvey Dent por parte de Bruce Wayne, al igual que su defensa activa por parte de Batman, implica un apoyo a lo que Dent representa. Por lo tanto, se identifica que la figura de Harvey Dent promueve el optimismo, la honestidad y la justicia en los seres humanos. Plantea una sociedad que no permite la impunidad, y que refuerza el desarrollo de la vida en el marco de la ley, implementado y promovido por las fuerzas del sistema judicial.

✓ Anti-valores

Los anti-valores en la secuencia se encarnan en dos fuentes: en primer lugar funcionarios de la policía corruptos, y en segundo lugar y de modo más activo por el

Guasón y sus secuaces. Promueven el descontrol, la premisa de un tergiversado concepto de tomar la justicia en sus propias manos. Se instiga y promueve la ruptura del orden establecido, la anarquía.

✓ Monopolio de la violencia

El monopolio de la violencia está manejado por las dos caras de la moneda: en principio por las fuerzas del Guasón y los criminales que lo acompañan, quienes portan armas blancas y de fuego para someter a los individuos; y en representación contraria se encuentra Batman, en defensa del orden y control de la situación mediante métodos de violencia física y tecnológica con la ayuda de ciertos *gadgets*, aunque igualmente podría considerarse que actúa bajo una agenda propia que puede estar acorde o no al marco de la legalidad o las fuerzas policiales pertinentes.

C. Escenografía

✓ Arquitectura

La acción se desarrolla en un penthouse de lujo ubicado en un rascacielos de ciudad Gótica. Manifiesta una corriente contemporánea y el diseño se basa en espacios abiertos enmarcados por grandes ventanales de vidrio. El espacio permite la observación de una perspectiva panorámica de la ciudad.

✓ Decorado

El decorado demuestra elegancia, buen gusto y simplicidad. Todos los componentes de las mesas y copas que adornan el espacio de la sala abierta donde se realiza la fiesta son consistentes con la función realista, y corresponden coherentemente con el espacio definido.

✓ Tinte, contraste y brillo

La secuencia demuestra una predominancia de azules y rojos, exaltados mediante un alto contraste y una luminosidad neutra.

2.3 Dimensión de rol / acción

A. Motivación

✓ Víctima

El personaje atribuye su malformación física a un supuesto evento de su pasado relacionado con su esposa, quien es deformada por unos sujetos cobradores de deudas de apuestas. El Guasón proclama que se automutila el rostro en apoyo a la situación de la mujer. Por otro lado, señala la existencia de un padre al cual odiaba.

Este tipo de experiencias trágicas pueden interpretarse a nivel social, como motivos que podrían provocar la conversión de un ser humano en un ente perverso y malvado. Pero de alguna manera, se percibe una doble intencionalidad en el discurso, utilizado a modo de manipulación, ya que el Guasón no busca ni la consideración ni la empatía de los demás individuos, sino que por el contrario usa estas espantosas vivencias para atemorizar y controlar a sus rehenes. De esta manera, se presenta como un villano perverso que utiliza la posición de víctima para ejercer su antagonismo, aunque llevado a proporciones muchísimo mayores; éstas se corresponden con la clasificación de villano activo y el hombre correcto.

✓ Activo

Claramente, el Guasón ejerce el antagonismo en aras de alcanzar sus propios objetivos y mediante sus propios métodos. Durante la secuencia, al no conseguir a su objetivo primordial Harvey Dent, de igual manera opta por atemorizar y atentar contra la vida de Rachel Dawes dejándola caer por la ventana del Penthouse. El personaje además demuestra el peligroso componente de ser imprevisible con respecto a lo que es capaz de hacer para alcanzar lo que busca, desestabilizar el orden de la sociedad y promover la anarquía.

✓ El hombre correcto

La intención de asesinato de Harvey Dent, visto como exponente de los valores positivos de la sociedad, demuestra el objetivo del Guasón, no quiere que existan fuertes exponentes de valores positivos que se opongan al sistema de valorización y concepciones del villano. Además, se muestra como un ávido y ambicioso ataque la voluntad de resquebrajar y acabar con la esperanza del individuo que encarna el bien y la honestidad de la humanidad.

B. Objetivo / Deseo

El objetivo principal del personaje es capturar y matar a Harvey Dent o cualquiera de sus seres queridos, además de aterrorizar a todos los presentes en el evento.

Es importante resaltar que la voluntad de asesinar a Harvey Dent tiene un significado especial, relacionado con lo que su figura política representa. Este personaje es el Fiscal General de ciudad Gótica, un individuo honesto y justo que pretende acabar con la criminalidad y la mafia que azota a la sociedad. Representa un supremo exponente de los valores positivos de justicia y honestidad. El objetivo del Guasón enmascara una intencionalidad de romper o destruir al témpano primordial de la bondad y la confianza en la naturaleza positiva de la humanidad, la figura de un héroe reconocible que amenaza la promoción del caos y descontrol que persigue el villano.

C. Acción y reacción

El Guasón somete y aterroriza a los invitados del evento en búsqueda de Harvey Dent. En el desarrollo de la secuencia, y como consecuencia del enfrentamiento físico con Batman, toma como rehén a Rachel Dawes, dejándola caer posteriormente por la ventana del penthouse.

La anécdota de la esposa y su consecuente auto-mutilación, se intuye que se genera como consecuencia de la identificación de los conflictos psicológicos que afectan al personaje de Rachel Dawes. El Guasón construye una historia específicamente para

aterrorizar y obligar a los demás personajes a traspasar sus límites de paciencia y cordura. Identifica sus puntos débiles y los ataca de una manera sutil y malévolamente para obligarlos a entrar en su juego, en la intriga, el desorden y la violencia.

✓ Bufón

El Guasón se auto adjudica un sentido de alivio cómico trastornado y morboso que sólo aparenta ser disfrutado y considerado gracioso por él y sus secuaces criminales, individuos a su vez inestables y trastornados como él. Además, se identifica a sí mismo y sus acciones como el entretenimiento de la noche, y como es de conocimiento general el bufón es un personaje que entretiene y divierte a su audiencia.

Ahora bien, también cumple con la función dramática de señalar el absurdo en el razonamiento y comportamiento humano al identificar supuestas historias de su pasado que por encima de cualquier cosa, representan posibles sucesos y reacciones humanas disfuncionales y enfermas.

6.2.3 Secuencia 9 – *Good Cop, Bad Cop*

El Guasón es detenido durante la persecución en el traslado de Harvey Dent y es llevado a la comisaría del condado en donde es puesto en cautiverio junto a otros criminales. Un poco más tarde se descubre la desaparición del Fiscal General, así que el Guasón es llevado a la sala de interrogación para ser cuestionado por el comisionado James Gordon, y también confrontado por Batman, en búsqueda de información con respecto a su paradero. Los ideales y concepciones de sociedad del ente antagonico y de interacción con el héroe se muestran de manera imponente en el presente clímax.



1. CARACTERIZACIÓN / HISTORIA DE FONDO

1.1 Dimensión física

A. Fisiología

✓ Edad, sexo y aspecto físico

El Guasón, individuo de sexo masculino, de una edad aproximada entre 30 y 35 años, de contextura delgada y estatura estándar. Demuestra agilidad, rapidez y versatilidad, de buena condición física y apariencia un tanto desordenada.

B. Visual

✓ Vestuario

El Guasón utiliza un traje de tela de gamuza de dos piezas: pantalón color púrpura y chaleco en tonalidad verde oliva en la parte delantera y púrpura en tela de seda en la parte trasera; camisa de botones manga larga morada sobrepuesta por un patrón de hexágonos medianos color gris claro, y corbata de color verde oscuro.

La combinación de colores del vestuario representa una función simbólica identificada en el otorgamiento de características de excentricidad y juventud, además que la combinación también apela a un carácter de innovación, lo cual complementa ciertas cualidades psicológicas del personaje. Por otra parte, se identifica una estética inclinada hacia la moda.

✓ Maquillaje

Al igual que en las secuencias anteriores, se mantiene en el personaje una perversión del clásico maquillaje de payaso, una interpretación sádica. El rostro blanco, los ojos resaltados en color negro, y la sonrisa enfatizada mediante el rojo en los labios y en las cicatrices a lo largo de las mejillas. Ahora bien, el maquillaje está corrido y sucio, se infiere que representa el decaimiento de la máscara; está chorreado por el sudor, especialmente la

base blanca en la frente y el negro alrededor de los ojos, corrido hacia arriba en el lado derecho. El rojo de los labios y las cicatrices se observa un tanto más pronunciado.

✓ Peluquería

Posee un cabello relativamente largo, color castaño claro con destellos de color verde hacia las puntas. Se muestra estilizado de una manera desordenada y caótica, sin un estilo particular, peinado hacia el lado izquierdo del rostro.

1.2 Dimensión sociológica

A. Relaciones

El personaje no manifiesta ningún tipo de antecedentes sociológicos biográficos durante la secuencia.

1.3 Dimensión psicológica

A. Personalidad

✓ Emociones

Ironía, tenacidad, instigación, temple, control, sadismo y frenetismo.

✓ Esencia

Su esencia se basa en la manipulación plena utilizada en función de instigar y descontrolar a otros personajes. Busca posicionarse como figura en control de un juego perverso para instaurar el caos, la anarquía, la violencia y el engaño.

✓ Paradoja

El personaje se manifiesta como víctima por estar en la posición de interrogado; aunque la paradoja yace en que es el Guasón quien tiene el control absoluto de la situación debido a la información que maneja. Se considera importante resaltar que esta paradoja es

de índole psicológica con manifestación externa, a modo de manipulación, ya que el personaje demuestra estar consciente y tener fríamente calculado los eventos previos a su encarcelamiento al igual que el desarrollo de la interrogación.

✓ Punto de vista

Expone la flaqueza de los códigos de moralidad y ética del sistema político y judicial de gobierno, un mal chiste que son desechados en el primer enfrentamiento a un problema. Percibe una sociedad civil en la cual sus ciudadanos se terminarán destruyendo unos a otros. Rechaza la existencia de dichas reglas y promueve la anarquía.

B. Trastorno

El Guasón presenta conductas características del trastorno antisocial de personalidad al igual que el narcisista. El personaje se identifica como un psicótico perverso y masoquista que disfruta manipular al héroe y llevarlo a los límites de la cordura y la sanidad mental. Rechaza fuertemente las normas y códigos morales y éticos sociales, desechando y anulando su importancia, incluso profesa la hipocresía y conveniencia bajo las cuales operan.

Se muestra como un psicópata egocéntrico que disfruta plenamente generar el sufrimiento ajeno mediante conductas inestables y criminales, la manipulación psicológica y la violencia física. Por otro lado manifiesta una temible claridad con respecto a un ideal de sociedad anárquico que promueve mediante su posicionamiento como figura de control de las situaciones que inflinge sobre los otros personajes. Funge una posición de poder fulminante y atemorizante. De igual manera demuestra un disfrute masoquista en la agresión física que Batman ejerce sobre él, al tiempo que promulga una dependencia y relación de necesidad de existencia que entabla con el héroe.

2. VILLANO EN ACCIÓN

2.1 Dimensión de la interacción

A. Entorno

✓ Manipulación de personajes

Durante la secuencia analizada se percibe el uso del discurso antagónico en función de manipular de manera efectiva a dos personajes en particular, Comisionado James Gordon y Batman. Utiliza primordialmente sus temores y deseos oscuros inconscientes como método primordial de manipulación.

El Guasón percibe un dejo de culpabilidad y desconfianza por parte de Gordon, dicha desconfianza está dirigida inconscientemente a los individuos que trabajan junto a él en el departamento de policía, algunos quienes incurren en labores corruptas porque han sido comprados por miembros de la mafia y responden a las órdenes de Maroni, quién es el jefe de la banda. Por otra parte, el Guasón pretende engendrar un sentido de culpabilidad y depresión en el Comisionado desvirtuando los esfuerzos y acciones honestas que realiza, y demostrándole su soledad en la lucha contra el crimen y el mal que azota a ciudad Gótica.

Se considera interesante señalar que utiliza el elemento del tiempo como fuerza antagónica impersonal, para el ejercicio de la manipulación y la intriga como elemento determinante de la ubicación y el destino de sus rehenes: Harvey Dent y Rachel Dawes.

La mayor manipulación se presenta en la interacción con Batman. La cual se evalúa a continuación en la sub-dimensión de interacción con el héroe.

B. Héroe

✓ Atracción

La atracción entre las acciones del héroe y el villano se demuestran como un ciclo de atracción plena en el cual el quehacer de uno involucra necesariamente la activación del quehacer del otro. Se demuestran como fuerzas opuestas que se complementan.

En primer lugar, el Guasón busca el descubrimiento de la identidad de Batman. Lo persigue mediante un juego de intrigas y engaños que desembocan en el encuentro de ambas fuerzas. El personaje pone a prueba la intencionalidad y la función de Batman como ente representante de lo positivo en la humanidad; aunque se muestra fascinado porque éste último permitiera morir a cinco personas.

Señala un rechazo a los objetivos de los miembros de la mafia, quiénes buscan matar a Batman para regresar al status quo de su ejercicio criminal. El Guasón considera que esto es imposible, que no se puede regresar, porque la aparición de Batman en escena ha alterado el orden preestablecido y cambiado el funcionamiento del entorno para siempre. Además, desmiente la falsa percepción del héroe con respecto a que el villano busca matarlo, ya que el Guasón no tendría razón de existir sin la presencia de Batman porque ésta lo completa como individuo y ente antagónico. De igual manera señala una similitud en ambos, identificándolo como un *freak* o monstruo extraño al igual que él.

✓ Conflicto

El conflicto se presenta primordialmente en la obtención y el manejo de la información. Batman quiere obtener la información del paradero de Harvey Dent, la cual es sólo manejada por el Guasón quién no pretende revelarla tan fácilmente. Critica directamente las creencias de Batman y devela lo equivocado de su moral y ética de acción al igual que la creencia en su alianza con el cuerpo policial. Promueve la interacción de un juego de manipulación en aras de retar a Batman y obligarlo a jugar bajo sus reglas si es que quiere salvarlo. De igual manera, aumenta la profundidad del conflicto una vez que el personaje revela que también posee en cautiverio a Rachel Dawes.

✓ Contraste

Precisamente lo que el Guasón busca es generar un conflicto mayor y doblegar la moralidad y el temple del héroe, llevándolo a escoger entre la vida y la muerte, a romper su

única regla y tomar la decisión de matar a una persona (en sentido figurativo ya que es el Guasón quién realmente lo asesina) y salvar la vida de otra.

El Guasón tiene como rehenes tanto a Harvey Dent como Rachel Dawes, el cautiverio de ésta última no era del conocimiento de Batman ni de las autoridades. Justamente la profundización del conflicto por parte del villano yace en otorgarle la información del paradero de ambos, operando junto a la premura de un límite de tiempo que permite que la velocidad de acción de Batman sólo salve a uno de los rehenes. Batman entra en profundo conflicto y decide asistir a la supuesta dirección donde se encuentra Rachel, tomando una decisión en respuesta a sus intereses emocionales y personales como Bruce Wayne por encima del deber del héroe como justiciero y símbolo; lo cual implicaría la necesidad de salvar al individuo, que bajo su cargo público y sin la necesidad de una máscara, combate el crimen en la sociedad. De cualquier manera esto es una trampa del Guasón, ya que le otorga las direcciones invertidas con respecto al paradero de Dent y Dawes.

