

**El vestuario como indicador narrativo de la enfermedad mental en el cine: análisis
estético, desarrollo de personajes y lenguaje cinematográfico**

Valentina María Flórez Álvarez
ORCID 0009-0003-1310-0916

Asesor
PhD. Carlos Mario Cano
ORCID 0000-0002-0262-527X

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño
Facultad de Diseño de Vestuario

El vestuario como indicador narrativo de la enfermedad mental en el cine: análisis estético,
desarrollo de personajes y lenguaje cinematográfico 2

El vestuario como indicador narrativo de la enfermedad mental en el cine: análisis estético,
desarrollo de personajes y lenguaje cinematográfico

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador de Vestuario

Valentina María Flórez Álvarez
ORCID 0009-0003-1310-0916

Asesor
PhD. Carlos Mario Cano
ORCID 0000-0002-0262-527X

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño
Facultad de Diseño de Vestuario

2024

Hoja de aceptación

El presente trabajo que tiene como título *El vestuario como indicador narrativo de la enfermedad mental en el cine: análisis estético, desarrollo de personajes y lenguaje cinematográfico*, fue presentado el día 15 del mes de noviembre del 2024 como requisito para optar por el título de Diseñador de Vestuario, dado por la Universidad Pontificia Bolivariana y fue aceptado por el director y cuerpo docente de la Facultad de Diseño de Vestuario.

Ana María Sossa

Director de Facultad

Diseño de Vestuario

Carlos Mario Cano Ramírez

Psicólogo - Mg. Ciencia Política - PhD Ciencias Humanas y Sociales

Asesor de trabajo de grado

Docente Diseño de Vestuario UPB

Agradecimientos

Me complace expresar mi gratitud a mi asesor de tesis de grado, Carlos Mario Cano Ramírez, por acompañarme en este proceso de investigación, por su comprensión y paciencia, por siempre ver a la persona antes que, al título de estudiante, y por las sesiones de asesoría que en más de una ocasión me hicieron sentir en terapia, esto lo resalto en el mejor de los sentidos.

Y agradecerme a mí, por seguir intentándolo a pesar de las dificultades, tangibles o intangibles, a las que me enfrenté durante el desarrollo de este proyecto para aplicar a mi título de Diseñadora de Vestuario.

Declaratoria

El proceso para realizar este proyecto presentó un tipo de retos a los que nunca me había enfrentado en mi vida académica.

Por ello quisiera dedicar esta tesis de grado primeramente a mis padres Luz Miriam Álvarez y Jesús Wilmar Flórez, a mi hermano del alma Juan David Gaviria y a mi hija gatuna Alicia por su ternura, dedicación y acompañamiento durante las muchas noches en vela y momentos de crisis.

A Sandra Vélez, Catalina Montaña, Alexander Cardona y Carlos Cano por haberme escuchado y comprendido mientras entendía los gajes de vivir con mi condición, por haber sembrado y cultivado en mí el amor por la investigación, por haberme ayudado a perder el miedo a mirar hacia adentro.

Y finalmente quisiera dedicar este trabajo a mi propio diagnóstico, y agradecerle por hacer las paces conmigo para permitirme llevar a cabo este hito personal en mi proceso de recuperación.

Una buena calidad de vida teniendo TLP es posible con un tratamiento adecuado.

“Las personas con TLP son como las personas con quemaduras de tercer grado en más del 90% de sus cuerpos. Al tener menos piel emocional, sienten agonía al menor toque o movimiento.”

Marsha Linehan

Índice

Resumen	p. 8
Introducción	p. 10
Capítulo 1: Exploración teórica entorno a la enfermedad mental en el cine	p. 16
1.1. Estado del arte	p. 17
1.2. Marco conceptual	p. 21
A. Enfermedad mental	p. 21
B. Lenguaje cinematográfico	p. 25
C. Personaje	p. 26
D. Vestuario	p. 27
Capítulo 2: Lectura de códigos visuales presentes en el objeto de estudio	p. 30
2.1. El análisis de imágenes como método investigativo	p. 31
2.2. Herramientas de análisis de imágenes	p. 33
2.3. Selección de filmografía	p. 37
2.4. Argumento y análisis del filme	p. 42
2. 4. 1. <i>La pianiste</i>	p. 43
2. 4 .2. <i>Dogs don't wear pants</i>	p. 48
2. 4. 3. <i>Saltburn</i>	p. 53
2. 4. 4. <i>Christiane F.</i>	p. 58
Capítulo 3: Identificación de patrones al retratar la enfermedad mental	p. 65
3.1. Hallazgos y categorías.....	p. 66
3. 1. 1. El color	p. 66
3. 1 .2. Mirar el detalle	p. 98
3. 1. 3. Metáfora y narración	p. 120
3. 1. 4. Reflejo del Contexto	p. 138
3. 1. 5. Vínculo Vestible	p. 169

