

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



# **ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LOS SIETE PECADOS CAPITALES SEGÚN LA PELÍCULA ‘SEVEN’ DE DAVID FINCHER**

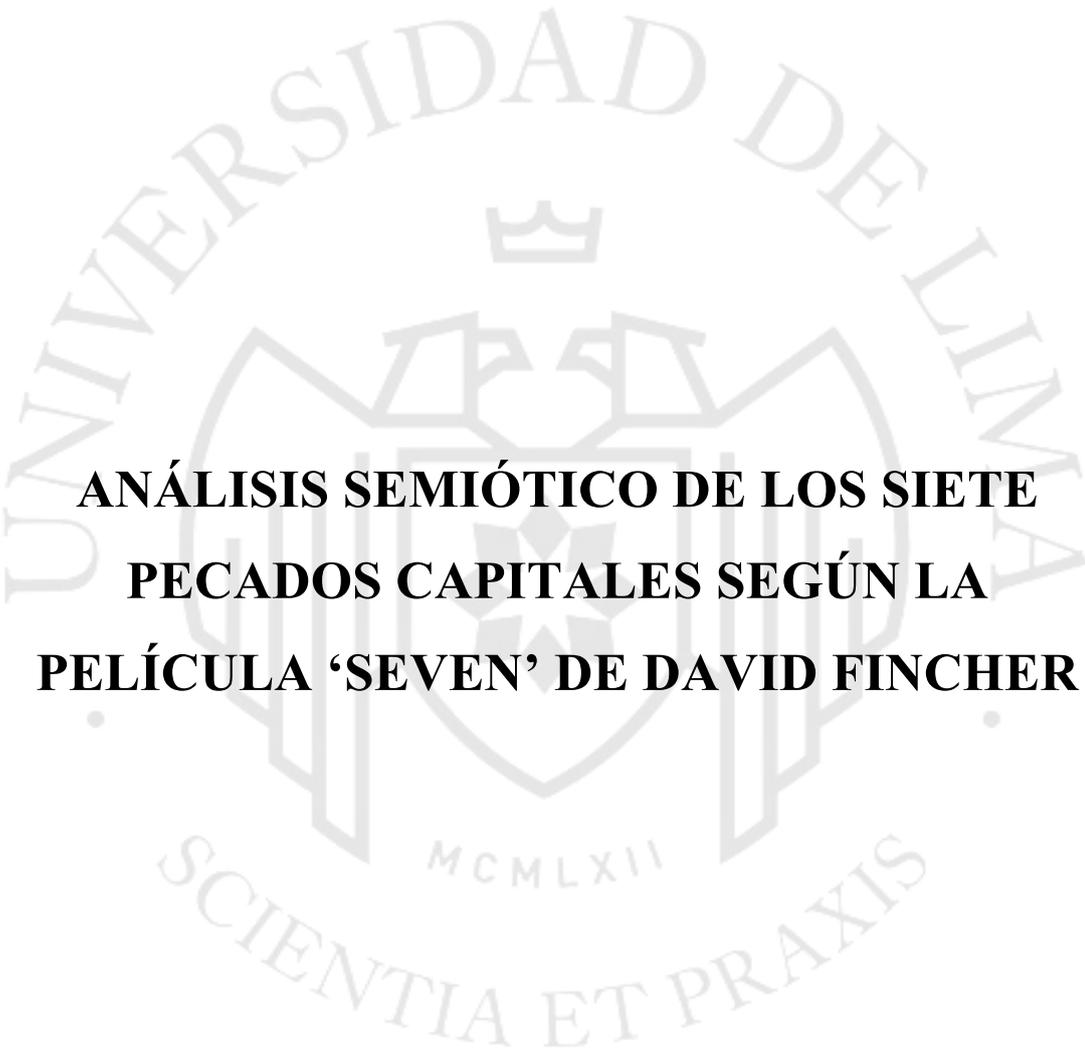
Trabajo de Investigación para optar el grado de Bachiller en Comunicación

**Carolina Llosa Rios**  
**Código 20161700**

**Maria Paula Regalado**  
**Código 20151126**

Lima – Perú  
Julio de 2018





**ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LOS SIETE  
PECADOS CAPITALES SEGÚN LA  
PELÍCULA ‘SEVEN’ DE DAVID FINCHER**

# ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	vi
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO I: MATERIALES Y MÉTODO</b> .....	3
1.1 Análisis estructural semántico .....	3
1.2 Cuadrado semiótico .....	3
1.3 Programas narrativos .....	5
1.4 Sistema semi simbólico .....	6
<b>CAPÍTULO II: RESULTADOS</b> .....	7
2.1 Análisis estructural semántico .....	7
2.2 Cuadrado semiótico .....	10
2.3 Programas narrativos .....	12
2.4 Sistema semi simbólico .....	14
<b>CAPÍTULO III: DISCUSIÓN</b> .....	16
<b>CAPÍTULO IV: LOGROS Y RESULTADOS</b> .....	18
<b>REFERENCIAS</b> .....	19