✓ Transformación

El Guasón activa la transformación del héroe, quien movido por la rabia y la furia descontrolada, utiliza métodos de violencia y agresividad exacerbada para obtener la información que necesita del villano. El Guasón tiente los límites de auto control y cordura de Batman, llevando al héroe a amenazarlo bajo el uso de la fuerza; aunque esto no genere ningún tipo de temor o consecuencia en el villano ya que es justamente lo que busca, sacarlo de quicio obligándolo a jugar y decidir bajo sus reglas. Esto se logra mediante el uso de la figura de Rachel Dawes y su insospechado cautiverio como detonante para desestabilizar y retar al héroe.

2.2 Dimensión del contexto

A. Ubicación

✓ Tiempo

Las acciones suceden en la noche, posterior a la persecución y atentado de ataque a Harvey Dent durante su traslado por las calles de ciudad Gótica.

✓ Espacio

La secuencia se realiza en la sala de interrogación de la central de policía del condado de ciudad Gótica.

B. Realidad Política

✓ Sistema político

Funcionamiento de un sistema policial que opera en coordinación con el gobierno municipal, la alcaldía, y el sistema judicial. Se observa una clara alianza entre el Comisionado James Gordon y la figura del vigilante Batman en aras de contrarrestar las acciones criminales del Guasón.

✓ Valores

Los valores se manifiestan en el discurso y las acciones del Comisionado Gordon y el personaje de Batman. En principio se demuestra el rechazo a la impunidad criminal, se promueve la justicia, la honestidad y la responsabilidad en contraposición a la manipulación y el engaño que promociona el Guasón.

✓ Anti-valores

El Guasón promueve la ruptura de las reglas y el orden establecido en la sociedad, y establece la anarquía como sistema de funcionamiento ideal de sociedad. Identifica la falta de honestidad y la corrupción como principio que abunda en los efectivos de las fuerzas policiales. Señala la codicia, el oportunismo y la hipocresía bajo los cuales se manejan los individuos que sólo actúan en función de la preservación de sus propios intereses.

✓ Monopolio de la violencia

Primordialmente está manejado por la comisaría de la policía de ciudad Gótica ya que ellos mantienen al Guasón custodiado y en cautiverio. De igual manera, el personaje de Batman comparte parte del manejo del monopolio, ya que la alianza de cooperación que tiene con la policía le permite ejercer presión en el villano mediante la violencia física como medida de interrogación para obtener información con respecto al paradero de Harvey Dent.

Vale acotar que el manejo de dicho monopolio de violencia no implica que los personajes mantengan el control de la situación, ya que es realmente liderizado por el Guasón, quién establece las reglas de juego a razón de manejar la información y la situación de los rehenes.

C. Escenografía

✓ Arquitectura

La sala de interrogación tiene una forma rectangular, las paredes son de baldosas en una tonalidad crema y uno de los lados está cubierto con una ventana de espejo que asemeja un espacio dispuesto para la observación de los sucesos internos. El espacio otorga una sensación de ambientación de matadero o sala de algún hospital psiquiátrico.

✓ Decorado

El decorado se refleja en el posicionamiento del ventanal espejo, al igual que un mesón metálico descuidado y sucio y dos sillas de metal. Responde a una función realista e impresionista, específicamente exacerbado con el uso del contraste entre las sombras y la luz que se desarrollan a continuación.

✓ Tinte, contraste y brillo

La secuencia abre con un plano muy oscuro, donde solo se ilumina al Guasón con la luz de una lámpara de mesa. Posteriormente, con la aparición de Batman en el cuadro, hay un reverso absoluto en la iluminación y la escena está sobre expuesta mediante el uso de

una luz blanca muy fría que apela a intensificar la brutalidad y la violencia de la escena. Los colores se observan muy brillantes y también sobre expuestos. El contraste es muy alto y la opacidad es prácticamente nula durante la secuencia.

2.3 Dimensión de rol / acción

A. Motivación

✓ Víctima

El personaje del Guasón se manifiesta en su discurso como víctima de las circunstancias de estar en cautiverio y bajo una posición de interrogado, excusa que utiliza en el comienzo de la conversación con James Gordon para intentar liberarse de lo que lo acusan. Insinúa no ser responsable del rapto de Harvey Dent por haber estado encerrado en las instalaciones de la Comisaría de la policía. Nuevamente, el personaje utiliza el condicionamiento de víctima en función de la manipulación y beneficio de sus objetivos.

✓ Activo

El Guasón responde a la clasificación de villano activo ya que actúa en función de sus propios objetivos, la manipulación y el engaño como representantes del desorden y el caos. Pretende involucrar a Batman como jugador principal de su engaño y manipulación, responsabilizándolo en la selección de la muerte de uno de los rehenes.

✓ El hombre correcto

El Guasón demuestra estar completamente convencido de la veracidad y conveniencia de la visión de un sistema de valores anarquista y caótico como realidad social. Sistema que deshecha las reglas y códigos éticos y morales por considerar que son inútiles e hipócritas, y concibe una sociedad liberada del yugo de la legalidad, la cual eventualmente conllevaría a una crisis y una absoluta destrucción de la ciudadanía a manos de los vicios e intereses egoístas de los individuos, promovidos y empujados por las acciones antagónicas del villano.

B. Objetivo / Deseo

El objetivo primordial del Guasón durante la secuencia es provocar y retar a Batman para que rompa sus reglas y juegue bajo los parámetros que establece el Guasón. El personaje pretende corromper y obligar al héroe a actuar separado de sus códigos y reglas e introducirlo en su juego anárquico.

C. Acción y reacción

Se presentan dos líneas principales de acción y reacción por parte del héroe y el villano. En primer lugar el Guasón se niega a entregar cualquier tipo de información con respecto al paradero del desaparecido Harvey Dent; esto conlleva a la aparición de Batman en la sala de interrogación para confrontar al Guasón hasta obtener la información necesaria. Por otro lado, la revelación de la ubicación de Rachel y Harvey obliga a Batman a tomar una decisión, salvar a una de las víctimas y escoge a Rachel.

D. Función dramática

✓ Sombra

El discurso del Guasón a lo largo de la secuencia analizada demuestra varios elementos representantes del inconsciente oscuro y malévolo del ser humano. En primer lugar, promueve el concepto del libertinaje y el ejercicio de la voluntad plena, absoluta y egoísta del antagonismo y la maldad. Por otro lado, empuja a Batman a funcionar bajo los elementos oscuros de su inconsciente, a apelar a la violencia física desenfrenada para contrarrestar el ejercicio de la oposición y a escoger sus deseos humanos por encima de su deber como símbolo vigilante de la justicia.

✓ Bufón

La función dramática del bufón en esta secuencia no cumple una función de alivio cómico, sino que por el contrario es una representación narrativa del incremento del conflicto. Lo que se identifica como representación bufónica se observa en el discurso del

Guasón y responde al señalamiento de la hipocresía en las intenciones de las acciones y el apoyo que presentan las fuerzas policiales a Batman. De igual manera critica la hipocresía y la falta de existencia de una acción desinteresada por parte de cualquier individuo miembro de la sociedad.

6.2.4 Secuencia 17 – *Battle for Gotham's soul*

La secuencia se desarrolla en las instalaciones del edificio Prewitt. Se presenta el enfrentamiento clímax entre el héroe y el villano. Se observa también la contraposición y conclusión de los ideales y perspectivas de funcionamiento de la sociedad y métodos del ejercicio del antagonismo.



1. CARACTERIZACIÓN / HISTORIA DE FONDO

1.1 Dimensión física

A. Fisiología

✓ Edad, sexo y aspecto físico

El Guasón, individuo de sexo masculino, de una edad aproximada entre 30 y 35 años, de contextura delgada y estatura estándar. Demuestra agilidad, rapidez y versatilidad, de buena condición física y apariencia un tanto desordenada.

A. Visual

✓ Vestuario

El Guasón utiliza un traje de tela de gamuza de tres piezas: pantalón y chaqueta color púrpura, chaleco en tonalidad verde oliva; camisa de botones manga larga morada sobrepuestos por un patrón de hexágonos medianos color gris claro, y corbata de color verde oscuro. Utiliza guantes de cuero morados.

La combinación de colores del vestuario representa una función simbólica identificada en el otorgamiento de características de excentricidad y juventud, además que la combinación también apela a un carácter de innovación, lo cual complementa ciertas cualidades psicológicas del personaje. Por otra parte, se identifica una estética inclinada hacia la moda.

✓ Maquillaje

Al igual que en la primera secuencia evaluada, se observa en el personaje una perversión del clásico maquillaje de payaso, una interpretación sádica. En primer lugar, una base blanca gruesa cubre desigualmente todo el semblante del rostro; la mirada está resaltada mediante dos círculos negros que cubren los párpados y el área inferior de los

ojos; y por último se observa un color rojo prominente que enfatiza la atención en los labios y se extiende diagonalmente a lo largo de las mejillas, exaltando unas profundas cicatrices en forma de sonrisa diabólica o macabra.

✓ Peluquería

Posee un cabello relativamente largo, color castaño claro con destellos de color verde hacia las puntas. Se muestra estilizado de una manera desordenada y caótica, sin un estilo particular, peinado hacia el lado izquierdo del rostro.

1.2 Dimensión sociológica

A. Relaciones

Durante el enfrentamiento con el héroe el Guasón pretende iniciar una anécdota sociológica con respecto a la obtención de las cicatrices de su rostro pero es detenido por Batman, quién lo ataca con unas láminas de festón que expulsa su armadura hiriéndolo en los brazos y el pecho.

1.3 Dimensión psicológica

A. Personalidad

✓ Emociones

El personaje se observa frenético, violento, irónico, desesperado, desconfiado, burlón y sádico.

✓ Esencia

El Guasón se muestra como un personaje completamente psicótico que ejerce el antagonismo de una manera impredecible, inteligente y despiadada. Demuestra una personalidad extrovertida, cerebral, intuitiva y sensitiva.

✓ Paradoja

La paradoja del personaje durante la presente secuencia yace en su complejo trastorno psicológico que se desarrolla un poco más adelante.

✓ Punto de vista

El Guasón percibe una sociedad compuesta por individuos de poca voluntad, quienes viven al borde de la locura y responden solo a sus intereses egoístas. Además concibe que todos los seres humanos son corruptibles y que la bondad y la justicia son valores insostenibles albergados en el status quo promovido por las reglas y códigos éticos y morales.

B. Trastorno

Se observan indicios y conductas pertenecientes a los siguientes trastornos: antisocial de personalidad, narcisista, psicótico perverso y paranoide. A continuación se desarrolla la identificación de las conductas del personaje.

En primer lugar se presenta como un psicótico retorcido, un loco frenético y delincuente, que ataca con violencia exacerbada a su oponente Batman. También se muestra como un psicópata que actúa de una manera impulsiva y agresiva, y no tiene ningún tipo de preocupación ni respeto hacia los valores y códigos sociales; por el contrario los desafía con la amenaza de asesinar a miles de personas que abordan dos embarcaciones marítimas que han sido previamente cargadas con diesel y explosivos.

Por otro lado se observa a un personaje frío y calculador que ha premeditado y orquestado sus planes malévolos para ser ejecutados de una manera inesperada y sorpresiva. Es desconfiado de la naturaleza humana, por ende se posiciona en absoluto control de la situación y no permite la alteración de sus planes por negligencia de terceros. Así mismo el Guasón actúa de una manera que nunca es lo que parece, nunca nada es sencillo con este personaje, la mayoría de sus situaciones contienen una trampa concebida

para distraer y poner en desventaja a su oponente, siempre parece tener un as bajo la manga. Esto se demuestra específicamente durante la secuencia en el momento que ha sido sometido por Batman y éste ha acabado sus planes de destrucción masiva; es en ese momento cuando el Guasón alardea acerca de la transformación del héroe de ciudad Gótica, Harvey Dent, en un maniático psicótico agresivo que ha cometido “actos heroicos” que destruirán el espíritu de todos los habitantes de la ciudad.

De igual manera el Guasón se presenta como un personaje egocéntrico con complejo de grandiosidad, que manifiesta poseer una lúcida comprensión de la sociedad y sus debilidades. Promueve entonces la anarquía absoluta, en respuesta a las fallas de las normas y reglas sociales que rechaza profundamente. El manejo retorcido de control que posee, le permite aterrorizar a la sociedad y atentar de forma irreparable contra los valores humanos más importantes la justicia, la bondad y la honestidad.

2 VILLANO EN ACCIÓN

2.1 Dimensión de la interacción

A. Entorno

✓ Manipulación de personajes

El ejercicio antagónico del villano se basa en la manipulación a los personajes con los que interactúa. En principio engaña a las fuerzas policiales con respecto a la identidad de los rehenes que mantiene en el edificio, colocándoles máscaras de payasos y armas amarradas a las manos, despintándolos y poniéndolos en desventaja a la hora del ataque. Por otra parte, el Guasón intenta manipular y distraer a Batman con historias de su pasado, pero el héroe se interpone a sus planes y lo confronta físicamente hasta someterlo y arrebatarse el control de la situación.

✓ Tecnología

El Guasón maneja una tecnología que se basa primordialmente en la concepción premeditada de planes y estrategias impredecibles en función de la generación del caos. De esta manera utiliza primordialmente sustancias explosivas como la gasolina y la pólvora. Particularmente en esta secuencia utiliza la tecnología de un control remoto que funciona como detonador a distancia para activar un explosivo. Igualmente hace uso de su arma blanca favorita, el cuchillo.

B. Héroe

✓ Atracción

La relación de atracción entre el héroe y el villano se caracteriza por la necesidad de contrarrestar los esfuerzos del otro, lo cual los atrae directamente a pensar y actuar enteramente en función de las acciones del otro. En el diálogo el Guasón exclama, “esto es lo que sucede cuando una fuerza imparable choca con un objeto inamovible” mientras pende de cabezas de un cable que lo sujeta por los pies. La situación de atracción de los personajes los lleva a chocar constantemente concluyendo en un estado de inercia o vacío que los obliga y destina a funcionar bajo esa dinámica por el resto de sus vidas.

✓ Conflicto

El conflicto se muestra de una manera evidente durante la secuencia. El Guasón tiene en su posesión un aparato detonador de una carga que está a bordo de dos ferry que transportan a ciudadanos corrientes y a los prisioneros más peligrosos de ciudad Gótica, hay un límite de tiempo y a la medianoche el Guasón explotará ambas embarcaciones. Batman intenta detenerlo y para ello debe enfrentarse a los secuaces y diversas fuerzas de oposición que resguardan al villano.

Una vez que Batman alcanza llegar hasta el Guasón, surge un enfrentamiento físico y violento, y posteriormente, cuando logra contrarrestarlo y dominarlo, surge un interesante intercambio o conflicto psicológico que responde al choque de las visiones y concepciones de mundo de ambos personajes.

✓ Contraste

El conflicto se intensifica una vez que queda establecido que ambos personajes no pueden acabar el uno con el otro. Batman no puede matar al Guasón porque significaría romper la única regla de su código moral, mientras que el villano no puede matar al héroe porque lo considera demasiado divertido y está completamente fascinado por la dinámica de juego que han creado.