El vestuario como indicador narrativo de la enfermedad mental en el cine: análisis estético,
desarrollo de personajes y lenguaje cinematográfico 7

3. 1. 6. Obsesión y Deseo p. 182

3. 1. 7. La Desnudez p. 197

Conclusiones p. 203

Referencias p. 206

Resumen

El vestuario ha sido un reflejo de la identidad humana desde sus orígenes, desde elementos como el maquillaje tribal y las modificaciones corporales, llegando hasta los corsés y las crinolinas. Este habla del contexto en el cual se desarrollan las personas, o en el caso de este trabajo, personajes, son proyecciones estilísticas de quiénes son y qué los representa como individuos. Dichas proyecciones suelen ser más evidentes durante la puesta en escena, más específicamente en el cine, donde la intencionalidad detrás del relato convierte a los elementos estilísticos en actores que sostienen un diálogo paralelo, un diálogo mudo, pero que grita.

Por el interés en el papel del vestuario como narrador silencioso, se propone esta investigación, para identificar cómo la composición estética proyecta los rasgos psicológicos de los personajes.

Partiendo, principalmente, desde el vestuario y el lenguaje cinematográfico, y usando como caso de estudio la recopilación de cuatro películas, sin discriminación de género cinematográfico o año de lanzamiento, además teniendo en cuenta la postura de otros autores en cuanto al tema de la caracterización, identidad y vestuario en el desarrollo de personajes.

Palabras clave: enfermedad mental, lenguaje cinematográfico, personaje, vestuario.

Abstract

Costume has been a reflection of human identity since its origins, from elements such as tribal makeup and body modifications, to corsets and crinolines. It speaks of the context in which people, or in the case of this work, characters, develop, are stylistic projections of who they are and what represents them as individuals. Such projections are often most evident during staging, more specifically in film, where the intentionality behind the story

turns the stylistic elements into actors holding a parallel dialogue, a silent dialogue, but one that screams.

Due to the interest in the role of costume as a silent narrator, this research is proposed to identify how the aesthetic composition projects the psychological traits of the characters.

Starting, mainly, from the costumes and the cinematographic language, and using as a case study the compilation of four films, without discrimination of cinematographic genre or year of release; also considering the position of other authors on the subject of characterization, identity, and costumes in the development of characters.

Keywords: mental illness, cinematographic language, character, costume.

Introducción

El texto *Vestuario cinematográfico, moda e identificación* (2017) de William Cruz examina la relación entre vestuario para cine, moda comercial y la identificación del espectador-consumidor, tomando como ejemplo dos películas de las cuales ciertos atuendos de sus personajes protagónicos se han convertido en un fenómeno de moda, al ser imitados masivamente por la audiencia femenina. Ambos casos, aunque separados por casi 82 años, ilustran el poder del cine desde sus inicios como espectáculo y hasta hoy, como dispositivo para la construcción de identidades, en lo cual el vestido cumple un rol central por ser una metáfora visual para la identidad.

Para ello, recurre a una perspectiva psicoanalítica, a la historia del cine de Hollywood y a la lógica y operatoria de la moda, buscando comprender así la transferencia de la apariencia vestida de un personaje fílmico al plano de lo real, explicando porque esta transferencia ha sido preponderantemente hacia la moda femenina, sin desconocer que la moda masculina también ha asistido al mismo fenómeno.

En 2007 se estrenó *Expiación*, la película presenta un drama de época con un atuendo diseñado por Jacqueline Durran, quien se enfoca en la precisión histórica del estilo indumentario. El diseño del atuendo verde esmeralda de Cecilia, visto desde la historia del cine de Hollywood, responde a la normativa moral que regulaba el vestuario de las actrices en pantalla.



Fig. 1. Keira Knightley como Cecilia Tallis en *Expiación: Más allá de la pasión*, 2007, tomada de Cruz, 2017.

En la década de 1930, la industria cinematográfica de Hollywood experimentaba una gran prosperidad productiva, ya que se había convertido en el principal medio de entretenimiento masivo, debido a un sistema regulado de producción que, además de películas de alcance internacional, fabricaba estrellas. Su expansión le permitió ejercer una hegemonía en la imagen representada en las narraciones y en el modo en el que las narraban, en los personajes que les daban vida y en los actores y actrices que los encarnaban.