MCMLXII  
SCIENTIA ET PRAXIS

## ÍNDICE DE FIGURAS

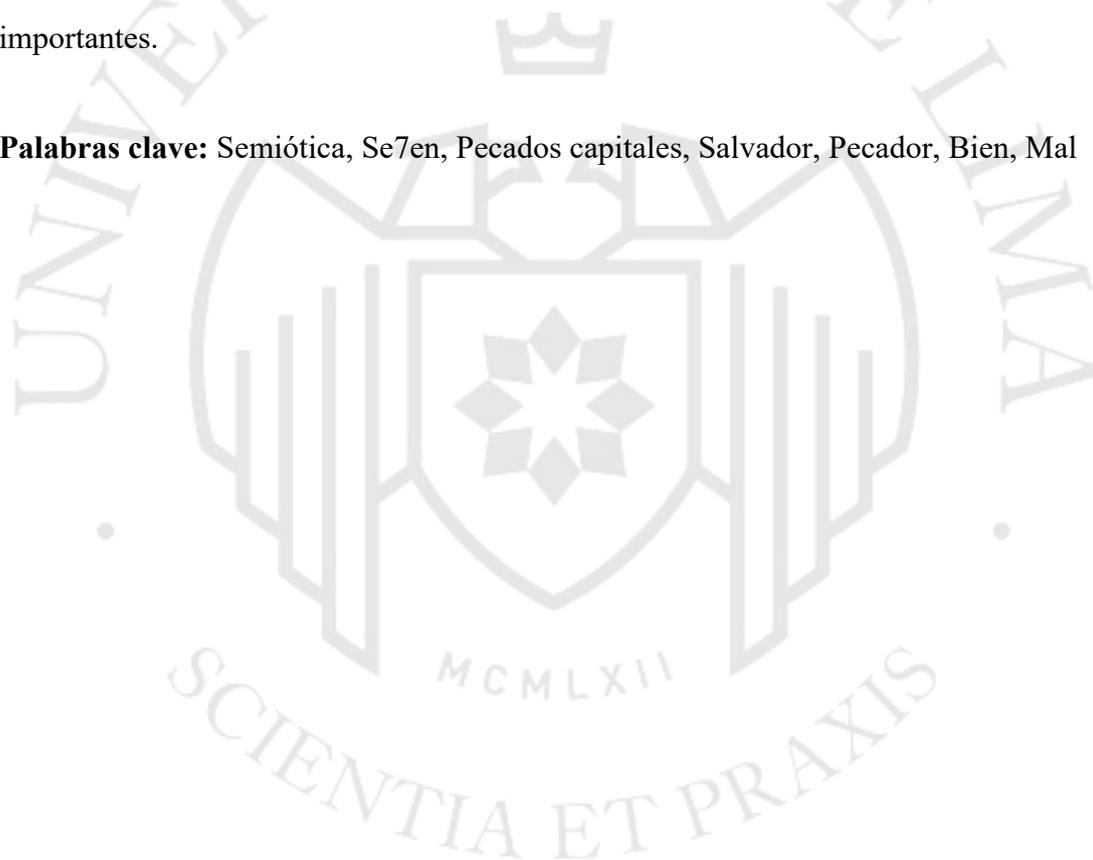
Figura 1.1 Cuadrado semiótico (relaciones).....	4
Figura 1.2 Cuadrado semiótico (operaciones).....	4
Figura 2.1 Cuadrado semiótico Ira .....	11
Figura 2.2 Cuadrado semiótico Envidia .....	12



## RESUMEN

En este artículo se presentará un análisis semiótico de los siete pecados capitales en la película *Se7en*, de David Fincher, con un enfoque en los conceptos de salvador y pecador. Los significados que se le dan a nuestro objeto de estudio serán contrastados con la dicotomía bien y mal. Se emplearán dos herramientas para llevar a cabo el análisis: el análisis estructural semántico y el cuadrado semiótico. El primero clasificará los significados que se le atribuyen a cada pecado, mientras que el segundo demostrará la trayectoria entre salvador y pecador de los representantes de los dos pecados más importantes.

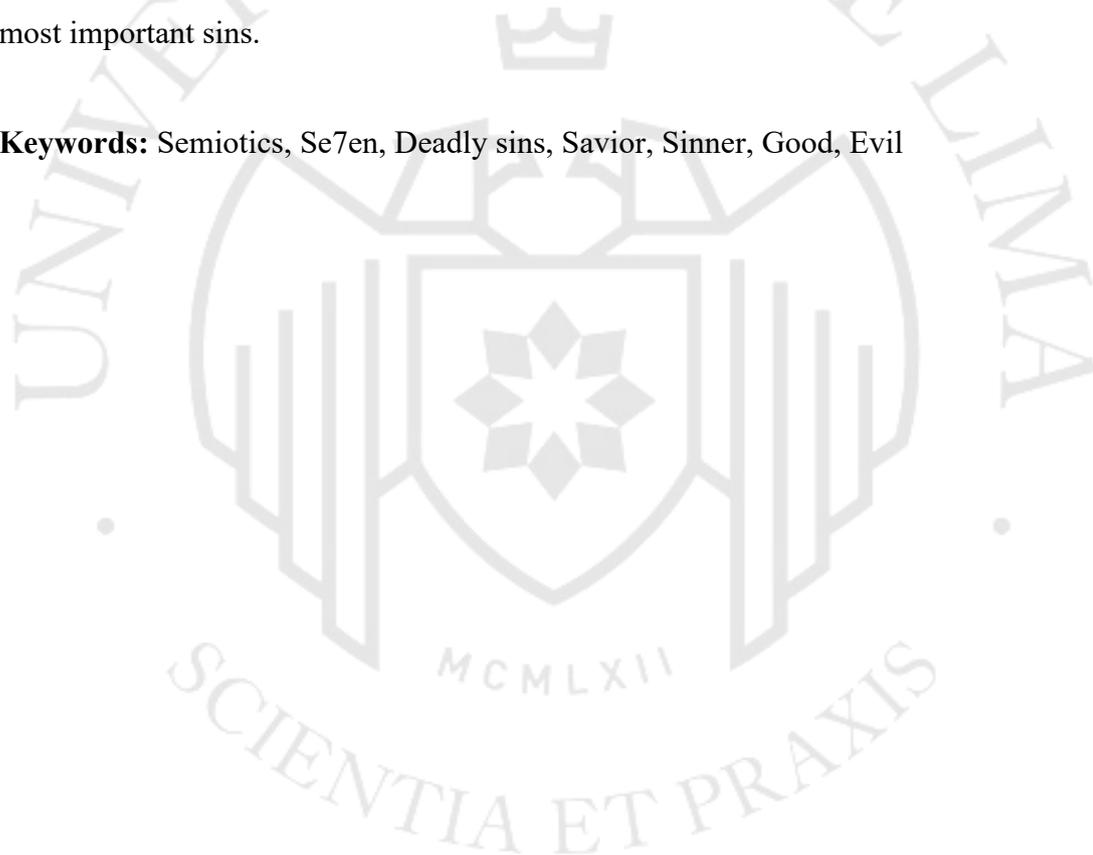
**Palabras clave:** Semiótica, *Se7en*, Pecados capitales, Salvador, Pecador, Bien, Mal