Otro agravante importante del conflicto se plantea con un as que mantiene el Guasón bajo la manga, ya que no permite que el logro de sus objetivos dependan del enfrentamiento mano a mano con el héroe; por ende ha previsto y llevado a cabo la corrupción y conversión de Harvey Dent al lado oscuro y criminal, en aras de destruir la esperanza de la ciudadanía en el líder, y en general, en la bondad de la humanidad.

2.2 Dimensión del contexto

A. Ubicación

✓ Tiempo

La acción se desarrolla en la noche, pocos minutos antes de la medianoche.

✓ Espacio

La secuencia se desarrolla en el penthouse del edificio Prewitt, en el área interna del piso y en el área externa sobre unos andamios de construcción que se encuentran fuera de los ventanales de la edificación.

B. Realidad Política

✓ Sistema político

En el enfrentamiento final mano a mano del héroe y el villano no se manifiestan ningún tipo de elementos del sistema político gubernamental ya que se hace referencia sólo a los individuos que conforman la sociedad más no al sistema como tal.

✓ Valores

Batman se presenta como el máximo representante y vocero de la bondad, honradez y honestidad, justicia y bienestar de la sociedad.

✓ Anti-valores

En contraposición el Guasón representa la corrupción de lo incorruptible, el caos y el desorden, la injusticia, la violencia exacerbada, el crimen, la indecencia, la codicia, la envidia y la venganza.

✓ Monopolio de la violencia

Durante la secuencia el monopolio de la violencia está absolutamente controlado por el Guasón y sus hombres debido a que es quién posee el control de la situación desde una perspectiva general, promueve la violencia y la acción de las fuerzas policiales apoyadas por Batman desde que plantea el experimento social de asesinato masivo de los ciudadanos de ciudad Gótica. Además mantiene rehenes en su centro de operaciones para dificultar la llegada hasta él y el impedimento de sus planes. Aún así, los efectivos policiales y Batman luchan por controlar y contrarrestar los ataques y la violencia del Guasón hasta que logran arrebatarse el control de la situación.

C. Escenografía

✓ Arquitectura

La secuencia se desarrolla en el edificio Prewitt, el cual se encuentra en construcción. La interacción entre Batman y el Guasón inicia en el penthouse de un rascacielos, una edificación moderna y contemporánea que está mayormente vacía.

✓ Decorado

El decorado en la locación de la secuencia responde a las funciones realista e impresionista. Es realista en el sentido en que se observan materiales de construcción, andamios, vigas de metal y demás elementos en la superficie del penthouse. Se considera impresionista porque representa el punto clímax de la psicología del personaje en el cual la sociedad está al borde de un abismo y el villano plantea la destrucción de la ciudadanía y de las reglas que la dictaminan. Se asocia el edificio en construcción como metáfora de la sociedad.

✓ Tinte, contraste y brillo

La secuencia presenta tonalidades primordialmente azules y rojas, con un contraste alto y una luminosidad baja que es complementada con el uso de un reflector en movimiento de luz fría.

2.3 Dimensión de rol / acción

A. Motivación

✓ Activo

El Guasón persigue y actúa de manera activa en función de alcanzar sus objetivos y además no se conforma con dejar las decisiones en manos del libre albedrío, aunque éste se presente condicionado por la presión del ejercicio antagónico, está siempre preparado para tomar la iniciativa de sus acciones. El Guasón pretende llevar a ciudad Gótica a la destrucción y al caos, y en vista de decisiones que contradicen sus metas, está preparado para actuar e infligir una crisis y un desorden social por sí solo. Por ejemplo, el Guasón lleva y obliga a miembros de la sociedad a tomar la vida de cientos de ciudadanos para salvarse a sí mismos, y en vista de la falta de acción, el Guasón pretende proceder a detonarlos él mismo.

✓ El hombre correcto

En la presente secuencia se muestra la máxima concepción del villano bajo la clasificación de hombre correcto. El Guasón percibe una sociedad que basa su esperanza en las acciones heroicas que un individuo, en este caso Harvey Dent, realiza para contrarrestar el crimen y la acción de la mafia. Entonces el villano decide corromper aquello que la ciudadanía considera incorruptible, degradando a Harvey Dent al nivel de los criminales, para reubicar la concepción de acciones heroicas acorde a los principios y pensamientos del ente antagónico. Es decir el Guasón está tan convencido de la naturaleza negativa de la humanidad que prueba su premisa destruyendo al máximo exponente de la justicia y la honestidad, el Caballero Blanco de Ciudad Gótica Harvey Dent, con la intención de romper por completo el espíritu de los ciudadanos.

B. Objetivo / Deseo

El objetivo final del personaje consiste en apoderarse del alma de ciudad Gótica e implementar el caos y el crimen como elementos reinantes de la sociedad.

C. Acción y reacción

Los objetivos perversos del Guasón conllevan a una persecución por parte de Batman para contrarrestar y detener al villano. Una vez que se inicia el enfrentamiento, el Guasón ataca al héroe con unos furiosos perros *rotweilers* pero el héroe contrarresta el ataque sometiendo y superando a los canes para llegar hasta el villano. La contienda se torna meramente física y altamente violenta hasta que aparentemente el Guasón tiene sometido a Batman, pero éste reacciona y lo hiere con unas cuchillas que expide su armadura hasta dejarlo caer por el precipicio; pero Batman lo salva siendo fiel a sus reglas y código moral.

D. Función dramática

✓ Sombra

El Guasón ejerce la función del arquetipo de la sombra en la medida en que obliga a los ciudadanos a tomar parte activa como jueces y asesinos de la propia humanidad.

Apela a infligir a los individuos con la obligación de decidir salvar sus vidas mediante el asesinato de otros, o simplemente aceptar la muerte de todos a manos del villano. De igual manera funge como sombra en el sentido que resalta lo peor de la gente, ya que espera probar la teoría de que nadie es incorruptible ya que todos son egoístas y solo funcionan respondiendo a sus intereses y necesidades propias.

✓ Bufón

El villano cumple con la función dramática del bufón en el sentido de resaltar los aspectos cómicos de las situaciones que enfrenta, aunque cabe resaltar que esto responda a motivos perversos y sádicos. Es por ende que se concibe una interpretación bufónica desde la ironía y la perversión.

De igual manera ejerce la función de señalar las ironías y conflictos en el funcionamiento de la sociedad y los individuos que la conforman, haciendo referencia al egoísmo y el interés propio de beneficiar al individuo por encima del colectivo que reina en ciudad Gótica.

✓ *Shapeshifter*

La función primordial del shapeshifter consiste en ser engañoso e impredecible, descripción que cumple a cabalidad el personaje del Guasón en la presente secuencia. El villano plantea tener un as bajo la manga y realizar lo inesperado con tal de alcanzar sus objetivos y de este modo profundiza la oposición que realiza al héroe. La corrupción y transformación que el Guasón proclama haber realizado sobre Harvey Dent lo coloca en una posición de ventaja sobre el héroe, ya que está un paso más adelantado al contraataque y amenaza que Batman pudiera significar para sus fines caóticos.

CAPÍTULO VII

ANÁLISIS DE RESULTADOS

7.1 Método de análisis y comparación de resultados

Se considera que la mejor manera para concluir el análisis de los elementos observados en la aplicación del instrumento es bajo el mismo método de evaluación, es decir se aplicará la matriz de análisis a las dos muestras fílmicas vistas como un todo, con la intención de analizar las características obtenidas de las ocho secuencias evaluadas de manera ordenada y como un conjunto de elementos representativos del personaje en ambas películas.

Se aplicará la matriz a ambas muestras a la vez, a modo de establecer las diferencias en cada dimensión para luego comparar los resultados obtenidos, con la intención de determinar elementos similares o disonantes que se hayan presentado en el análisis, al igual que se evaluará el desarrollo del personaje en cada una de las películas revisadas. A manera de facilitar la comprensión del contenido se identificarán las características del personaje bajo los nombres de Guasón uno correspondiente al de la primera película “*Batman*”, y Guasón dos correspondiente al de la segunda película revisada “*El Caballero de la Noche*”.

7.2 Aplicación del instrumento a ambas películas

Tabla 6. Matriz para la extracción de características dramáticas al personaje

Guasón

Personaje: Guasón	Film: Batman & El Caballero de la Noche	Secuencia: Todas
-------------------	---	------------------

Características	Dimensiones		
	Física	Sociológica	Psicológica
Caracterización / Historia de fondo	<p>A. Fisiología</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Edad, sexo y aspecto físico. <p>B. Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vestuario ✓ Maquillaje ✓ Peluquería 	<p>A. Relaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Familiares ✓ Conyugales 	<p>A. Personalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Emociones ✓ Esencia ✓ Paradoja ✓ Punto de vista <p>B. Trastorno</p>
	Villano en acción	<p>Interacción</p> <p>A. Entorno</p> <p>Métodos y uso de elementos en función del antagonismo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipulación de personajes ✓ Tecnología <p>B. Héroe</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Atracción ✓ Conflicto ✓ Contraste ✓ Transformación 	<p>Contexto</p> <p>A. Ubicación</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tiempo ✓ Espacio <p>B. Realidad política</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sistema político ✓ Valores ✓ Anti- valores ✓ Monopolio de la violencia <p>C. Escenografía</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Arquitectura ✓ Decorado ✓ Tinte, contraste y brillo

1. CARACTERIZACIÓN / HISTORIA DE FONDO

1.1 Dimensión física

A. Fisiología

✓ Edad, sexo y aspecto físico

- Guasón uno:

Jack Napier, alias el Guasón, es un individuo de sexo masculino, edad aproximada entre 40 y 45 años, individuo de contextura normal y estatura estándar. Aparenta estar en buena condición física y mantiene una apariencia arreglada, combinada y elegante a lo largo de la película.

- Guasón dos:

El Guasón, individuo de sexo masculino, de una edad aproximada entre 30 y 35 años, de contextura delgada y estatura estándar. Demuestra agilidad, rapidez y versatilidad, de buena condición física y apariencia elegante aunque un tanto desordenada a lo largo de la película.

B. Visual

✓ Vestuario

- Guasón uno:

A lo largo de la muestra fílmica el personaje presenta diversos vestuarios que representan dos tipologías distintas. En primer lugar el vestuario de Jack Napier es sobrio y elegante y responde a una función simbólica de representación de un miembro de una banda criminal, el antecedente alusivo se observa en la cultura *gangster* de inicios del siglo XX. La segunda tipología de vestuario surge con la transformación al Guasón, se manifiesta de igual manera una elegancia en los trajes aunque se introduce el elemento de colores vivos y alegres como el púrpura, turquesa y naranja. Se anexan también accesorios decorativos que cumplen la función de ocultar trampas o elementos graciosos.

- Guasón dos:

En el desarrollo de la película el personaje presenta una serie de vestuarios acorde a la intención de la acción. Primordialmente utiliza trajes de tres piezas (pantalón, chaleco, chaqueta) en tonalidades púrpura y verde confeccionados específicamente a su medida ya que no presentan ningún tipo de etiquetas ni identificación de marca. Por otra parte utiliza durante una secuencia que no fue revisada en el presente análisis, un uniforme de policía para infiltrarse en la guardia de honor de la marcha policial en honor al difunto Comisionado Loeb. El vestuario cumple de esta manera una función realista e impresionista y ejerce una representación visual coherente con la compleja psicología del personaje y la identificación específica del criminal.

✓ Maquillaje

- Guasón uno:

El personaje presenta dos tipos de maquillajes, primero su tez o color de piel natural y en segundo lugar una base blanca, acompañada por el uso del color rojo en los labios que resalta una sonrisa prominente y exagerada. La máscara simula partes de la clásica representación del payaso y se infiere una función de comedia y estructura en la implementación de la misma.

- Guasón dos:

El uso del maquillaje en la segunda representación del personaje responde a una exteriorización sádica y perversa de la locura del Guasón. Consiste en una base blanca gruesa que cubre desigualmente todo el semblante del rostro; la mirada está resaltada mediante dos círculos negros que cubren los párpados y el área inferior de los ojos; y por último se observa un color rojo prominente que enfatiza la atención en los labios y se extiende diagonalmente a lo largo de las mejillas, exaltando unas profundas cicatrices en forma de sonrisa diabólica o macabra. Se ubica su similitud con la máscara del payaso aunque es una versión terrorífica o atemorizante acorde al miedo que puede llegar a provocar la figura.

Por otro lado el Guasón utiliza en una secuencia de la muestra fílmica una máscara de payaso que ya fue descrita en la revisión del robo al banco. Se infiere que el uso de la misma responde al establecimiento de una marca característica de las acciones criminales del personaje, que es a su vez compartida y utilizada por los demás criminales que lo acompañan en diversas situaciones a lo largo de la película. De igual manera el maquillaje es utilizado por el personaje como su firma personal, ya que lo inflige y lo copia en algunas de las víctimas que asesina como por ejemplo un impostor de Batman que se disfraza como vigilante de ciudad Gótica.

✓ Peluquería

- Guasón uno:

Al igual que el vestuario y el maquillaje se observan dos estilos de cabello, el primero color castaño con destellos grisáceos y el segundo color verde. Ambos presentan el mismo largo y peinado.

- Guasón dos:

Posee un cabello relativamente largo, color castaño claro con destellos de color verde hacia las puntas. Se muestra estilizado de una manera desordenada y caótica, sin un estilo particular, peinado hacia el lado izquierdo del rostro. Se observa cierto crecimiento del cabello a lo largo del film lo que indica el transcurrir del tiempo, de igual manera el cabello se presenta extremadamente desordenado y caótico en momentos clímax del film.

1.2 Dimensión sociológica

A. Relaciones

✓ Familiares

- Guasón uno:

No se otorga ningún tipo de antecedente familiar alusivo al Guasón. La única información correspondiente a su biografía se refiere a su participación y responsabilidad como asesino de los padres de Bruce Wayne, Martha y Thomas Wayne.

- Guasón dos:

El mismo personaje otorga una serie de antecedentes en su discurso. En primer lugar identifica la existencia de un padre al que odia, quién aparenta ya no formar parte de su vida y lo relaciona con las cicatrices de su rostro señalándolo como culpable. Durante una secuencia de la película el Guasón es “entregado” al mafioso Gambol, quién había ofrecido una recompensa por su captura vivo o muerto, es una emboscada en la que el villano confronta al mafioso y le relata una anécdota con respecto a las cicatrices en su cara; establece que su padre era un bebedor endemoniado que golpeaba a la madre, y una noche que se salió de control la mamá tomó un cuchillo de cocina para defenderse mientras el hijo observaba, acto siguiente el padre sometió a la madre mientras reía cruelmente, reclamó al hijo por su seriedad y le cortó la cara a la madre simulando una sonrisa.

Se considera importante resaltar la dudosa validez del antecedente sociológico por dos razones principales: en primer lugar el Guasón plantea otra anécdota de índole conyugal como el responsable de las cicatrices de su rostro; y por otro lado durante el relato del ataque de su padre el Guasón observa constantemente hacia la izquierda y se intuye que está inventando la historia, ya que en la interrogación de criminales se establece que cuando un individuo mira constantemente hacia la derecha está utilizando la memoria, mientras que la mirada hacia la izquierda implica que está inventando la información.