En respuesta, la industria se da a la producción, distribución y comercialización masiva de prendas o estilos de vestir derivados de la ficción cinematográfica. Como sintetiza la diseñadora Deborah Nadoolman Landis, el público hace el éxito, hace al ícono, acoge a los personajes y quiere su ropa. Es así como el vestuario del cine influye en la moda (Backer, 2008).

Tanto *Expiación* como *Letty Lynton*, ilustran que desde los primeros años del cine y hasta hoy el vestuario de la ficción puede llegar a trascender la función para la cual se concibe inicialmente: fortalecer el carácter del personaje dotándolo de una identidad visual asertiva para una determinada situación. Todo con el fin de apoyar la narrativa del filme.

Por su parte Ribeiro Quiles, en su tesis de grado *La función narrativa del vestuario en el cine: La creación de la identidad del personaje cinematográfico en el cine de Hollywood* (2020), explora el estudio del diseño de vestuario como creador de la identidad de los personajes cinematográficos, al igual que de su importancia como hilo narrativo.

En este texto, Ribeiro, desde su postura como comunicador audiovisual, ahonda profundamente en el aspecto psicológico de los personajes y en la simbología del color en pro de la trama, también aclara la marcada diferencia entre las disciplinas de diseño de modas y diseño de vestuario, y la influencia del mismo en las erróneas precepciones históricas en el imaginario colectivo.

Uno de los errores más frecuentes al considerar el diseño de moda y el diseño de vestuario es la creencia de que la moda equivale al vestuario, y viceversa. Estas dos formas de diseño tienen una finalidad diferente.

El diseño de moda se adapta a las necesidades de la población, generando lo que la gente desea adquirir y se construye respondiendo a tendencias socioculturales internacionales. Actualmente se divide en dos categorías, alta costura y *ready-to-wear* que puede ser fabricada a mayor escala, con tejidos usualmente de menor calidad y confección en máquinas, lo que abarata significativamente su costo.

El vestuario representa la condición psicológica, social y emocional del personaje en un momento determinado del guion. Es imposible diseñar para un actor si el diseñador no conoce al personaje. (Nadoolman, 2014a, p.10). En el diseño de vestuario, la indumentaria se usa para construir un lenguaje no verbal.

El vestuario consiste en completar la totalidad del personaje, concluyendo en una imagen de unidad integrada e indivisible. Esta imagen será la encargada de transmitir los mensajes emocionales que posibilitarán la puesta en escena y la llegada de la narración al espectador. No obstante, su papel no se limita a crear la identidad de personajes creíbles, sino que también contribuye a dar color y pintar los diferentes fotogramas de una película.

El diseñador de vestuario comienza a trabajar una vez el diseñador de producción ha definido la paleta de colores y las texturas de la película, y que todo el departamento de arte trabaje con los mismos parámetros. Asimismo, el diseñador de vestuario deberá establecer una comunicación directa con los maquilladores y peluqueros, para poder crear así la imagen idónea para el personaje. El vestuario debe reflejar la edad, el estatus social y la personalidad de cada individuo, teniendo en mente que todos estos factores pueden evolucionar a lo largo de la película.

Teniendo claros los referentes principales en este trabajo, se tratará de definir cómo el vestuario le hace frente al vacío que existe respecto a los acuerdos que retratan la enfermedad mental y los estados psicoemocionales en el discurso fílmico a través de elementos propios de la disciplina del vestuario siendo este uno de los principales elementos comunicativos de los personajes dentro del cine.

Así, esta tesis de grado tiene como fin responder a la pregunta: ¿cómo los elementos de composición dan cuenta del estado psicoemocional de los personajes y a qué herramientas acuden para retratar la enfermedad mental en el filme? Para ello se plantean dos etapas principales: una investigativa en la que se realiza un marco teórico basado en las posturas de autores que trataron el tema con anterioridad, y una analítica en la que, basándonos en lo encontrado, se estudia una selección de largometrajes que retraten en sus protagonistas afecciones mentales.

Se propone como hipótesis que, en el cine se han establecido códigos de lenguaje que se comunican a través de lo estético; estos hablan, por ejemplo, del trasfondo de la escena, de la identidad e intenciones de los personajes, quién es el villano, el personaje *girly* o el héroe basándose en el color y silueta del vestuario, roles de género, el tinte de la imagen, o el movimiento de cámara. No obstante, no parece haber un lenguaje claro establecido en torno a la enfermedad mental dentro del séptimo arte, siendo paradójico dada la importancia generalizada del aspecto psicológico dentro de la comunicación audiovisual.