## ABSTRACT

In this article, we will present a semiotic analysis of the seven deadly sins in David Fincher's film *Se7en*, focusing on the concepts of savior and sinner. The different meanings assigned to our subject matter will be contrasted against the dichotomic concepts of good and evil. To carry out this analysis, we will employ the tools of structural semantic analysis and semiotic square. The first tool will be used to classify the meanings given to each of the seven sins, whereas the second will help demonstrate the movement along the ideas of savior and sinner of the representatives of the two most important sins.

**Keywords:** Semiotics, *Se7en*, Deadly sins, Savior, Sinner, Good, Evil



# INTRODUCCIÓN

Un iracundo pero determinado detective llamado David Mills, junto con su racional compañero, William Somerset, intentan defender a la ciudad en donde viven de las fuerzas criminales y de la violencia cotidiana. Sin embargo, un día se les presenta lo que sería el caso más difícil y peligroso de sus vidas: un misterioso asesino serial que se dedica a arrancar vidas inocentes de la manera más cruel y cruda posible. Conforme avanza la investigación, logran descubrir que no era un asesino común y corriente, sino que se dedicaba a matar exclusivamente a personas que estuvieran relacionadas con los siete pecados capitales: gula, avaricia, lujuria, pereza, orgullo, envidia e ira. Lo principal en la historia resulta ser que estos dos últimos pecados están representados por el mismísimo John Doe, el villano en cuestión, y David Mills, respectivamente. Es de esta manera, que habrá un giro bastante interesante en la narrativa, el cual nos llevará a comprender el accionar del antagonista y hasta qué punto son capaces de llegar nuestros personajes. John Doe convence a Mills que lo dispare y así, habrá consumado su plan de “librar al mundo de los pecadores”. El detective es arrestado, y con ello finaliza la película. Hacia este inesperado y sorpresivo final, notaremos un claro contraste entre las marcadas personalidades de cada quien, y podremos establecer conexiones que nos servirán para perfeccionar nuestro análisis.

Nos preguntamos pues, cómo podría ser que un pecado - siendo algo intangible - pueda materializarse en un ser humano - siendo algo tangible - de tal forma que logre abarcar todos sus ámbitos, y darnos un acercamiento detallado sobre lo que esto implica. Nos cuestionamos también, si es que “ser un pecador”, según el producto audiovisual, es constituido por los mismos elementos que en la vida real.

El presente trabajo propone un análisis semiótico a partir de las representaciones de los siete pecados capitales según la película “Se7en”, del director David Fincher. Después del visionado del filme, nuestra motivación parte de una observación realizada a los comportamientos de los diferentes personajes y la manera en que estos reflejan las características fundamentales de los pecados capitales. De esta manera, buscamos

encontrar el vínculo de sus conductas con relación a lo que en realidad significa ser un pecador o un salvador.

Es así que planteamos una hipótesis que señala que: la dicotomía formada por los conceptos salvador - pecador, no está ligada necesariamente a lo que la dualidad bien - mal representa respectivamente. En otros términos, pretendemos demostrar que, según Seven, ser un salvador no significa estrictamente hacer el bien; así como ser un pecador, no implica tajantemente hacer el mal. Una vez más, todo esto según la mirada de nuestro objeto de estudio.

Dividimos nuestros objetivos de estudio en uno general y tres específicos:

General: Comprobar la relación entre los términos salvador - pecador con bien - mal.

Específicos:

- Identificar los rasgos semánticos de cada uno de los pecados capitales.
- Definir los conceptos de “salvador” y “pecador” según la película.
- Descubrir la intencionalidad del enunciador con esta representación de los siete pecados capitales.

Finalmente, tomaremos algunos referentes teóricos que nos ayudarán tanto a ampliar nuestro conocimiento, como a definir los conceptos necesarios para nuestra investigación. Entre los principales tenemos: en primer lugar, la lectura “¿Es usted agrimensor o sonámbulo?” de Jean Marie Floch; así también, el libro de Desiderio Blanco “Metodología del análisis semiótico”; y el “Diccionario Razonado De La Teoría Del Lenguaje” de Greimas y Courtes; y el “Manual de semiótica: semiótica narrativa, con aplicaciones de análisis en comunicaciones” de José García Contto, entre otros.