La sospecha o recelo de creencia hacia la historia que proclama el Guasón de su supuesto pasado yace también en la manera de contar su anécdota. No se concibe difícil de entender la existencia de padres que son odiados por sus hijos, existen muchos referentes en la historia y la psicología, como por ejemplo aquellos que padecen del complejo de Edipo. Aunque el planteamiento de los antecedentes sociológicos por parte del personaje son emitidos a manera de manipulación con la intención de aterrorizar y dominar a sus

opponentes; podría de igual manera plantearse que la información otorgada en los antecedentes sociológicos apela a mostrar que puede existir cierto destello de normalidad o bondad en el pasado del villano pero fue corrompido por tragedias familiares y sociales que contribuyeron en su transformación hacia el lado oscuro y malvado.

✓ Conyugales

- Guasón uno:

Se observa una relación amorosa que el personaje mantiene con Alicia Hunt, quién está involucrada oficialmente con el jefe de la mafia Carl Grissom. Se infiere que la relación viene desarrollándose desde hace tiempo aunque no se demuestre mayor afectividad entre ellos.

- Guasón dos:

El personaje identifica la existencia de una relación amorosa en su pasado a la cual le adjudica la creación de las cicatrices en su rostro. Plantea que estuvo casado con una mujer viciosa que apostaba, quién fue agredida en la cara por los cobradores de deuda de las apuestas. A modo de apoyo moral con la esposa, el personaje dice haberse auto mutilado creándose con una hojilla las cicatrices del rostro, en similitud a las de su esposa. Vale destacar la dificultad de creer en la veracidad de esta historia, como se menciona anteriormente en el antecedente sociológico familiar.

1.3 Dimensión psicológica

A. Personalidad

✓ Emociones

- Guasón uno:

Tanto Jack Napier como el Guasón demuestran las siguientes emociones durante la película: ironía, suspicacia, alta autoestima, vanidad, destreza, astucia, viveza y exaltación.

- Guasón dos:

Se observan las siguientes emociones: frenetismo, desconfianza, burla, sadismo, engaño, intuición, ironía, frialdad, manipulación, planificación, malvado y persistente.

✓ Esencia

- Guasón uno:

El personaje es un individuo criminal y malvado que se vale de la inteligencia y el humor para ejercer y promover el crimen y el desorden en ciudad Gótica. Se identifica una personalidad extrovertida, intuitiva, sensitiva y cerebral.

- Guasón dos:

El Guasón se muestra como un personaje completamente psicótico y psicopático que ejerce el antagonismo de una manera impredecible, inteligente, perversa y despiadada. El personaje se identifica como un agente del caos y sus acciones se conciben en función de implementar el crimen, el caos y la anarquía en la sociedad. Demuestra una personalidad extrovertida, cerebral, intuitiva y sensitiva.

✓ Paradoja

- Guasón uno:

La paradoja del Guasón yace en que a pesar de los esfuerzos para generar desorden y descontrolar a la sociedad de ciudad Gótica, el ataque masivo se ve frustrado por las acciones del héroe que conllevan a la muerte del villano después del enfrentamiento final de ambos personajes en la Catedral.

- Guasón dos:

La paradoja yace en la asignación, a manera de convención del común denominador humano, de una melancolía y tragedia inherente a la índole de los antecedentes dramáticos y trágicos que cuenta el personaje; mientras que éste destaca un lado positivo como resultado de los acontecimientos desde una óptica absolutamente retorcida y sádica. La auto-mutilación que realiza el Guasón como apoyo moral y psicológico a su supuesta

esposa, en primer lugar genera un absoluto rechazo de la mujer, la cual podría identificarse como una percepción común de la sociedad; a lo que él responde con la intención de resaltar el lado positivo y gracioso de todo lo sucedido, difícil de identificar para el razonamiento del individuo común.

Se infiere que las anécdotas de su pasado sociológico y su bibliografía se construyen en aras de especificar la tragedia que pudo haberle sucedido al personaje para convertirlo en un villano de dimensiones tan crueles, psicopáticas y perversas. Resulta difícil para el razonamiento del colectivo humano entender a un individuo que asesina por asesinar, es decir que ejerce el antagonismo con la sola función de generar caos y ver al mundo caerse a pedazos.

✓ Punto de vista

- Guasón uno:

El Guasón plantea que la sociedad está compuesta por individuos superficiales que manejan un concepto errado de valorización del otro. Manifiesta el deseo de ser el artista líder de ciudad Gótica, la cual debería manejarse bajo las acciones del crimen y el desorden promovido y difundido por el villano el primer artista homicida funcional.

- Guasón dos:

El Guasón identifica a la sociedad como un manifiesto de los deseos egoístas de las personas enmarcados por un código de moral y ética hipócrita e inservible. Por lo tanto plantea en contraposición un ideal de sistema anárquico regido por la ausencia de las leyes y el caos, visto como elemento representativo de lo justo.

B. Trastorno

- Guasón uno:

El personaje demuestra una serie de características que lo identifican dentro del diagnóstico del trastorno narcisista de la personalidad, trastorno antisocial y dependiente. Se observa como mayor exponente del trastorno psicológico del villano el egocentrismo

exacerbado y el sentido de grandiosidad. El personaje demuestra un alto sentido de apreciación de la identidad adquirida, además de conocer y exponer sus capacidades y habilidades en el área de las artes y la química.

El Guasón es además un psicópata humorista que cuestiona y obvia la existencia de reglas y códigos morales que limitan y critican su accionar, promueve el desorden y el asesinato de la ciudadanía a modo de alivio cómico o liberación de los males que engendra la población en la sociedad. Por último, demuestra un sentido de desconfianza a la acción de sus aliados, entonces actúa impulsando personalmente el antagonismo, el crimen y los homicidios en Gótica.

- Guasón dos:

El personaje demuestra durante la película una serie de características que lo identifican dentro del diagnóstico del trastorno antisocial de la personalidad, psicosis perversa, trastorno narcisista y dependiente.

El Guasón es un psicópata que desafía y rechaza las reglas y los códigos éticos y morales de la sociedad. Plantea la imposición de la anarquía y el caos, promovidos por la corrupción de las personas y la excitación de sus miedos y deseos oscuros. Presenta una psicosis absoluta y una perversión vista como la desviación de la conducta humana comúnmente aceptada como tradicional y ortodoxa. Demuestra un dejo de masoquismo en el ejercicio antagónico ya que empuja a sus víctimas y oponentes a combatirlo y enfrentarlo físicamente, llegando a causarle un daño considerable que disfruta plenamente porque implica que los individuos están respondiendo y actuando bajo su dinámica destabilizadora. El personaje se describe a sí mismo con la frase: “¿Te parezco un tipo con planes? Yo soy como un perro que persigue automóviles, no sabría que hacer con el si lo capturo. Yo sólo actúo”.

Por otra parte el villano demuestra un sentido de grandiosidad, egocentrismo y ambición de poder identificados en la voluntad y capacidad de destrucción absoluta de la

sociedad. Manifiesta la potestad y la necesidad de enseñarle a los personajes intrigantes y engañosos, miembros de la mafia, efectivos de la policía, entre otros, lo absurdo en su intención de controlar las cosas.

Para concluir el personaje muestra una necesidad y dependencia de su accionar en función a las acciones del héroe. Se infiere la composición del síndrome del doble, siendo el villano el doble, el paralelismo opuesto de la creación y caracterización del héroe. Generando así en la unión e interacción de los personajes un completo y complejo reflejo de la composición de las fuerzas del bien y el mal.

2. VILLANO EN ACCIÓN

2.1 Dimensión de la interacción

A. Entorno

✓ Manipulación de personajes

- Guasón uno:

El personaje se observa acompañado por una serie de secuaces criminales que lo ayudan a cometer sus fechorías y durante el desarrollo de las acciones se observa cierta camaradería que surge entre el villano y su mano derecha, un criminal llamado Bob. Pero dicha camaradería comprueba ser superficial, ya que en el momento que alguno de sus planes falla, no tiene ningún tipo de remordimiento en hacerle pagar con su vida por los errores cometidos.

El villano utiliza y manipula a las personas en función de convertirlas en la audiencia del espectáculo de comedia que interpreta. De igual manera, los individuos fungen como maniqués o lienzos para la mimetización de las características físicas del semblante del personaje, degradadas a niveles horrorosos y perturbadores.

- Guasón dos:

El personaje maneja sus acciones primordialmente a través de la manipulación de personajes en función de conseguir sus objetivos. Las acciones son altamente impredecibles y atacan y corrompen personajes en todos los agentes activos del film: efectivos de la comisaría de policía, miembros de la mafia, criminales y enfermos mentales que utiliza a modo de secuaces o carnadas para la ejecución de sus planes.

Por otra parte se define la manipulación como elemento primordial para el sometimiento de los personajes representantes del lado positivo: Comisionado James Gordon, Rachel Dawes, Harvey Dent y Batman. El Guasón utiliza elementos de la sombra, los temores de los individuos, para engancharlos en el perverso juego y ejercicio de control de sus acciones. Todo esto se realiza en función de alcanzar el caos y la destrucción de la sociedad a manos de los mismos ciudadanos, el Guasón pretende hacer a la población responsable de su propia destrucción, ya sea contando con su participación o tomando el control absoluto.

✓ Tecnología

- Guasón uno:

Durante el desarrollo de la muestra fílmica el Guasón utiliza diversos objetos para el ejercicio antagónico, siendo el más importante la sustancia química y tóxica *smilex* que utiliza para aterrorizar, deformar y asesinar a los ciudadanos de ciudad Gótica. Dicha sustancia es utilizada como método de destrucción masiva durante la secuencia de celebración del bicentenario de ciudad Gótica. Por otro lado se señala el uso de armas de fuego, aunque la mayor parte del tiempo atemoriza a sus víctimas con objetos dispuestos en formas de bromas o trampas que pueden o no ser inofensivas.

El acto de violencia y destrucción masiva que plantea el Guasón se lleva a cabo durante un desfile de celebración del bicentenario de la ciudad en el cual ha prometido regalar a la ciudadanía billones de dólares en efectivo. Apela a una asegurada asistencia de la población motivada por la codicia y el Guasón asiste con un globo inflable gigantesco en forma de

figura de payaso que está cargado con la sustancia tóxica *smilex* para asesinar a toda la población allí presente. Se señala el referente histórico de las cámaras de gas utilizadas por los nazis durante la segunda guerra mundial para el exterminio de la población judía.

- Guasón dos:

Esta segunda representación del Guasón demuestra un personaje que apela a métodos de destrucción más masivos y peligrosos, identificando sus gustos y constante uso de la pólvora, gasolina y explosivos. De igual manera utiliza armas de fuego, granadas y escopetas para el ejercicio antagónico, aunque su arma predilecta es el cuchillo o navaja. Se suele establecer que los criminales que utilizan armas punzo penetrantes para infligir dolor en sus víctimas responden a una motivación o necesidad sexual que es saciada mediante la penetración que representa el cuchillo o la navaja. Aunque el personaje establece en su discurso que la utiliza porque prolonga el sufrimiento en la persona lo cual la lleva a revelar su verdadera identidad.

Con respecto a la magnitud de los ataques que realiza el Guasón se plantean dos situaciones en particular que se considera importante mencionar. En primer lugar se observa que el abogado consultor de la empresa Wayne Enterprises , Coleman Reese, aparece en televisión nacional con la primicia de revelar la verdadera identidad de Batman. El Guasón no está de acuerdo con el descubrimiento del héroe a manos de cualquier persona que no sea él o el propio Batman, así que realiza una amenaza mediante una llamada telefónica al canal en el cual el abogado está siendo entrevistado; plantea que si en sesenta minutos algún ciudadano de Gótica no mata a Reese el Guasón estallará algún hospital de la ciudad.

El segundo ataque masivo se observa como el clímax del tercer acto y promueve el enfrentamiento definitivo entre el héroe y el villano. El Guasón reclama la propiedad de la ciudad y obliga a realizar una evacuación de los ciudadanos y los prisioneros más peligrosos de ciudad Gótica en dos embarcaciones marítimas de grandes dimensiones. El villano ha cargado los ferry con explosivos y gasolina, y denomina el ataque como un

experimento social mediante el cual instaura un límite de tiempo y otorga el detonador de cada embarcación a la contraria; si a la medianoche ninguno de los dos ha activado la detonación de la otra embarcación, el Guasón explotará a ambas.

B. Héroe

✓ Atracción

- Guasón uno:

Ambos personajes, tanto el héroe como el villano, comparten y manifiestan la atracción que sienten por la fotógrafa Vicki Vale. De igual manera se observa una atracción por el ejercicio o accionar del otro. El Guasón manifiesta un interés particular por los *gadgets* o implementos tecnológicos que utiliza Batman, como el batimóvil y el avión que maneja el héroe.

- Guasón dos:

La atracción se demuestra desde la aparición de Batman en ciudad Gótica, la cual atrae y promueve el surgimiento y exponencial crecimiento del ejercicio antagónico villano. Ambos personajes se complementan y completan el uno al otro, en el sentido en que se atraen y representan las fuerzas o las caras opuestas de una moneda. Otro elemento importante de atracción consiste en la pasión y entrega bajo la cual ambos personajes ejercen su voluntad y acciones en función de la obtención del objetivo.

✓ Conflicto

- Guasón uno:

El conflicto entre el héroe y el villano se genera en torno al accidente de creación o transformación de Jack Napier en el Guasón, el payaso príncipe del crimen. El villano pretende instaurar el caos y el desorden en ciudad Gótica y la deformación de sus ciudadanos mediante el uso de *smilex*, una sustancia química tóxica altamente peligrosa que deforma el rostro de los individuos hasta simular la sonrisa del villano. Batman aparece en el escenario como ente representante del orden y la justicia para combatir las acciones del

villano. El conflicto se desarrolla entorno a los objetivos criminales y asesinatos del Guasón, en contraposición a las iniciativas esperanzadoras de justicia, orden y control de los criminales, mafia y malhechores de la ciudad.

- Guasón dos:

Durante el desarrollo de la muestra fílmica el conflicto se manifiesta primordialmente en el reto, el acoso y la violencia que ejerce el villano sobre los distintos entes de la sociedad lo cual activa la concentración de funcionamiento del héroe en contrarrestar los crímenes que éste último realiza. El Guasón se introduce en una dinámica de juego bajo la cual pretende obligar a Batman a funcionar bajo sus reglas, y pretende obligarlo a descubrir su verdadera identidad para detener el asesinato diario de individuos que realiza el villano.

Batman es un justiciero silencioso, un héroe que trabaja desde la oscuridad para controlar las acciones de la mafia y los criminales que reinan en ciudad Gótica. Su motivación y accionar activan la necesidad del villano de engendrar más violencia y motivar la anarquía y el caos en oposición a los esfuerzos del héroe. Hasta cierto punto, Batman no entiende completamente las motivaciones psicóticas y destructivas del villano como sujeto que quiere ver al mundo ardiendo en llamas y destruido por las propias acciones de sus ciudadanos o por su ejercicio como ente del antagonismo.

✓ Contraste

- Guasón uno:

El conflicto entre el héroe y el villano se incrementa a causa de dos sucesos primordiales, en primer lugar la obsesión y el ataque del Guasón a Vicki Vale, quién inicia una relación amorosa con Bruce Wayne. Por otro lado, la implementación de sustancias químicas a modo de ataque masivo en el festival bicentenario de Gótica, se manifiesta como el crecimiento exponencial y exacerbado de los ataques del villano. Dichos hechos condicionan la necesidad de un mayor esfuerzo por parte del héroe, el cual se refleja en el uso de la tecnología y dispositivos de avanzada.