Por lo anterior se decide estipular cómo objetivo general de este trabajo realizar un estudio de caso sobre la existencia de un lenguaje establecido al momento de retratar la enfermedad mental en el cine y la relevancia de los elementos estéticos en el desarrollo del personaje y su psicología.

Desarrollándolo a partir de los siguientes objetivos específicos:

1. Indagar sobre la existencia de un lenguaje estético establecido que comunique aspectos psicológicos en el vestuario y estilismo al espectador.
2. Esbozar a través de patrones coincidentes la intención de un tratado o manifiesto que establezca códigos de lenguaje en la proyección de la emocionalidad del personaje en los largometrajes.
3. Determinar la relevancia del vestuario como narrador silencioso en los filmes.
4. Establecer la dinámica entre lenguaje cinematográfico y lenguaje estético para “reforzar” el mensaje o la intención del director.

En este trabajo se identifican tres momentos investigativos claves: un primer momento de investigación documental, un segundo momento de análisis fotográfico y un tercer y último momento de reconocimiento y rastreo de patrones.

Para su desarrollo se establecieron dos categorías y dos variables, entre las cuales se clasificaría la información recopilada. Estas son: *Vestuario* y *Personaje* (variables), *Enfermedad Mental* y *Lenguaje Cinematográfico* (categorías), que serán la base para la matriz de análisis documental utilizada para la exploración de 27 textos.

Tras la elaboración del estado del arte, se recopilan, ven y analizan cuatro películas, de las cuales, además de examinar su argumento, se abstraen fotogramas que serán analizados mediante el método de análisis fotográfico. Se diseña una ficha partiendo de los referentes encontrados en la bibliografía recopilada.

Estas fichas facilitan el reconocimiento y rastreo de patrones dentro del mismo largometraje, como al compararlo con los demás audiovisuales del trabajo, logrando establecer el esbozo de un lenguaje estético generalizado.

Y finalmente, se procede a la esquematización y transcripción de los hallazgos tras el análisis transversal, entre lo recopilado en la matriz documental y lo recuperado en las fichas de análisis fotográfico, evidenciando en cuatro casos reales la relevancia en el papel del vestuario como indicador narrativo y la forma en la que la enfermedad mental es retratada por el cine.

De esta manera, el trabajo de investigación se divide en tres capítulos: Exploración teórica en torno a la enfermedad mental en el cine, Lectura de códigos visuales presentes en el objeto de estudio e Identificación de patrones al retratar la enfermedad mental.

En el primer capítulo se explora la bibliografía y posturas existentes de otros autores respecto a la temática de investigación, en el segundo se explica el marco metodológico, se presenta la filmografía y posibles afecciones mentales a rastrear. Por último, en el tercer capítulo se desarrolla el análisis de los fotogramas abstraídos de las películas del objeto de estudio, continuando y finalizando así con las conclusiones del proyecto.

Exploración teórica en torno la enfermedad mental en el cine, abarca el marco teórico y estado del arte de este trabajo; en lectura de códigos visuales presentes en el objeto de estudio, se realiza la observación, abstracción y análisis de la información de las películas seleccionadas, y finalmente, Identificación de patrones al retratar la enfermedad mental, en donde se esbozan los primeros indicios de la guía de códigos visuales.

Capítulo 1. Exploración teórica en torno a la enfermedad mental en el cine

1.1. Estado del arte

La realización del estado del arte sobre el papel del vestuario en la representación de la enfermedad mental en el cine, se hizo por medio del análisis documental, que es un método de investigación cualitativa que implica el análisis sistemático de documentos escritos o visuales. Los documentos pueden ser cualquier cosa, desde periódicos y revistas hasta discursos y películas. El objetivo del análisis documental es comprender el significado de los documentos y utilizarlos para responder a una pregunta de investigación.

En este amplio concepto, el análisis cubre desde la identificación externa o descripción física del documento a través de sus elementos formales como autor, título, editorial, nombre de revista, año de publicación, etc., hasta la descripción conceptual de su contenido o temática, realizada a través de los lenguajes de indización, como palabras clave o descriptores del tesoro. (Liniers, 2004, p. 1).

Hay muchas maneras diferentes de llevar a cabo el análisis documental. Un enfoque común es identificar temas o patrones en los documentos. Esto se puede hacer codificando los documentos o simplemente leyéndolos cuidadosamente y anotando ideas o temas recurrentes. Una vez que se han identificado los temas, el investigador puede analizarlos con más detalle. “El concepto de indización se identifica con el análisis del contenido en la medida que dichos lenguajes se utilizan para elaborar los índices temáticos por los que se recupera la información” (Liniers, 2004, p.1).