# CAPÍTULO I: MATERIALES Y MÉTODOS

## 1.1 Análisis estructural semántico

El análisis estructural semántico, como lo dice su nombre, es el análisis de una narrativa en base a la semántica, que es el estudio del lenguaje, más específicamente el estudio del “sentido de las palabras” manteniendo “la palabra como unidad de base para su análisis” (Greimas, Courtés, 1982). La significación puede analizarse mejor en base a los semas y sus configuraciones, para así poder encontrar las estructuras elementales de ésta. Siguiendo el punto de vista de Blanco, “los semas no tienen una existencia individual y aislada, sino que se dan al interior de las estructuras semánticas conocidas como lexemas, que constituyen la posibilidad de manifestación de las unidades de sentido” (1989), que pueden agruparse en clasemas, que son el “contexto (o posición) del lexema definiendo aspectos del sentido de un término” (García Contto, 2011).

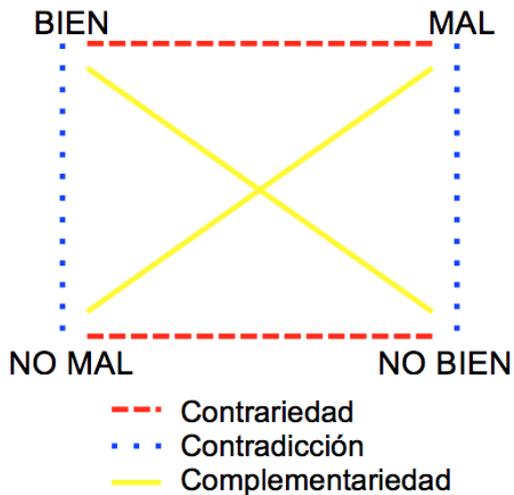
En este trabajo analizaremos semánticamente en estos tres niveles: lexemas, clasemas y semas: Estos tres conceptos se encuentran definidos por Greimas y Courtes. Se define el sema como “la unidad mínima de la significación, situado en el plano del contenido” y argumenta que “el sema no es un elemento atómico y autónomo” sino que “obtiene su existencia sólo gracias a la separación diferencial que lo opone a otros semas”. Luego tenemos el clasema, que se entiende como “el conjunto de semas genéricos”, semas “recurrentes en el discurso y que garantizan la isotopía”. Son “dispositivos sintagmáticos” que dependen de un paradigma. Finalmente, el lexema se define como “una unidad del contenido” que puede “dar origen a una o más unidades de contenido” y “se presenta como producto de la historia o del uso”(1982).

## 1.2 Cuadrado semiótico

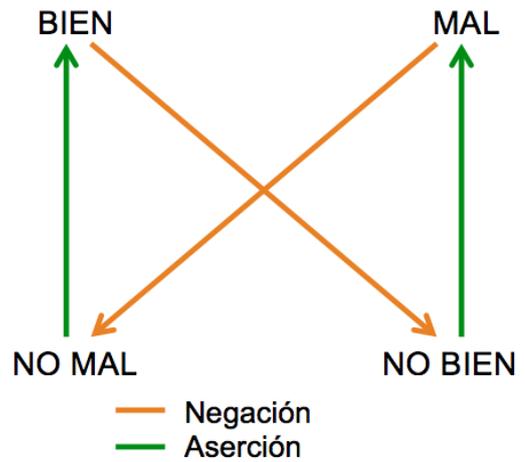
El cuadrado semiótico es una herramienta que nos permite analizar un concepto en base a dos características opuestas, cuya relación se denomina “eje semántico” (Floch, 2001). A partir de estas características (por ejemplo, bien y mal) se obtiene un cuadrado

con 4 posiciones (bien, mal, no bien, y no mal) que se utilizarán para analizar un texto, situando sus diferentes elementos en las posiciones.

**Figura 1.1**



**Figura 1.2**



Las dos primeras posiciones (bien y mal) se encuentran en una relación de contrariedad. Para encontrar las otras dos posiciones se debe realizar una operación de negación, para obtener las posiciones no bien y no mal, que se encuentran en una relación de contradicción (bien y no bien / mal y no mal). Luego, a través de una operación de aserción, se obtiene la relación de complementariedad entre no mal y bien, y no bien y mal. (Greimas, 1982). De esta manera es posible observar una dicotomía de manera más profunda, identificando los valores adicionales en la relación.

Una vez que se identifican las 4 posiciones, se empieza a situar los elementos del texto que se quieren analizar en estas posiciones. Se pueden colocar 4 elementos diferentes en cada una de las posiciones, o se puede analizar como un elemento se mueve por el cuadro mientras se transforma en la narrativa.

Es importante recalcar que las posiciones del eje semántico no necesariamente deben de ser dos conceptos totalmente opuestos, sino que deben representar dos polos dentro de la narrativa analizada. Como dice Floch: “Se pone locomotora y mapache y se obtiene un cuadrado con no locomotora y no mapache. Después de todo, ¿por qué no? Si se ha sabido justificar la presuposición recíproca de ambas figuras mediante el análisis de sus roles o sus respectivos contenidos en una determinada historia” (2001)

### 1.3 Programas narrativos

El programa narrativo puede definirse como “un sintagma elemental de la sintaxis narrativa de superficie, constituido por un enunciado de hacer que rige un enunciado de estado” (Greimas, Courtés, 1982), o de manera más simplificada, como “una herramienta de carácter lógico que sirve para describir de modo simplificado la acción central de un relato” (García Contto, 2011).