- Guasón dos:

Las acciones del Guasón están siempre un paso más adelante que las fuerzas implementadas por el héroe para contrarrestarlo. Las fuerzas antagónicas operan bajo ninguna regla, lo cual permite su rápida propagación e incremento de la magnitud de los ataques físicos y psicológicos que se oponen a la acción del héroe. De esta manera, el Guasón no sólo amenaza el orden de la sociedad atentando contra la vida de miles de ciudadanos; sino que genera además una profundización del conflicto con el héroe mediante el ataque directo a las personas que tienen una gran importancia tanto en el plano personal de la doble identidad de Batman, Bruce Wayne, como para la labor que ejerce el caballero de la noche.

Es así como el Guasón acaba con cualquier posibilidad de proliferación de valores positivos que permitan que reine la calma y la seguridad en ciudad Gótica, lo cual amerita la inminente necesidad del ejercicio del héroe e incluso profundiza su pérdida personal al asesinar a Rachel Dawes y convertir a su mayor y mejor aliado Harvey Dent al lado criminal, reforzando las fuerzas antagónicas que se oponen al héroe.

✓ Transformación

- Guasón uno:

Se observan dos acciones primordiales de transformación a causa de la interacción del héroe y el villano. En primer lugar el asesinato de los padres de Bruce Wayne a manos de Jack Napier, lo cual trae como consecuencia la creación de Batman algunos años más tarde. Y en contraposición, la conversión de Jack Napier en el Guasón a manos de Batman a causa de un accidente en la planta de químicos *Axis Chemicals* que le desfigura el rostro.

- Guasón dos:

El Guasón aparece en el escenario de ciudad Gótica a manera de contrarrestar la acción de Batman, es decir hasta cierto punto es su existencia quien crea o amerita la aparición del villano. Por otro lado el Guasón reta y amenaza constantemente a Batman con la intención de corromperlo y obligarlo a que rompa sus reglas. Y hasta cierto punto logra activar o

transformar al héroe en un individuo mucho más agresivo. Igualmente, el Guasón obliga a Batman a proclamarse culpable de los crímenes cometidos por Harvey Dent en aras de preservar la esperanza en la ciudadanía, convirtiéndose de esta manera en un vigilante silencioso, en un caballero de la noche.

2.2 Dimensión del contexto

A. Ubicación

✓ Tiempo

- Guasón uno:

La época o tiempo de desarrollo exacta no se identifica en el film, aunque se precisa que los hechos se desarrollan en torno a la reciente elección de Harvey Dent y la próxima celebración del Bicentenario de fundación de ciudad Gótica.

- Guasón dos:

Los sucesos de la segunda muestra fílmica se ubican un año posterior a lo ocurrido en la película *Batman Begins*, en la cual el héroe detiene los planes malévolos del villano Ra's Al Ghul para destruir ciudad Gótica. Batman en asociación con el Teniente James Gordon y el nuevo Fiscal General Harvey Dent, instauran un operativo en aras de dismantelar las acciones de las bandas de criminales y mafiosos restantes en la ciudad; hasta que irrumpe en escena un ascendente maníaco y peligroso criminal que se hace llamar "*The Joker*".

✓ Espacio

- Guasón uno:

La historia se desarrolla en diversas localidades de ciudad Gótica, una metrópolis desarrollada, oscura y peligrosa y es fuertemente abatida por el crimen.

- Guasón dos:

La película se desenvuelve en ciudad Gótica, una gran metrópolis moderna y contemporánea compuesta por edificaciones lujosas y gran cantidad de rascacielos. De igual manera la historia se plantea desde una perspectiva globalizada ya que ciertas acciones se desarrollan en Hong Kong al igual que en algún lugar del Caribe.

B. Realidad Política

✓ Sistema político

- Guasón uno:

Ciudad Gótica se maneja bajo un gobierno democrático federal donde prolifera la corrupción y el crimen, específicamente en ciertos individuos de las fuerzas policiales. La alcaldía coopera con la defensoría pública y el ministerio de la justicia en aras de contrarrestar la ola criminal que asota las calles de ciudad gótica. Se ubica la existencia de una separación de poderes, el desarrollo de la propiedad y la industria privada en un sistema económico capitalista.

- Guasón dos:

Se plantea un sistema de gobierno democrático federal, en el que se promueve la separación de los poderes. Se resaltan las labores del sistema judicial apoyado por las acciones del gobierno municipal, el ministerio de justicia y las fuerzas policiales de la ciudad. Señala un alto nivel de corrupción en todos los entes del estado, principalmente por parte de los efectivos de la policía. Por otro lado se hace hincapié en la necesidad de una alianza de las fuerzas que controlan el monopolio de la violencia y combaten el crimen de la ciudad con un ente externo que opera fuera de los márgenes de la ley, el héroe Batman. Por último se identifica el funcionamiento de un sistema económico capitalista desarrollado.

✓ Valores

- Guasón uno:

Los valores positivos están representados en la acción de Batman durante el desarrollo de la muestra fílmica, al igual que el Comisionado Gordon de la policía y el nuevo Fiscal General electo Harvey Dent. Los entes positivos promueven la lucha contra el crimen y la impunidad, la justicia, la honestidad y la bondad. Por otro lado se plantea que demuestran ideales de aceptación y tolerancia con respecto a la raza, el color y la religión.

- Guasón dos:

Batman representa un ente incorruptible que promueve la justicia, el orden, la honestidad y la bondad como valores primordiales de la humanidad. Representa el deber ser del humano y existe en función de combatir la ola de crímenes promovida por organizaciones criminales, así como la protección, vigilancia silenciosa y cuidado de los ciudadanos de ciudad Gótica. El héroe es el caballero nocturno, el caballero de la noche.

✓ Anti-valores

- Guasón uno:

El Guasón promueve el egocentrismo, egoísmo, degradación del arte, lo desagradable, desorden, crimen, impunidad, violencia y caos en las acciones que promueve como ente antagónico a lo largo de la muestra fílmica.

- Guasón dos:

El Guasón busca la proliferación del caos identificándolo como único sistema o ente realmente justo. Implementa de igual manera el crimen, la injusticia y el ejercicio de una especie de justicia divina en la determinación y escogencia de los individuos condenados a muerte y los absueltos. Por último promueve la impunidad, la violencia exacerbada y la demencia y locura como estados mentales reinantes a causa de la creciente pérdida de la cordura de los individuos miembros de la sociedad.

✓ Monopolio de la violencia

- Guasón uno:

Se observa en el desarrollo de la muestra fílmica un monopolio de la violencia manejado en principio por la mafia en acción directa mediante la promoción del crimen, así como a través de la corrupción de terceros en las fuerzas policiales. Ciudad Gótica atraviesa una era del crimen fomentada por el jefe de la mafia Carl Grissom, y posterior a su transformación, por las acciones del Guasón. Los efectivos de la policía junto a la acción del héroe representan la contraparte u oposición del antagonismo que combate y neutraliza el accionar del Guasón mediante el uso de la fuerza física, la inteligencia y *gadgets* especiales que ponen un fin a la vida del Guasón.

- Guasón dos:

Durante el desarrollo del largometraje se observa que el monopolio de la violencia se ubica primordialmente en las manos del villano. Durante la mayor parte de la historia el Guasón controla y promueve la violencia mediante atentados, crímenes y asesinatos; y aunque Batman y el comisionado Gordon, como representantes del cuerpo policial, realizan esfuerzos increíbles para contrarrestar las acciones del antagonista, éste mantiene el control en la mayoría de las situaciones bajo el uso del elemento sorpresa y lo imprevisible de sus planes y ataques masivos.

C. Escenografía

✓ Arquitectura

- Guasón uno:

La arquitectura de las secuencias y en general de la muestra fílmica se identifican en la corriente gótica, señalando como máximo exponente el uso de la catedral para el desenlace de la historia. De igual manera se identifica a ciudad Gótica como una metrópolis desarrollada, oscura y tenebrosa, abatida por una ola de crímenes y atentados contra la justicia y la tranquilidad de la ciudadanía y de la sociedad.

- Guasón dos:

La arquitectura de la película “El Caballero de la Noche” presenta una similitud identificable con las ciudades de Nueva York y Chicago. Presenta un estilo arquitectónico moderno y contemporáneo reflejado en unas edificaciones monumentales como los rascacielos y el *Gotham First National Bank*. La fachada de los grandes edificios responde al referente de Chicago y del denominado estilo internacional del “*Curtain Wall*” concebido por el arquitecto Alemán Mies Van Der Rohe. La metrópolis aparenta albergar una alta densidad de población y está muy desarrollada en función de los servicios, la prensa, televisión, sistema de salud pública, vías de acceso y tránsito de la ciudad entre otras.

✓ Decorado

- Guasón uno:

El decorado es muy variado a lo largo de la muestra, aunque se puede resaltar que responde primordialmente a una función realista e impresionista. Se plantea un escenario de realidad exaltada o exagerada y se utilizan elementos decorativos dispuestos acorde a la función psicológica de los personajes.

- Guasón dos:

La segunda muestra fílmica presenta de igual manera un decorado muy variado y ecléctico que presenta una función realista e impresionista, una realidad exagerada que dispone de elementos decorativos en función de la función psicológica de los personajes.

✓ Tinte, contraste y brillo

- Guasón uno:

Las tonalidades que más se resaltan en la muestra son tanto los rojos como los verdes y los azules, el contraste es relativamente alto y la luminosidad intermedia. Se observa un pronunciado uso de las sombras para ambientar la atmósfera oscura de la ciudad y fortalecer la concepción de era de crimen reinante en la ciudad.

- Guasón dos:

En la muestra fílmica se resaltan tanto las tonalidades rojas, como las verdes y las azules, el contraste es alto y la luminosidad también es bastante pronunciada, la luz se utiliza para intensificar la agresividad de la intención dramática del villano en contraposición a la oscuridad del héroe.

2.3 Dimensión de rol / acción

A. Motivación

✓ Víctima

- Guasón uno:

El villano ejerce la función de víctima ya que es el accidente en *Axis Chemicals Company* el suceso que lo lleva a la transformación en el Guasón, personaje de tez blanquizca, cabello verde y rostro desfigurado. Su ejercicio antagónico es motivado y reforzado por el accidente trágico que lo transforma en un personaje más irónico, bufonesco y destructivo.

- Guasón dos:

El Guasón utiliza anécdotas de eventos trágicos de su pasado a los cuales atribuye como responsables de la obtención de las cicatrices en su rostro, e implica que son tragedias que le llevaron a convertirse en el villano psicótico que demuestra ser. Ahora bien, como se menciona en el ámbito sociológico, se infiere que las historias son mentira ya que otorga diversas versiones de sucesos que le causaron la deformación en el rostro, utilizados en función de la manipulación como elemento esencial de su ejercicio antagónico. Así que se puede concluir que el Guasón manipula la esencia de la caracterización de víctima como villano para llevarlo a niveles más profundos de antagonismo y perversión.

✓ Activo

- Guasón uno:

El personaje se identifica como villano activo en razón a la búsqueda de sus objetivos. En principio persigue fines criminales, y posterior a su transformación en el Guasón, persigue oponerse al ejercicio de Batman al igual que atemorizar a la población generando el desorden y la zozobra con relación al ataque masivo del tóxico *smilex*.

- Guasón dos:

El villano actúa enteramente en función de su beneficio y del alcance de sus objetivos, sin importar las consecuencias de sus acciones. El Guasón busca promover el caos y la anarquía, la destrucción de la sociedad.

✓ El hombre correcto

- Guasón uno:

El antagonista pretende generar desorden y terror en la población y convertir a los ciudadanos de Gótica a su imagen y semejanza, distorsionando sus rostros para emular la sonrisa característica del Guasón mediante el tóxico *smilex* y la creación artística homicida de la desfiguración del semblante de las personas, con ácidos y químicos, a manera de creación artística. De igual manera el villano está dispuesto a llevar su accionar hasta el límite mediante el ataque masivo frustrado que buscaba la destrucción de la sociedad.

- Guasón dos:

El Guasón lleva su ejercicio antagónico hasta las últimas consecuencias y ejerce el mal desde una perspectiva caótica y perversa en función de conseguir sus metas y objetivos anárquicos destructivos para ciudad Gótica. Este villano es un psicótico que no se detendrá ante nada ni nadie, asesinando a cualquier individuo que se interponga en su camino y actuando de maneras violentas, caóticas y poderosas, inconcebibles hasta por los propios criminales de la mafia. Es un psicópata temible que se posiciona en control de la situación para manipular de esta manera las acciones del héroe, sus oponentes y aliados.

B. Objetivo / Deseo

- Guasón uno:

El objetivo del villano consiste en la proliferación y profundización del crimen y el desorden caótico en la sociedad. Presenta una evidente y fuerte oposición al héroe mediante el enfrentamiento personal, mediático y masivo; busca su destrucción y a su vez intenta conquistar a la damisela en apuros de la historia.

- Guasón dos:

El objetivo del villano consiste en engendrar y promocionar el caos y la anarquía en ciudad Gótica mediante el terror y la manipulación. Además pretende involucrar a Batman en un juego perverso y psicótico de persecución y medición del poder de las fuerzas del bien y el mal. El Guasón es un agente del caos que simplemente quiere ver al mundo ardiendo en llamas.

C. Acción y reacción

- Guasón uno:

La acción de la primera representación del Guasón se basa en la proliferación de la criminalidad y el desorden en ciudad Gótica. Por otra parte manifiesta un alto interés en documentar su trabajo con la ayuda de la fotógrafa Vicki Vale, personaje con el cual desarrolla una obsesión e interés sentimental. Batman se opone directamente a las acciones del Guasón lo cual lo lleva a fomentar y buscar un enfrentamiento directo, la derrota y desaparición del héroe del escenario de ciudad Gótica. El enfrentamiento final con el héroe obtiene como reacción o resultado la caída del personaje al abismo y por ende la muerte del Guasón.

- Guasón dos:

Las acciones y la interacción con el héroe están primordialmente promocionadas por la ejecución de crímenes, atentados y amenazas a manos del villano. Es interesante resaltar que el control y el poder de las diversas situaciones y nudos que surgen a lo largo del film está manejados, manipulados y controlados por los planes anárquicos y destructivos del Guasón. Es él quien activa e intensifica la necesidad de reacción del héroe, fungiendo como gatillo o detonante del incremento del conflicto.

D. Función dramática

✓ Sombra

- Guasón uno:

La representación del Guasón responde a la función dramática de la sombra mediante la exposición de los deseos y pensamientos oscuros de la concepción del humano, promueve la violencia, la inseguridad, el crimen y la evasión de la justicia. Por otro lado también siembra y resalta el surgimiento de la codicia y la ira en los ciudadanos de Gótica mediante la incitación a la obtención del dinero fácil. Resalta los deseos y pecados capitales en la población en aras de ejecutar el maléfico plan de destruir a la población a través de los efectos y la intoxicación del tóxico *smilex*.

- Guasón dos:

El personaje encarna la sobre exposición de los deseos y pensamientos oscuros y destructivos del ser humano. Utiliza el mecanismo de la mentira como ente primordial de manipulación en función de aterrorizar y trastornar a sus principales oponentes. En la interacción con Batman ejerce la función de sombra mediante el sometimiento, ataque y destrucción de Rachel Dawes, quien encarna el talón de Aquiles del lado humano del héroe, el ataque a Dawes reta y obliga al personaje a tomar una decisión riesgosa que implica la inminente pérdida de algo importante para él, debe decidir entre sus objetivos y deseos humanos en contraposición al deber ser del justiciero héroe.

Por otra parte, el asesinato de Rachel Dawes y la malformación de Harvey Dent destruyen cualquier posibilidad de separación del deber y de la llegada de tiempos en los que ciudad Gótica ya no necesite la existencia de un vigilante enmascarado para combatir el crimen. Así mismo, el villano destruye y transforma al Caballero blanco de ciudad Gótica, Harvey Dent, el primordial precursor de la esperanza, la justicia y la bondad. Además el Guasón destruye a quién más le importa a Dent, y posteriormente lo empuja hacia la locura

a través de la manipulación y la instauración del caos, la venganza y la violencia supeditada al ejercicio del azar o la suerte.

✓ Bufón

- Guasón uno:

La primera representación del Guasón es esencialmente bufónica ya que es la función dramática implementada en mayor proporción a lo largo de la película. El villano utiliza elementos correspondientes con el *gag* o chiste para confeccionar muchas de sus armas, trucos y trampas. Por último, utiliza elementos simbólicos identificables del símbolo del payaso y los adapte de un modo malicioso y retorcido para infundir el miedo en la ciudadanía.

- Guasón dos:

La función dramática del alivio cómico es presentada por el Guasón desde una perspectiva profundamente perversa y perturbadora. El villano demuestra las fallas y claras contradicciones de la naturaleza del ser humano, al tiempo que critica las prioridades y necesidades de la ciudadanía de Gótica. Relaciona la locura, la ironía y la manía con el humor negro desde una visión sádica y maliciosa, y reconoce implicaciones cómicas de goce y disfrute en los actos más violentos y perversos que inflige en sus víctimas. Promueve la risa desde una postura de liberación de los prejuicios y liberación positiva de las frustraciones y el horror de ciertos eventos traumáticos de su pasado. Se identifica la frase “*Why so serious?*” o “¿Porqué tan serio?”, como una de los diálogos primordiales usado como coletilla por parte del antagonista.

✓ *Shapeshifter*

- Guasón uno:

El personaje se muestra impredecible y altera el orden establecido en la ciudad y altera el status quo mediante atentados criminales masivos en aras de generar el descontrol y el caos en la sociedad.

- Guasón dos:

El personaje muestra los siguientes elementos representativos de la función dramática del *shapeshifter*, desde su aparición altera el orden establecido y promueve el surgimiento de una nueva ola de caos en ciudad Gótica; por otra parte es un enemigo declarado del status quo y ejerce el antagonismo de una manera imprevisible retando y dificultando el accionar del héroe debilitándolo y obligándolo a cuestionarse sus creencias, ética y reglas de funcionamiento.

CAPÍTULO VIII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Los villanos son personajes complejos que le otorgan mayor interés a la historia al profundizar en el ejercicio antagonico y la oposicion al héroe. La correcta e interesante caracterización de los mismos permite un mayor interés por parte de la audiencia en la trama, además de la posibilidad de permanecer en la memoria de los espectadores.

Si bien para el presente estudio no se analiza o examina la reaccion ni los márgenes de venta de taquilla de las películas, se infiere la importancia y trascendencia de las mismas a raíz de la revisión de las diversas opiniones de críticos de cine, además de la observación del éxito taquillero que ambos films obtuvieron para el momento de estreno y presentación en las taquillas norteamericanas e internacionales.

El elemento primordial de interés para este estudio resalta en la representación de estos exponentes del antagonismo que evocan al ejercicio del mal desde una perspectiva sociológica que se relaciona al contexto temporo - espacial de la realidad en la que se desenvuelven, además de las perspectivas de inclinación para su ejercicio.

La primera caracterización del Guasón, interpretado por Jack Nicholson, se inclina hacia la representación bufónica con respecto a la función dramática del personaje aunque igualmente presenta elementos de sombra y *shapeshifter*. Conforme a la matriz propuesta en este trabajo de grado se clasifica como un villano cuya conversión responde a un accidente trágico lo cual lo ubica en la categoría de víctima que ejerce su antagonismo de una manera activa y masiva.

El villano se caracteriza por ser un fiel representante del postmodernismo, quien critica a los elementos del movimiento moderno además de encarnar y hacer referencia a ciertas cosas que no están contextualizadas en él. Es así también como el villano destruye las grandes obras clásicas de la pintura que representan todo aquello que se opone y es

ajeno a lo que él promueve: la degradación, lo desagradable, el horror y el asco. Esta observación resulta coherente con la década de producción y estreno de la muestra fílmica que coincide con finales de los ochenta e inicios de los noventa, época correspondiente al auge del postmodernismo.

El Guasón se concibe desde la perversión de la función del arte, visto como un agente de dominio del mundo. El villano se presenta como un artista plástico figurativo, quién figura o desfigura la composición artística, la creación de la humanidad y la naturaleza en función a la degradación a su imagen y semejanza. Demuestra una concepción del ejercicio de control de la humanidad a través de las artes, postura grandiosa y majestuosa.

En otro orden de ideas, a través del estudio se ha podido observar la inspiración y representación de referentes históricos para la concepción del ejercicio antagónico que comprenden la agresión masiva similar a las cámaras de gas utilizadas por los nazis durante la segunda guerra mundial. Igualmente se observa el uso del *pop art* en cuanto a la concepción del vestuario y los elementos del Guasón que responden a la accesibilidad de las masas aunada a la reproducción masiva y multiplicación del rostro del personaje, construyéndolo bajo un discurso de propaganda política que promociona la identidad y fácil descripción del personaje, similar a una marca o agente promocional de su propio arte.

Aunque la identificación de este elemento del *pop art* podría parecer descontextualizado con respecto a la degradación y destrucción que el villano representa, podría inferirse que refleja una crítica a la sociedad y cultura de masas enfatizando la pérdida del carácter selectivo y exclusivo de las obras maestras considerando que el arte mueve al mundo y representa una concepción de vida y de dominio de la racionalidad y de la expresión de la belleza .

Ahora bien, el ejercicio del villano es contrarrestado por las acciones del héroe, y ello se perfecciona cuando Batman logra controlar y combatir al mal hasta destruirlo. En

esta versión cinematográfica “El Guasón” muere con una sonrisa en su rostro. Una diferente situación se plantea en la segunda representación del villano analizada en este trabajo.

Conforme a la misma metodología, se analizó la interpretación de “El Guasón” por el difunto Heath Ledger, desde una perspectiva orientada hacia lo sociológico. El segundo villano se presenta como un terrorista, un psicótico, psicópata que altera, reta y destruye el *status quo* de la sociedad.

Se resalta el momento de los ataques terroristas del 11 de septiembre del año 2001 a las torres gemelas y el pentágono como referente histórico en la concepción del villano. Estos ataques signados por la acción terrorista representan el objetivo de destrucción masiva a la primera potencia mundial , Estados Unidos de Norteamérica. El terrorismo alcanzó a una nación considerada intocable y superior, atacándola y destruyéndola en dimensiones inimaginables, sin que ésta pudiera hacer nada para defenderse.

Los terroristas representan agentes del mal incontrolables, donde no hay espacio para el razonamiento o el diálogo. Responden a creencias religiosas, fundamentalistas, o simplemente a psicosis exacerbadas en las que el objetivo primordial es ver al mundo arder en llamas. Incrementa de esta manera y exponencialmente, la necesidad de organización y precaución de las fuerzas positivas que pretenden contrarrestar los ejercicios del psicópata.

En la producción cinematográfica “El Caballero de la Noche”, a diferencia de “Batman”, las acciones están controladas primordialmente por el antagonista. Es éste quien ejerce el terrorismo de una forma impredecible y prácticamente incontrolable. Las acciones de las fuerzas positivas se desarrollan en función de contrarrestar los actos realizados por el villano. En esta segunda versión de la historia el personaje “Batman” logra combatir el mal y neutralizar las acciones del Guasón; ahora bien, no logra controlar completamente al villano ni al ejercicio del mal.

En esta versión la conversión del mayor exponente identificable por la población, Harvey Dent, representante de la bondad, la virtud y la justicia de la cultura norteamericana, y su degradación al ejercicio caótico y criminal representa una medida impredecible por parte del villano, quien a pesar de su captura mantiene una posición victoriosa al haber construido al próximo agente del mal que promoverá que el caos se mantenga en ciudad Gótica.

Es de destacar que en el análisis de esta versión fílmica se identifican importantes hallazgos con respecto a la aplicación de la matriz creada para el estudio del presente trabajo de grado, en aras de resaltar su funcionalidad y aporte para futuros estudios y trabajos referentes a la observación de villanos, o su posible adaptación para el estudio de otros personajes.

Se considera que la matriz es bastante completa en cuanto a la cantidad de elementos que se evalúan del personaje, permitiendo obtener un análisis partiendo de la observación y la inferencia que resulta en planteamientos primordialmente subjetivos. Lo anterior se fundamenta en que no se revisan directamente datos objetivos e irrefutables de la interpretación, sino por el contrario elementos cargados de una simbología identificada según los conocimientos y percepciones de la persona que la aplique.

Ahora bien, como se señaló en el marco metodológico del presente estudio los instrumentos metodológicos se construyen en función del objeto de estudio. Entonces, la matriz de análisis, en función a su aplicación para el estudio de villanos, se muestra funcional específicamente en la dimensión psicológica de la caracterización e historia de fondo del personaje. La psicología del personaje permite identificar la raíz de su mundo interior y por ende la delimitación de las razones que conllevan a concebir las actuaciones y el diálogo de la figura. De igual manera, la escogencia para la aplicación del instrumento al Guasón, surgió muy ilustrativa y complementaria para la comprensión de la dimensión sociológica de la historia de fondo ya que complementa la construcción del pasado, y por ende una suposición con respecto a la compleja dimensión del trastorno psicológico.

Adicionalmente la categoría del villano en acción arrojó información y datos muy interesantes para la comprensión del manejo del personaje y la interacción con su entorno. La dimensión de rol / acción denotó como la exteriorización de la compleja construcción psicológica del personaje, ilustró detalles que permitieron delimitar la intención y alcance del ejercicio antagónico. Así mismo, demostró aportar información interesante respecto a la dimensión de interacción con relación al intercambio entre el héroe y el villano; y la identificación de todos los elementos del contexto.

Como ejercicio en futuras aplicaciones de la matriz propuesta, una vez finalizado el presente trabajo se observan ciertos elementos, tanto en la dimensión de interacción como en la de contexto, que podrían omitirse. Dependiendo de la composición y modo de acción del villano que se pretenda analizar, en la dimensión de interacción podría considerarse dejar de lado la evaluación de la manipulación de la tecnología; y en la de contexto podría obviarse la evaluación del tinte, contraste y brillo de la imagen.

De esta forma se concluye que el principal aporte de la presente tesis de grado es de índole metodológica y sociológica. La metodológica yace en la construcción y aplicación de una matriz de análisis creada y utilizada, y el sociológico se refleja en las dimensiones de un villano en respuesta al entorno de una realidad sociológica e histórica.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Material Bibliográfico

- Baíz Quevedo, F. (1997). *Análisis del film y de la construcción dramaturgica*. (Primera Edición). Caracas. Litterae Editores.
- Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México. Impresora y encuadernadora Progreso S.A.
- Coma, J. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz: Historia de los comics*. Barcelona. Editorial Gustavo Pili, S.A.
- Comparato, D. (1993). *De la creación al guión*. (Segunda Edición). España. Instituto oficial de Radio Televisión Española.
- Egri, L. (1960). *The Art of Dramatic Writing*. New York. Simon & Schuster.
- Field, Syd. (2005) *Screenplay: The foundations of screenwriting*. (Cuarta Edición). Nueva York. Random House, Inc.
- Greenberger, R. (2008). *The essential Batman encyclopedia*. (Primera Edición). Nueva York. Random House, Inc.
- Guedj, P. (2006). *En la piel de los superhéroes: Auge, caída y resurgir de los superhéroes*. Barcelona. Editorial Ma Non Troppo-Showtime.
- Gubern, R. (1979). *El Lenguaje de los Comics*. (Tercera Edición). Barcelona. Ediciones Península.

- Halgin, R., Krauss Whitsbourne, S. (2009). *Psicología de la anormalidad: Perspectivas clínicas en los trastornos psicológicos*. (Quinta Edición). México D.F. Mc Graw – Hill / Interamericana Editores, S.A.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. (Primera Edición). Nueva York. Allworth Press.
- Martin, M. (1992). *El lenguaje del cine*. (Segunda Edición). Barcelona. Editorial Gedisa.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. (Primera Edición). Nueva York. Harper-Collins Publishers, Inc.
- Santalla, Z. (2008). *Guía para la elaboración formal de reportes de investigación*. (Primera Edición). Caracas. Editorial Texto, C.A.
- Seger, L. (1991). *Cómo convertir un Buen Guión en un Guión Excelente*. Madrid. Ediciones Rialp.
- Seger, L. (2000) *Cómo crear personajes inolvidables: Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. Barcelona. Editorial Paidós.
- Smith, P. (2008) *The power of the Dark Side*. (Primera Edición). California. Michael Wiese Productions.

- The DC Comics *Encyclopedia: The definitive guide to the characters of the DC Universe* (2004). (Primera Edición). Nueva York. DK Publishing, Inc.
- Vogler, C. (1998) *The writer's journey: Mythic structure for writers*. (Segunda edición) California. Michael Wiese Production.
- Whelan, B. (1994) *La armonía en el color – Nuevas tendencias: guía para la combinación creativa de colores*. (Primera Edición). Buenos Aires. Documenta S.R.L.

Tesis y Trabajos Académicos

- Ramírez, E. (2005). *Sagú: Construcción de un personaje cinematográfico basado en tres figuras reconocidas de la filmografía infantil*. Tesis de grado. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.

Fuentes Audiovisuales

Películas

- Gruber, P., Peters, J. (Productores), & Burton, T. (Director) (1989) *Batman* [Película]. Estados Unidos de América. Warner Bros Pictures.
- Nolan, C., Roven, C. & Thomas, E. (Productores), & Nolan, C. (Director) (2008) *The Dark Knight* [Película]. Estados Unidos de América. Warner Bros Pictures.

DVD'S

- Nolan, C. (Director) (2008) *Special Features* [DVD]. Warner Bros Entertainment Inc., 2008.