Esta herramienta se expresa como una fórmula formada por el sujeto de hacer, quien causa la transformación; el sujeto de estado, quien sufre la transformación; y el objeto de valor, elemento en conjunción/disjunción con el sujeto de estado. El programa narrativo expresa una transformación que consiste en que el sujeto de estado pase de estar en conjunción con el objeto de valor a estar en disjunción (o vice versa) gracias a la acción del sujeto de hacer. La fórmula se expresa como:

$$S_1 \Rightarrow [S_2 \cap OV] \rightarrow [S_2 \cup OV]$$

en donde:

- S1 = sujeto de hacer
- S2 = sujeto de estado
- OV = objeto de valor
- $\cap$  = conjunción
- $\cup$  = disjunción

Hay dos tipos de programas narrativos: de base y de uso. El programa narrativo de base consiste en la transformación general del relato, mientras que los programas narrativos de uso son las pequeñas transformaciones que suceden dentro del relato y configuran el programa narrativo de base.

Entre las maneras para que el sujeto de hacer logre causar esta transformación, se encuentra la manipulación, definida por Greimas y Courtes como “una acción del hombre sobre otros hombres para hacerles ejecutar un programa dado” (1982). Existen cuatro estrategias o modalidades para lograr la manipulación: la tentación (poder-querer), la intimidación (poder-deber), la provocación (saber-deber), y la seducción (saber-querer) (García Contto, 2011).

#### 1.4 Sistema semi simbólico

El sistema semi simbólico es una herramienta que nos permite relacionar las figuras con los temas, es decir explica la relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido (Blanco, 2003). Esto permite atribuirle el significado correcto a las figuras según lo planteado en el relato.

Este dispositivo se expresa como una ecuación. La parte superior constituye el plano de la expresión en donde se colocan las figuras, mientras que en la parte inferior, el plano del contenido, se colocan los temas. Tanto las figuras como los temas se plantean junto a sus respectivas figuras o temas opuestos, ya que éstas “sólo adquieren dicho significado por oposición” (Blanco, 2003). Se expresa de la siguiente manera:

|verde| vs. |rojo|

---

|bien| vs. |mal|

En este ejemplo podemos ver que la figura de |verde| adquiere un significado específico al relacionarla con el tema y sus respectivas oposiciones ya que sin estas podría tener muchos significados diferentes.

## CAPÍTULO II: RESULTADOS

### 2.1 Análisis estructural semántico

El caso tratado por los protagonistas de la película muestra una serie de siete asesinatos, donde cada uno de ellos es representado por un pecado capital. De este modo, tomaremos individualmente cada sustantivo como un lexema. Es así que tenemos: gula, avaricia, pereza, lujuria, orgullo, ira y envidia. Identificamos también, clasemas que categorizan cada grupo de semas y lexemas, organizándolos según: características, acciones, sexo y representante.

Lexema	Clasema	Sema
Gula	Características	Gordo Descuidado Desagradable Inhabilitado para moverse. Motivo de burla Sucio
	Acciones	Comer de más Vomitarse
	Sexo	Masculino
	Representante	Hombre obeso
Avaricia	Características	Abogado Concentrado en el dinero. Casado Manipulador
	Acciones	Mentir Defender a criminales
	Sexo	Masculino
	Representante	Eli Gould
	Características	Flaco Criminal Violador

Pereza		Desempleado
	Acciones	Evadir tareas básicas Descuidar
	Sexo	Masculino
	Representante	Theodore Allen
Lujuria	Características	Prostituta Promiscua
	Acciones	Fornicar Esparcir enfermedades
	Sexo	Femenino
	Representante	Prostituta
Orgullo	Características	Atractiva Seductora Superficial
	Acciones	Arreglarse Lucirse
	Sexo	Femenino
	Representante	Modelo
Ira	Características	Impaciente Intolerante Agresivo Violento
	Acciones	Gritar Atacar Insultar Perder el control
	Sexo	Masculino
	Representante	David Mills
	Características	Envidioso Impulsivo

Envidia		Soñador Curioso Manipulador
	Acciones	Admirar Probar lo desconocido Matar
	Sexo	Masculino
	Representante	John Doe

Nuestro primer lexema es gula. Podemos distinguir sus rasgos distintivos según sus características físicas – gordo, descuidado, desagradable, inhabilitado para moverse, sucio y motivo de burla; sus acciones recurrentes – comer de más, vomitar; su sexo – por ser un personaje masculino; y estar representado por un hombre obeso.

El siguiente lexema corresponde al pecado de avaricia. Caracterizado por ser un abogado que solo se concentra en el dinero, estar casado y ser manipulador; sus acciones se limitan a mentir y defender criminales. Pertenece al sexo masculino y está representado por el personaje Eli Gould.

En orden de aparición, continuamos con pereza. Un hombre extremadamente delgado, reconocido por ser un famoso criminal (violador, específicamente) y estar formalmente desempleado. Las acciones que más caracterizan el pecado radican en evadir tareas básicas como tender la cama o limpiar la cocina, así como también, descuidar su aspecto físico y el orden de su hogar. El nombre del personaje es Theodore Allen.

Seguido de este último, aparece lujuria. Una mujer prostituta caracterizada por llevar la promiscuidad en las venas. Según palabras de uno de los personajes de la película, esta joven se dedica a esparcir enfermedades, además de tener una alta cantidad de relaciones sexuales desordenadas. No se menciona nunca su nombre, solo conocemos esta información sobre ella.