Fuentes Electrónicas

- Goya, J. Trans. (1798). *Arte Poética*. [Libro en línea]. Recuperado Junio 11, 2009, de <http://www.apocatastasis.com/poetica-arte-aristoteles-tragedia-comedia.php>
- Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2008, abril) *Manual del Tesista*. [Documento en línea]. Recuperado Junio 15, 2009, de http://www.ucab.edu.ve/tl_files/Escuela_com_social/Recursos/Teg/Manualtesistaabril2008.pdf
- Furlong, P. (2006). *The Dark Knight: The Dark Knight returns* [Artículo en línea]. Patrick Furlong Production. Recuperado Marzo 11, 2009, de <http://www.darkknight.ca/storylines/tdkr.html>
- Galán Fajardo, E. (2007). *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*. Revista del CES Felipe II, N° 7. Recuperado Junio 11, 2009, de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2362979>
- Goldstein, H. (2005). *Batman: The Dark Knight Returns Review... And kicks Superman's ass to boot* [Artículo en línea]. IGN Entertainment. Recuperado Marzo 15, 2010, de <http://comics.ign.com/articles/626/626675p1.html>

- Hamm, S. (Escritor), Skarren, W. (Escritor). (1988). *Batman* [Guión de Cine]. Estados Unidos. Recuperado Marzo 16, 2010, de <http://www.mediafire.com/?v5gqyiomwdw>
- La página del guión de Frank Baíz Quevedo (1990) *Aspectos teóricos y prácticos de la estructura del guión cinematográfico*. [Separata encuadre, N° 27] Recuperado el día 11 de Junio de 2009, de <http://www.lapaginadelguion.org/aspectos.htm>
- Marietán, H. (2000) *Personalidades psicopáticas. I Congreso Virtual de Psiquiatría, conferencia 33-CI-A* [65 pantallas]. Recuperado en Marzo 18, 2010, de http://www.psiquiatria.com/congreso/mesas/mesa33/conferencias/33_ci_a.htm
- Nolan, C. (Escritor / Director), Nolan, J. (Escritor). (s/f) *The Dark Knight* [Guión de Cine]. Estados Unidos. Recuperado Marzo 16, 2010, de <http://www.mediafire.com/?ez2jyzw1yja>
- The Internet Movie DataBase (s/f). *Biography for Frank Miller* [Biografía en línea]. Recuperado Marzo 10, 2010, de <http://www.imdb.com/name/nm0588340/bio>
- US Department of State. (s/f). *Wilson's Fourteen Points, 1918*. Recuperado Julio 1, 2009, de <http://www.state.gov/r/pa/ho/time/wwi/17688.htm>

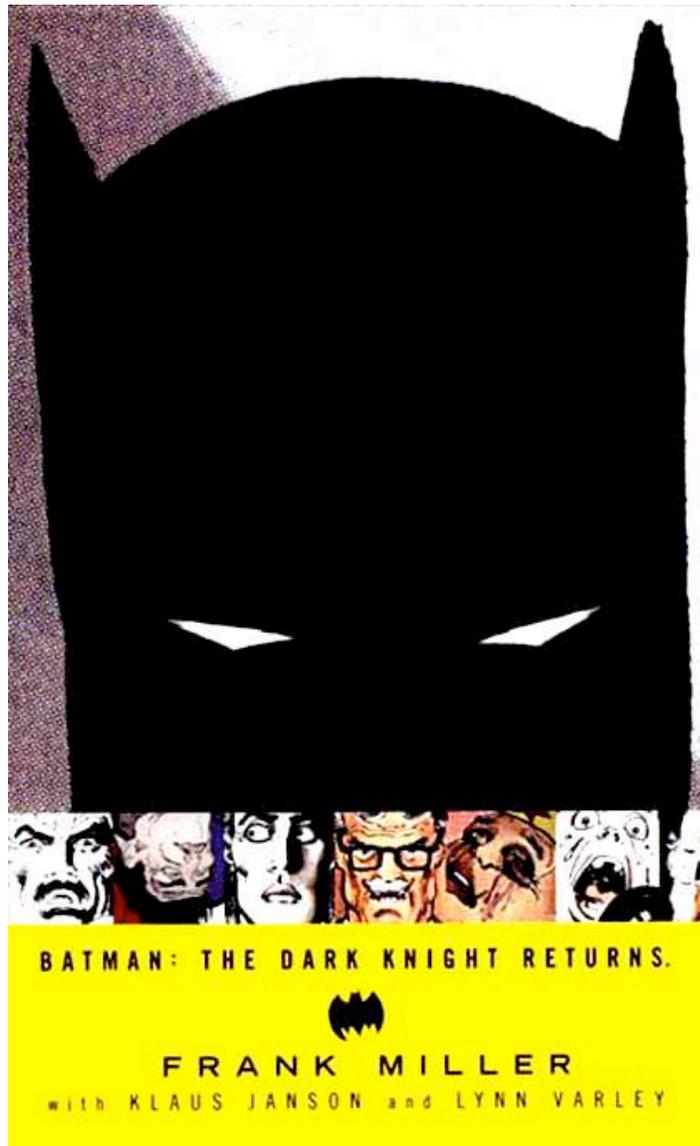
ANEXOS

ANEXO # 1

Portada

Batman: The Dark Knight Returns

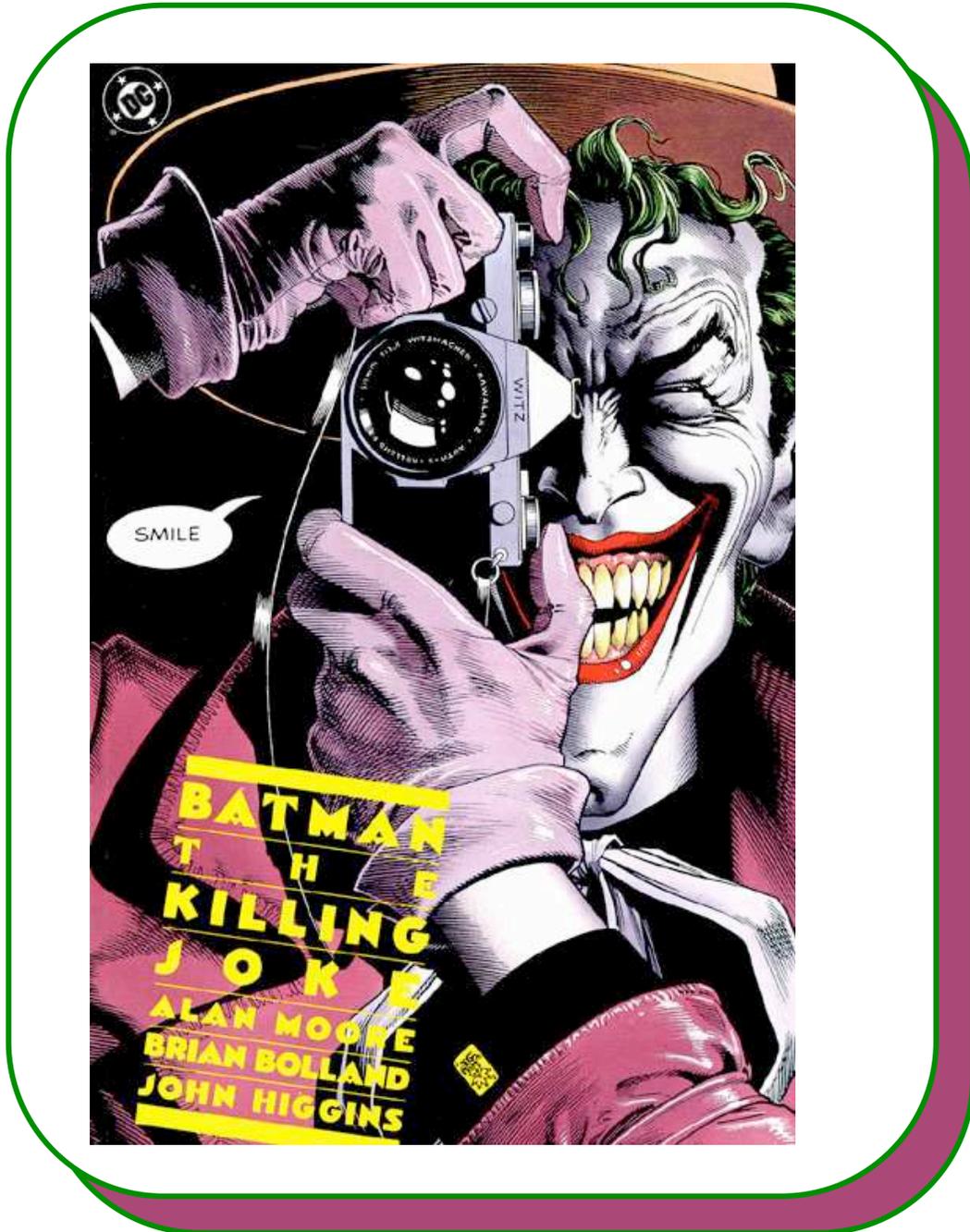
Frank Miller



Portada

Batman: The Killing Joke

Alan Moore & Brian Bolland & John Higgins



ANEXO # 2

“Figure with meat”

Francis Bacon

Instituto de Arte de Chicago



ANEXO # 3

DESCRIPCIÓN DE SECUENCIAS

“The Dark Knight”

LÍNEA DRAMÁTICA

Trama central

BATMAN / BRUCE WAYNE

- 1) Estacionamiento – Primera aparición del héroe, enfrentamiento a criminales de la mafia, *scarecrow*, e impostores de Batman.
- 2) Gotham’s First National Bank – Encuentro con James Gordon en la escena del robo a manos del Guasón. Recuperación de billetes marcados que indican los bancos de la mafia, plan simultáneo para dismantelarlos. Selección de contrarrestar a la mafia en vez de al Guasón.
- 3) *Bat Bunker* – Bruce Wayne se cose las heridas, Alfred Pennyworth lo asiste. “Batman no tiene límites”.
- 4) *Wayne Enterprises* – Bruce Wayne se reúne con Lau, negocios entre su empresa y Hong Kong. Manifiesta a Lucius la necesidad de una nueva armadura para el héroe.
- 5) Restaurante – Cena con Natascha, Harvey y Rachel. Discusión de la situación de ciudad Gótica, población que idolatra a un vigilante. “O te mueres siendo el héroe, o vives lo suficiente para verte convertido en el villano”. Harvey Dent.
- 6) Terraza sede de la policía – Batman se reúne con Harvey Dent y James Gordon acerca de la operación fallida. Plan para atrapar a Lau y entregarlo a la justicia norteamericana.
- 7) *Wayne Enterprises* – Reunión con Lucius Fox, plan para capturar a Lau, presentación del nuevo traje de Batman.
- 8) *Bat Bunker* – Bruce Wayne y Alfred definen los detalles del viaje a Hong Kong y el método de escape.
- 9) Algún lugar en el Caribe – Coartada del millonario Bruce Wayne.

- 10) *LSI Holdings* – Captura de Lau en Hong Kong. Uso de tecnología *Sonar* similar a la de un submarino, mapeo y recreación 3d de una ubicación a través de ondas de los teléfonos celulares.
- 11) *Wayne penthouse* – Bruce Wayne observa por televisión la amenaza y tortura que realiza el villano sobre un imitador de Batman. El Guasón plantea que Batman debe revelar su identidad y por cada día que no lo haga asesinará a personas.
- 12) *Wayne penthouse* – Secuencia de la fiesta para recaudar fondos para la campaña de Harvey. Aparición del Guasón en busca de Dent, toma a Rachel de rehén y la lanza por la ventana. Batman se enfrenta por primera vez físicamente al villano y la salva.
- 13) *Bat Bunker* – Primer acercamiento a la observación directa de las dimensiones del villano. Alfred sugiere que Bruce Wayne ni Batman realmente comprenden la profunda y perversa psicología del Guasón. Alfred realiza una descripción del villano: “Algunos hombres sólo quieren ver al mundo arder en llamas”.
- 14) Apartamento – Asesinato de dos hombres, en sus licencias de conducir se lee Patrick Harvey y Richard Dent. El Guasón anuncia su próximo objetivo en obituario de la edición del periódico del día siguiente: el alcalde García.
- 15) *Bat Bunker* – Pruebas para obtener el ADN de los fragmentos de una bala encontrada en el apartamento.
- 16) Edificio Tenements – Bruce Wayne consigue el apartamento 1502, el cual aparentemente está vinculado con el Guasón. Allí consigue varios hombres amordazados que han sido despojados de sus uniformes y sus armas.
- 17) Discoteca – Batman busca a Maroni en aras de obtener información del paradero del Guasón. Maroni le explica que el Guasón no tiene reglas y que nadie va a darle información sobre él, si quiere conseguirlo debe revelar su identidad.
- 18) *Wayne penthouse* – Bruce Wayne le confiesa a Rachel su decisión de entregarse y revelar su identidad en una rueda de prensa. Manifiesta su interés amoroso en Rachel, la coloca como una esperanza para una vida normal.
- 19) *Bat Bunker* – Bruce Wayne y Alfred queman archivos y evidencias que puedan dirigir la investigación a Rachel Dawes o Julius Fox. Ambos personajes discuten acerca de cual es la decisión correcta.

- 20) Conferencia de prensa – Harvey Dent declara ser Batman. Bruce Wayne no lo desmiente.
- 21) Calles de ciudad Gótica – Durante el traslado de Harvey Dent al *Central Holdings* el Guasón aparece en escena para intentar asesinar a Harvey Dent mientras que Batman aparece para contrarrestarlo. El Guasón lo lleva a los límites retándolo a atropellarlo y matarlo. El villano es arrestado.
- 22) Sala de interrogación MCU – Batman interroga al Guasón y se involucra en un enfrentamiento físico y violento una vez que el villano le informa que también posee a Rachel Dawes en cautiverio. El héroe se ve obligado a tomar una decisión, salvar a uno y dejar morir al otro, Batman escoge salvar a Rachel.
- 23) Sótano de apartamento – Batman llega a la supuesta dirección donde se encuentra Rachel sólo para encontrar a Harvey tirado con el suelo con mitad de la cara cubierta en diesel. Logra sacarlo del lugar pero las llamas de la explosión agarran fuego en su traje y mitad de su rostro.
- 24) Cuarto de hospital – Batman visita a Harvey en el hospital, le entrega su moneda de la suerte.
- 25) *Wayne's penthouse* – Bruce Wayne se lamenta y está de pésame por la muerte de Rachel. Se siente culpable por la muerte de ella.
- 26) *Wayne's penthouse* – Bruce Wayne ve por televisión la amenaza del Guasón que incita a los ciudadanos a asesinar a Reese en los próximos sesenta minutos o explotará un hospital. Sale a cooperar con la situación en un Ferrari e intercepta a una camioneta de un ciudadano que pretende atropellar el automóvil que transporta a Reese.
- 27) *Wayne Enterprises* – Batman le muestra a Lucius Fox el proyecto secreto en el que ha estado trabajando producto del concepto de la tecnología *Sonar* que utilizaron en Hong Kong, la cual convierte a cada celular de ciudad Gótica en un micro chip de alta frecuencia que permite generar una imagen en tercera dimensión de toda la ciudad.

- 28) Calles de ciudad Gótica – Batman utiliza, con la ayuda de Fox, la tecnología Sonar para descubrir que está sucediendo en los ferry y la ubicación exacta del Guasón. Se comunica con James Gordon para entregarle la información.
- 29) Edificio Prewitt – Gordon está en la azotea de un edificio aledaño, descubren que el Guasón tiene bajo su poder a rehenes de un autobús que había desaparecido en la evacuación del hospital. Batman urge a Gordon que no abra fuego hasta que Batman investigue, ya que con este villano las cosas nunca son lo que parecen.
- 30) Edificio Prewitt – Batman entra al edificio y tumba a uno de los supuestos payasos criminales que mantienen a los sujetos como rehenes. Utiliza la tecnología *Sonar* para delimitar el perímetro. Descubre que el equipo SWAT tiene un objetivo equivocado, los payasos son los rehenes.
- 31) Edificio Prewitt – Batman inicia un enfrentamiento con los efectivos de la SWAT para controlar su ataque y salvar a los rehenes.
- 32) Edificio Prewitt – Se inicia el enfrentamiento final entre el héroe y el villano. Máxima exposición psicológica y narrativa de creencias y choque de visiones de mundo. Neutralización y control del villano.
- 33) *Warehouse* – Harvey Dent tiene como rehenes a la familia del Comisionado Gordon, este llega para salvarlos y se produce un enfrentamiento y señalamiento de culpabilidad del Comisionado en los sucesos que marcaron la transformación de Harvey. Se discute la corrupción en el Departamento de Policías. Amenaza con matar al hijo de Gordon, Batman llega al sitio para intentar detenerlo. Diálogo Harvey Dent: “Pensaban que podíamos ser hombres decentes en tiempos inmorales, pero se equivocaron. El mundo es cruel y la única moralidad aceptable en un mundo así es la suerte, imparcial y justa”. Apunta el arma a los responsables de la situación y lo decide mediante la moneda: le dispara a Batman, no se dispara a sí mismo, y va a dispararle al hijo de Gordon así que lo obliga a mentirle y decirle que todo va a salir bien hasta que Batman lo derriba y lo detiene, Dent “muere”. Batman toma la responsabilidad por los crímenes de Harvey y se convierte en fugitivo, en el héroe que Gótica necesita que sea, en “*The Dark Knight*”.

LÍNEA DRAMÁTICA

Sub trama 2

HARVEY DENT

- 1) Juicio contra Salvatore Maroni, nuevo jefe de la familia Falcone de la mafia. Presentación del personaje, caracterización del elemento de la suerte. Atentado de asesinato a manos de un testigo. Se demuestra la relación amorosa que mantiene con Rachel Dawes.
- 2) Oficina del Fiscal General – Reunión con James Gordon quien manifiesta su asociación con Batman para contrarrestar a la mafia. Plan para desmantelar los cinco bancos de la mafia simultáneamente. Dent quiere conocer a Batman.
- 3) Restaurante – Cena con Natascha, Bruce Wayne y Rachel. Discusión de la situación de ciudad Gótica, población que idolatra a un vigilante. “O te mueres siendo el héroe, o vives lo suficiente para verte convertido en el villano”. Harvey Dent
- 4) Terraza sede de la policía – Reunión con James Gordon y Batman acerca de la operación fallida. Plan para atrapar a Lau y entregarlo a la justicia norteamericana. Señalamiento de los oficiales Wuertz y Ramírez como efectivos corruptos.
- 5) Sala de interrogatorio – Interrogación a Lau con respecto al dinero y la identidad de los miembros de la mafia. Ubicación del cargo de conspiración RICO para acusar a todos los miembros de la mafia.
- 6) Juicio a 549 criminales al mismo tiempo bajo diversas acusaciones y cargos.
- 7) Reunión con el alcalde de la ciudad con respecto al juicio de los criminales. Aparición del cuerpo asesinado de un farsante imitador de Batman con el maquillaje y la sonrisa del Guasón dibujada en el rostro, además de una carta del *Joker* que dice: “*Will the real Batman please stand up?*”.
- 8) *Wayne penthouse* – Secuencia de la fiesta para recaudar fondos para la campaña de Harvey. Dent le propone matrimonio a Rachel. Aparición del Guasón en busca de Dent, Bruce Wayne lo somete y lo esconde para evitar que el Guasón lo capture.
- 9) Avenida *Parkside* – Desfile en homenaje al difunto Comisionado Loeb, Dent es uno de los invitados que se sienta en la tarima mientras el alcalde García da el discurso.

El Guasón le dispara a García, Gordon lo salva. Capturan a uno de los cómplices del villano, un maniático que Harvey cuestiona para obtener información de él y éste posee una placa que tiene el nombre de Rachel Dawes. Lo amenaza con un arma para que le de información y utiliza una moneda para definir su destino, Batman llega a impedir que cometa un crimen.

- 10) Conferencia de prensa – Harvey Dent declara ser Batman, Bruce Wayne está en la conferencia y no lo desmiente.
- 11) *Central Holdings MCU* – Dent ha ideado un plan para incitar que el Guasón lo ataque durante su traslado a *Central Holdings*, presentándose una oportunidad para atrapar al villano.
- 12) Sótano de apartamento – Dent está atado a una silla, rodeado de barriles de diesel y explosivos sincronizados a una bomba de tiempo. El Guasón ha dispuesto un teléfono en el dispositivo del explosivo, la línea está en comunicación directa con Rachel.
- 13) Sótano de apartamento - Batman llega a la supuesta dirección donde se encuentra Rachel sólo para encontrar a Harvey tirado con el suelo con mitad de la cara cubierta en diesel. Logra sacarlo del lugar pero las llamas de la explosión agarran fuego en su traje y mitad de su rostro.
- 14) Cuarto de hospital – Batman visita a Harvey en el hospital, le entrega su moneda de la suerte.
- 15) Cuarto de hospital – James Gordon visita a Harvey en el hospital para expresarle su pésame por la pérdida de Rachel. Dent le exige a Gordon que le diga el sobrenombre que le tenían en Asuntos Internos: Harvey *two-face* (doble cara).
- 16) Cuarto de hospital – El Guasón visita a Harvey en el hospital y se manifiesta como un agente del caos, lo incita a introducir un poco de anarquía y lo convierte al lado criminal apoyado en la predilección de Harvey por el azar y la suerte.
- 17) Harvey Dent confronta al efectivo policial corrupto Wuertz, quién trabajó para el Guasón en el complot para su captura. Dent está en búsqueda del oficial que recogió a Rachel, como no obtiene respuesta lanza una moneda a la suerte y lo mata. Posteriormente confronta a Salvatore Maroni demandando la identidad del que

recogió a Rachel, es García, Dent nuevamente lo deja a la suerte Maroni se salva pero le dispara al chofer del carro.

- 18) Harvey tiene amenazada a la oficial García, quién realiza una llamada a Barbara Gordon, esposa del Comisionado, para que abandone su casa que está custodiada por unos efectivos de la policía. Le indica que se dirija a la *Warehouse* donde fue asesinada Rachel.
- 19) *Warehouse* – Harvey Dent tiene como rehenes a la familia del Comisionado Gordon, este llega para salvarlos y se produce un enfrentamiento y señalamiento de culpabilidad del Comisionado en los sucesos que marcaron la transformación de Harvey. Se discute la corrupción en el Departamento de Policías. Amenaza con matar al hijo de Gordon, Batman llega al sitio para intentar detenerlo. Diálogo Harvey Dent: “Pensaban que podíamos ser hombres decentes en tiempos inmorales, pero se equivocaron. El mundo es cruel y la única moralidad aceptable en un mundo así es la suerte, imparcial y justa”. Apunta el arma a los responsables de la situación y lo decide mediante la moneda: le dispara a Batman, no se dispara a sí mismo, y va a dispararle al hijo de Gordon así que lo obliga a mentirle y decirle que todo va a salir bien hasta que Batman lo derriba y lo detiene, Dent “muere”.

LÍNEA DRAMÁTICA

Sub Trama 3

JAMES GORDON

- 1) Terraza sede de la policía – Gordon enciende la Bati-señal, reflector que sirve como medio de comunicación entre el teniente y el héroe.
- 2) Gotham's First National Bank – Encuentro con Batman en la escena del robo a manos del Guasón. Recuperación de billetes marcados que indican los bancos de la mafia, plan simultáneo para desmantelarlos. Selección de contrarrestar a la mafia en vez de al Guasón.
- 3) Oficina del Fiscal General – Reunión con Harvey Dent, manifiesta asociación con Batman para contrarrestar a la mafia. Plan para desmantelar los cinco bancos de la mafia simultáneamente.
- 4) Operación fallida para desmantelar los fondos de la mafia en cinco bancos simultáneamente.
- 5) Terraza sede de la policía – Reunión con Harvey Dent y Batman acerca de la operación fallida. Plan para atrapar a Lau y entregarlo a la justicia norteamericana. Insinuación de la corrupción de la gente que trabaja para Dent.
- 6) Sala de interrogatorio – Interrogación a Lau con respecto al dinero y la identidad de los miembros de la mafia.
- 7) Restaurante – Arresto de Salvatore Maroni y otros miembros de la mafia.
- 8) Reunión con el alcalde de la ciudad con respecto al juicio de los criminales.
- 9) Sede de la policía – Descubrimiento de la amenaza e identificación de los objetivos en la carta del *Joker* del ADN perteneciente a la jueza Surillo, Comisionado Loeb y Harvey Dent. El Guasón asesina a los dos primeros.
- 10) Apartamento – Asesinato de dos hombres, en sus licencias de conducir se lee Patrick Harvey y Richard Dent. El Guasón anuncia su próximo objetivo en el obituario de la edición del periódico del día siguiente: el alcalde García.
- 11) Avenida *Parkside* – Desfile en homenaje al difunto Comisionado Loeb, Gordon es uno de los invitados que se sienta en la tarima mientras el alcalde García da el

- discurso. El Guasón se ha infiltrado en la Guardia de Honor y le dispara al alcalde, Gordon lo aparta del camino y lo salva recibiendo el disparo, aparentemente muere.
- 12) Calles de ciudad Gótica – Reaparece James Gordon para someter y encarcelar al Guasón.
 - 13) Sala de interrogación MCU – Gordon es nombrado Comisionado de la policía. Se descubre que Harvey Dent no llegó a su destino así que trasladan al Guasón a la sala de interrogación para que responda por su paradero, pero descubren que también mantiene en cautiverio a Rachel. Gordon va tras Harvey una vez que Batman toma la decisión de salvarla.
 - 14) *Warehouse* – Gordon llega a la supuesta dirección donde se encuentra Dent pero es muy tarde, llega justo en el momento en que se activa el detonante y explota el lugar. Rachel muere.
 - 15) Cuarto de hospital – James Gordon visita a Harvey en el hospital para expresarle su pésame por la pérdida de Rachel. Dent le exige a Gordon que le diga el sobrenombre que le tenían en Asuntos Internos: Harvey *two-face* (doble cara).
 - 16) El comisionado Gordon se dirige a las instalaciones del canal de televisión junto a dos oficiales para buscar a Reese y protegerlo bajo su custodia tras la amenaza telefónica que realiza el Guasón en televisión nacional. Manifiesta que quiere involucrar a los ciudadanos en el juego y que tienes sesenta minutos para matar a Reese o sino el explota un hospital.
 - 17) James Gordon mantiene una reunión con el alcalde de Gótica con respecto a las últimas amenazas del Guasón, le confiesa la falta de conocimiento del paradero de Dent, y también le plantea su interés en sacar a los prisioneros más peligrosos de la ciudad para evitar que el Guasón los utilice para sus planes malévolos.
 - 18) Batman se comunica con James Gordon para informarle la ubicación del Guasón.
 - 19) Edificio Prewitt – Gordon está en la azotea de un edificio aledaño, descubren que el Guasón tiene bajo su poder a rehenes de un autobús que había desaparecido en la evacuación del hospital. Batman urge a Gordon que no abra fuego hasta que Batman investigue, ya que con este villano las cosas nunca son lo que parecen.

- 20) Azotea edificio aldaño al Prewitt – Barbara Gordon llama al Comisionado y le informa que tanto ella como sus hijos están en cautiverio, secuestrados a manos de Harvey Dent.
- 21) *Warehouse* – Harvey Dent tiene como rehenes a la familia del Comisionado Gordon, este llega para salvarlos y se produce un enfrentamiento y señalamiento de culpabilidad del Comisionado en los sucesos que marcaron la transformación de Harvey. Se discute la corrupción en el Departamento de Policías. Amenaza con matar al hijo de Gordon, Batman llega al sitio para intentar detenerlo. Diálogo Harvey Dent: “Pensaban que podíamos ser hombres decentes en tiempos inmorales, pero se equivocaron. El mundo es cruel y la única moralidad aceptable en un mundo así es la suerte, imparcial y justa”. Apunta el arma a los responsables de la situación y lo decide mediante la moneda: le dispara a Batman, no se dispara a sí mismo, y va a dispararle al hijo de Gordon así que lo obliga a mentirle y decirle que todo va a salir bien hasta que Batman lo derriba y lo detiene, Dent “muere”.
- 22) Conferencia de prensa a manos del Comisionado Gordon en honor al difunto caballero blanco de Gótica, el héroe, Harvey Dent.
- 23) Batman escapa después de tomar en sus manos la responsabilidad por los crímenes cometidos por Harvey Dent. Cita diálogo final Gordon: “Batman es el héroe que Gótica merece, más no el que necesita en este momento. Así que lo perseguiremos, porque puede aguantarlo, porque no es un héroe. Batman es un guardián silencioso, un protector vigilante, un caballero de la noche”.

LÍNEA DRAMÁTICA

Sub Trama 4

RACHEL DAWES

- 1) Juicio contra Salvatore Maroni, presentación del personaje. Se manifiesta la relación amorosa que mantiene con Harvey Dent el Fiscal General.
- 2) Restaurante – Cena con Natascha, Harvey y Bruce Wayne. Discusión de la situación de ciudad Gótica, población que idolatra a un vigilante. “O te mueres siendo el héroe, o vives lo suficiente para verte convertido en el villano”. Harvey Dent
- 3) Sala de interrogatorio – Interrogación a Lau con respecto al dinero y la identidad de los miembros de la mafia.
- 4) Juicio a 549 criminales al mismo tiempo bajo diversas acusaciones y cargos.
- 5) *Wayne penthouse* – Secuencia de la fiesta para recaudar fondos para la campaña de Harvey quien le propone matrimonio en la fiesta. Aparición del Guasón en busca de Dent, toma a Rachel de rehén y la lanza por la ventana. Batman la salva.
- 6) Avenida *Parkside* – Desfile en homenaje al difunto Comisionado Loeb, Rachel es uno de las invitadas que se sienta en la tarima mientras el alcalde García da el discurso.
- 7) Unidad de crímenes mayores – Rachel está tratando de coordinar las averiguaciones con respecto a los eventos del desfile. Dent le informa acerca de la supuesta muerte de James Gordon, y la identificación del Guasón como próximo objetivo.
- 8) *Wayne penthouse* – Bruce Wayne le confiesa a Rachel su decisión de entregarse y revelar su identidad en una rueda de prensa.
- 9) *Wayne Penthouse* – Rachel observa por televisión la rueda de prensa en la que Harvey se declara como Batman, y Bruce Wayne está presente en la conferencia y no lo desmiente.
- 10) *Central Holdings* – Rachel visita a Harvey en donde está encarcelado justo antes de su traslado a *Central Holdings*. Ella intenta persuadir a Harvey para que cambie de opinión.

- 11) *Warehouse* – Rachel está atada a una silla rodeada por barriles de diesel y unos explosivos conectados a una bomba de tiempo. El Guasón ha dispuesto un teléfono en el dispositivo del explosivo, la línea está en comunicación directa con Harvey.
- 12) *Warehouse* – Rachel habla por teléfono con Harvey cuando descubre que Batman ha llegado a rescatarlo. Los explosivos se activan y surge una detonación en el lugar. Rachel muere, Gordon no llega a tiempo para salvarla.