El quinto lexema corresponde al orgullo. Al igual que el anterior, está representado por una mujer hermosa, pero en este caso es una modelo. Los rasgos que encontramos dentro de sus características son: atractiva, seductora y superficial. Tenía una vida tan maravillosa que ni ella misma sabía cómo manejarla.

Acercándonos al final, aparece la ira como otro pecado capital. Resulta de máxima importancia reconocerlo, pues está representado por David Mills, uno de nuestros protagonistas. Mills es un hombre bastante impaciente, intolerante y de mucha facilidad para manifestar su enojo en situaciones violentas y agresivas. Su rasgo principal es, básicamente, que se deja llevar frecuentemente por sus impulsos. Las acciones de una persona iracunda van desde gritar o insultar, hasta atacar verbal y físicamente a los demás. Llegar al punto de perder el control.

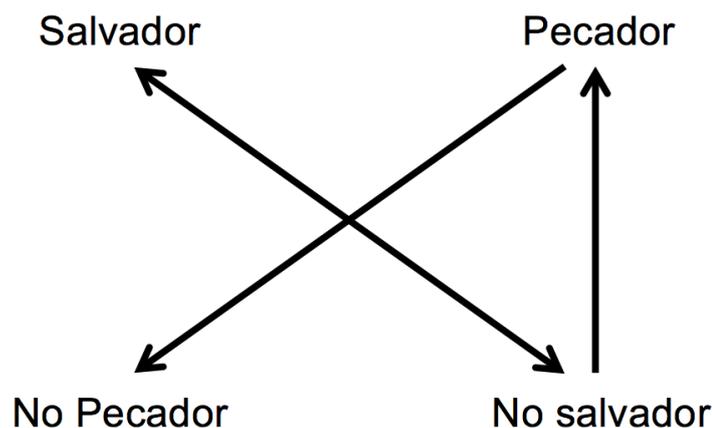
Por último, pero no menos importante (de hecho, es fundamental para nuestro análisis) es el pecado de la envidia, cuyo representante es John Doe, el mismísimo asesino, el villano de la historia. Además de ser – evidentemente – envidioso, John es un hombre impulsivo, soñador, dispuesto a probar lo desconocido hasta el extremo de matar a quien considere justo.

## **2.2 Cuadrado semiótico**

Para la elaboración del cuadrado semiótico, analizaremos los dos últimos pecados mencionados (ira y envidia), que son los más relevantes debido a que son representados por el protagonista y el antagonista. Utilizaremos la dicotomía salvador - pecador, pues tanto David Mills como John Doe encajan en ambas categorías. Cada uno se ve a sí mismo como el salvador, mientras que ve al otro como el pecador.

### **2.2.1 Ira (David Mills)**

Como representante de la ira tenemos a David Mills, detective que intenta resolver el caso para que el mundo se vuelva un lugar mejor; sin embargo, al sufrir de problemas de ira y dejarse llevar por sus emociones, genera una rápida transición entre el rol de salvador y el de pecador. Inicialmente y en gran parte de la película, Mills es mostrado como un salvador, ya que demuestra su optimismo y empeño por liberar a la ciudad del mal (criminales, violencia) y llenarla de justicia.



**Fig. 2.1** Cuadrado semiótico David Mills

Vemos que en diferentes ocasiones se aleja de *salvador* y se convierte en *no salvador*, específicamente cuando pierde el control y aflora su lado más impulsivo y agresivo. Algunos momentos que ejemplifican perfectamente lo anterior, es cuando agrede al fotógrafo que se infiltra en el edificio, o cuando pateo la puerta del departamento de John Doe. Sin embargo, estas manifestaciones de ira son cortas y pasajeras, por lo que luego vuelve al estado de *salvador*.

Hacia el final de la película, cuando John Doe le confiesa haber matado a su esposa, vemos cómo la ira rápidamente se apodera de él. En ese preciso momento, mientras apunta con el arma a su cabeza, está en *no salvador*, pero no llega a convertirse en *pecador* ya que intenta contenerse. A pesar de ello, cuando finalmente le dispara (y múltiples veces), sí llega a convertirse en *pecador*: dejó que la ira que lo corrompía finalmente cause daños reales y todo se salga de control.

Tras haber matado al culpable, Mills es arrestado. Su traslado a la cárcel es, en cierta forma, un acto de atrición forzada (pues este era el objetivo de John), por lo tanto, pasa a ser *no pecador*. David no regresa al estado de *salvador*, pues su rol como detective se termina ahí.

### 2.2.2 Envidia (John Doe)

El pecado de la envidia es representada por John Doe, el asesino. Un fanático religioso que se dedica a matar pecadores. Al igual que Mills, piensa que es el máximo *salvador*,

que es “el elegido” y está haciéndole un bien al mundo. Pero Doe tiene un defecto: es envidioso y eso lo convierte en *pecador*.

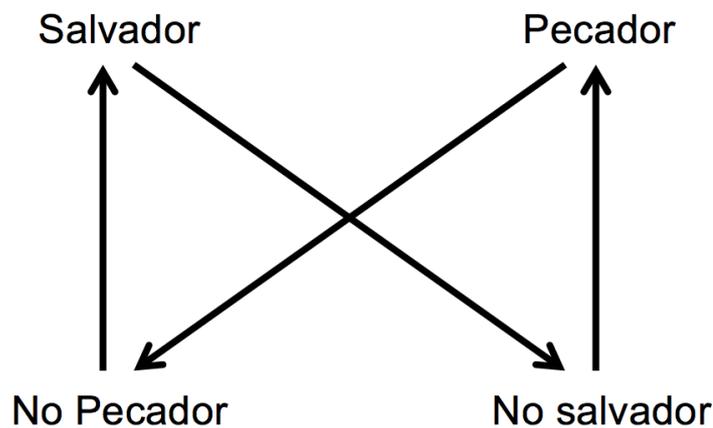


Fig. 2.2 Cuadrado semiótico John Doe

A lo largo de la película su estado como *salvador* se mantiene estable, ya que se dedica a asesinar a personas que, desde su punto de vista, encarnan cada pecado capital. Su intención primordial es erradicar el mal del mundo y volverlo un lugar ideal, limpio y puro. No obstante, hacia el final se ve tentado por la envidia que siente hacia Mills, y con el objetivo de probar un poco de su vida, visita su casa. En ese momento pasa a ser *no salvador*. Ahí, al darse cuenta que no puede obtener esa vida que tanto anhela, se deja llevar por esa horrible envidia y reacciona de manera extremadamente violenta: asesina a la esposa de Mills. Al actuar sobre su propio pecado, se convierte en *pecador*.

Más adelante acepta su condición de pecador, y por lo tanto quiere hacer un acto de contrición. Así como ha matado a los demás pecadores, ahora él debe morir, es lo que corresponde. No duda en manipular a Mills para que le dispare y le ponga fin a su vida; en ese momento se vuelve *no pecador*. Hacer que Mills lo mate era una clara estrategia para que sea arrestado, de esta manera se vería obligado a pagar por sus pecados, y con ello habría completado la destrucción de los 7 pecadores. Con todo esto, vuelve a ser *salvador*.

### 2.3 Programas narrativos

S1: David Mills

S2: John Doe

**S3:** William Somerset

**OV1:** Justicia

**OV2:** Autocontrol

**OV3:** Muerte

### **2.3.1 Programa Narrativo de Base: Pérdida de la justicia**

La transformación principal del relato encierra a David Mills (S1) como sujeto de hacer y sujeto de estado al mismo tiempo. El objeto de valor (OV1) es la justicia. Al inicio y a lo largo de casi toda la película, el detective se encontraba en conjunción con la justicia, pues buscaba al criminal John Doe (actuando por el deber-hacer). Sin embargo, cuando nos vamos acercando al final del film, nos damos con un giro inesperado, y nos sorprende ver que David Mills termina haciendo el mal y es llevado a la cárcel. Aquí, ha perdido su capacidad de hacer justicia (disjunción).

$$S_1 \Rightarrow [S_1 \cap OV_1] \rightarrow [S_1 \cup OV_1]$$

### **2.3.2 Programa Narrativo de Uso: Muerte de John Doe**

Dentro de los programas narrativos de uso que conllevan a la transformación de David Mills descrita previamente en el programa narrativo de base, el más relevante es sobre la muerte de John Doe, hacia el final de la película. Esto sucede debido a que John decide morir en consecuencia de su envidia, y lo logra provocando a Mills para que pierda el control y le dispare.

$$S_2 \Rightarrow [S_1 \cap Ov_2] \rightarrow [S_1 \cup Ov_2]$$

$$S_1 \Rightarrow [S_2 \cup Ov_3] \rightarrow [S_2 \cap Ov_3]$$

En este suceso podemos identificar dos programas narrativos consecutivos que son lo que finalmente desencadenan la muerte del villano. En el primero, tenemos a John Doe (S2) como sujeto de hacer ya que él es quien, a través de la provocación, hace

que David Mills (S1), el sujeto de estado, que inicialmente se encontraba en conjunción con el autocontrol (Ov3), lo pierda y pase a estar en disjunción con el autocontrol. Luego, en el segundo programa podemos ver que Mills es el sujeto de hacer porque él es quien dispara contra John que en este caso es el sujeto de estado, y por eso muere, haciendo que pase de estar en disjunción con la muerte a conjunción con ella.

### 2.3.3 Manipulación

La transformación del protagonista a lo largo del relato, que lo lleva a perder su objetivo de justicia como ya se ejemplificó anteriormente, se da gracias a una manipulación por parte del antagonista. En este caso se utiliza la modalidad de *provocación*.

La provocación se lleva a cabo a través del saber-deber, es decir que el sujeto, en este caso John Doe, aplica el método del saber para que David Mills se vea obligado a hacer algo, que vendría a ser reaccionar de forma impulsiva debido a sus problemas de ira. Esto lo hace jugando con las pistas de la investigación y cometiendo actos despreciables, de tal manera que el detective se vaya frustrando cada vez más hasta que finalmente no puede controlar su ira y lo asesina a balazos. Esta era la reacción que Doe quería provocar en él, para que así pague por sus pecados.

### 2.4 Sistema semi simbólico

Para el caso de nuestro trabajo, utilizaremos los términos ya mencionados anteriormente, |salvador| y |pecador| en oposición a |bien| y |mal|. En la película, vemos que la figura del |salvador| está estrechamente ligado a hacer el |bien| a través de la devoción de tanto Mills como Doe para volver el mundo un lugar mejor, mientras que el |pecador| se relaciona con el tema del |mal| por cuestiones religiosas; así lo representamos en el siguiente esquema:

$$\frac{|\text{salvador}| \text{ vs. } |\text{pecador}|}{|\text{bien}| \text{ vs. } |\text{mal}|}$$

Sin embargo, paralelamente en el film, esta relación está invertida. El |salvador| es quien hace el |mal|, ya que Doe se considera a él mismo un salvador matando a supuestos pecadores, mientras que el papel de |pecador| que cumplen sus víctimas representa el |bien|, ya que son personas inocentes. Esta oposición en la trama la representamos en el siguiente esquema:

|pecador| vs. |salvador|

---

|bien| vs. |mal|

Esta dualidad contradictoria hace que la relación entre las figuras y los temas sea muy ambigua y por lo tanto genere el cuestionamiento de la tradicional significación de estas figuras.



## CAPÍTULO III: DISCUSIÓN

Una vez obtenidos nuestros resultados, procederemos a la discusión de los mismos, en donde explicaremos detalladamente nuestras interpretaciones de cada cuadrado semiótico.

Como primer resultado, tenemos que: las características que se le atribuyen a cada pecado no necesariamente nos remiten a una persona que hace el mal, lo cual hace referencia a la dicotomía inocente-pecador. Desde lo que la película nos muestra, los rasgos de cada personaje particular que encarna cada uno de los pecados, no representan en su totalidad a una persona que se dedique a realizar el mal. Por ejemplo, el hombre que representa a “gula”, solo se caracteriza por su incesante deseo por comer en exceso; el de pereza, por evadir tareas básicas y postergar sus deberes, etc. Como vemos, incluso si lo comparamos con lo que la religión católica realmente dice, podemos ver que ninguno realmente acciona con intención de dañar al prójimo o cometer delitos, sino que más bien, son acciones que sólo perjudican a ellos mismos.

Nuestro segundo resultado nos lleva a notar que se agarran rasgos netamente estereotípicos para representar los pecados. Tal es así que gula = hombre gordo, porque lo único que hace es comer, y qué mejor forma de graficarlo; lujuria = prostituta, porque llevar una vida de relaciones sexuales desordenadas es claro símbolo de una persona promiscua y lujuriosa; avaricia = abogado millonario, porque es un clásico que en el mundo de los negocios reinan las ansias de poder tanto político como económico; orgullo = modelo, porque una vida llena de belleza física y cosas materiales la convirtió en una persona frívola e interesada que prefería morir antes que vivir con la fealdad, y así sucesivamente. No se busca un significado más profundo del pecado más allá de lo estereotípico.

El tercer resultado implica que los conceptos de salvador y pecador, desde el lado de los policías en el filme, son inversos al del lado del asesino. Esto quiere decir que, mientras que para Mills y Somerset ser “salvador” es atrapar a los criminales y enviarlos a prisión, para John Doe implica eliminar a todo aquel que hubiera cometido

alguno de los pecados capitales. De la misma manera, para los detectives, ser “pecador” abarcaba acciones terribles como matar o robar; mientras que para Doe, significaba ser envidioso o iracundo. Los detectives se ven a ellos mismos como los salvadores y a John Doe como pecador, mientras que John Doe se ve a él mismo como el salvador y al resto como pecadores.

Durante toda la película se busca el cuestionamiento del bien y el mal, aquí entra a tallar la maquiavélica, célebre frase: “el fin justifica los medios”. Lo cual nos remite a pensar que para el antagonista, no importa el camino a cruzar, con tal de conseguir un fin supremo: erradicar el pecado del mundo. Es así que, por medio de los más crueles homicidios, logra consumar su plan, así esto incluyera sacrificarse a sí mismo, para lograr lo que él considera el máximo bien: un mundo sin pecadores.

Con el uso de las diferentes herramientas, hemos podido corroborar que, efectivamente, el uso de conceptos que existen en la vida cotidiana, no implican el mismo significado para la narrativa de Seven. Asimismo, descubrimos que los roles que parecieran ya estar establecidos, pueden llegar a invertirse con el transcurso de la historia.

## CONCLUSIONES

Luego de este análisis es posible comprobar nuestra hipótesis, ya que efectivamente la dicotomía formada por los conceptos salvador - pecador, no está ligada al bien y el mal respectivamente, sino que tanto el salvador como el pecador puede tener características consideradas tradicionalmente como buenas al igual que características malas. Vemos que alguien puede ser un salvador aún cuando comete delitos muy graves y tiene muchísimos rasgos representativos del mal, mientras que puede haber un pecador cuyas intenciones son totalmente buenas.

Podemos ver que, debido a la representación que el enunciador hace sobre los pecados, éste quiere que el enunciatario reflexione acerca de la religión y cómo los significados que ésta transmite no necesariamente van de la mano con la realidad más compleja del ser humano. Nos muestran los pecados como dignos de muerte, pero la forma en que los representan no transmiten maldad, sólo algunos errores, y por lo tanto genera la idea de una religión bastante rígida y hasta despiadada. Igualmente, al considerar pecador a una persona por ciertos tipos estereotípicos de estilos de vida se refuerza la idea de una religión poco comprensiva.

En conclusión, Seven juega con los significados del bien y el mal al atribuirlos a distintos elementos que no necesariamente tienen esa connotación con el fin de hacer que el enunciatario cuestione ciertos aspectos de la religión.

## REFERENCIAS

Blanco, D. (1980). Metodología del análisis semiótico. Lima: Universidad de Lima.

Blanco, D. (2003). Semiótica del texto fílmico. Lima: Universidad de Lima.

García Contto, J. D. (2011). Manual de semiótica. Lima: Universidad de Lima.

Greimas, A., & Courtés, J. (1990). Semiótica: Diccionario razonado de la teoría del lenguaje. Madrid: Editorial Gredos.

Floch, J. M. (2001). Semiotics, Marketing and Communication. Londres: Palgrave Macmillan.