Puede ser una herramienta útil para una variedad de proyectos de investigación. Se puede utilizar para estudiar eventos históricos, comprender tendencias sociales y culturales o analizar los medios. El análisis documental también se puede utilizar para complementar otros métodos de investigación, como entrevistas y encuestas.

Otra herramienta relevante en el desarrollo del trabajo es el estudio de caso como método investigativo.

El estudio de casos es un método de investigación de gran relevancia para el desarrollo de las ciencias humanas y sociales que implica un proceso de indagación caracterizado por el examen sistemático y en profundidad de casos de entidades sociales o entidades educativas únicas. (Del Castillo. et al., 2015, p. 1).

Un estudio de caso es un método de investigación que se enfoca en un solo individuo, grupo o evento. Los estudios de casos se utilizan a menudo en las ciencias sociales, pero también se pueden utilizar en otros campos, como los negocios y la medicina. “El estudio de casos constituye un campo privilegiado para comprender en profundidad los fenómenos educativos, aunque también el estudio de casos se ha utilizado desde un enfoque nomotético” (Del Castillo. et al., 2015, p. 1).

El objetivo es obtener una comprensión profunda del tema que se investiga. Esto se hace mediante la recopilación de una variedad de datos, como entrevistas, observaciones y documentos. Luego, los datos se analizan para identificar patrones y temas.

Es un método de investigación cualitativa que se ha utilizado ampliamente para comprender en profundidad la realidad social y educativa. - Para Yin (1989) el estudio de caso consiste en una descripción y análisis detallados de unidades sociales o entidades educativas únicas. Para Stake (1998) es el estudio de la particularidad y de la complejidad de un caso singular, para llegar a comprender su actividad en circunstancias concretas. (Del Castillo. et al., 2015, p. 2).

En este estado del arte los objetivos específicos se clasificaron en categorías (*Enfermedad Mental y Lenguaje cinematográfico*) y variables (*Vestuario y Personaje*), y para su realización se utilizó como fuente de información el repositorio institucional de la Universidad Pontificia Bolivariana y la base de datos ResearchGate y EBSCO host.

Las publicaciones consultadas pertenecen a las áreas del conocimiento como el diseño de vestuario, el cine y la psicología y la comunicación social; se recopiló un total de 27 textos, escritos entre los años 1949 y 2021 entre los que hay 15 artículos de revista, siete capítulos

de libros, un libro, una tesis de grado y una tesis de grado, un acta de conferencia y dos informes.

De los 27 textos, siete correspondieron a contener las cuatro categorías y variables, 10 textos correspondieron a tres ítems, tres textos correspondieron a dos y solo 1 textos contaban con una sola categoría o variable cada uno; estos son:

- *Association of Viewing the Films Joker or Terminator: Dark Fate With Prejudice Toward Individuals With Mental Illness* (Scarf et al, 2020).
- *Cine, Moda, Cuerpo, Arte y Diseño: La moda en el cine.* (Doria et al, 2021).
- *Cuerpo vestido y creación: la experiencia del cuerpo transformado* (Fernandez & Velásquez, 2014).
- *Diégesis psicológica de “Eternal Sunshine of the Spotless Mind”.* (Michel Gondry,2004). *Motivación, memoria, emoción y apego en el cine de ciencia ficción y romance.* (Carrera, 2021).
- *El bebé de Rosemary de Roman Polanski (psicopatología y cine).* (Arboccó, 2011).
- *El cine como estética y politicidad.* (Ortiz, 2021).
- *El Efecto Sensible-Moral del Color* (Goethe, 1949).
- *El vestido como declaración ante el mundo* (Cruz, W., 2014).
- *Estudio de la función narrativa del vestuario en el cine: La creación de la identidad del personaje cinematográfico en el cine de Hollywood.* (Ribeiro, 2020).
- *Exploring the use of films/dramas in giving awareness towards mental illness in society.* (Ghazali et al, 2021).
- *La comunicación del psicólogo a través del cine: análisis del estereotipo fílmico.* (Rodríguez et al, 2022).
- *La rappresentazione della malattia mentale nel cinema. Uno studio sistematico.* (Tarolla et al, 2006).
- *La recreación cinematográfica de los traumas psicológicos y la violencia intrafamiliar. Propuesta para su reflexión desde el ámbito universitario.* (Corral, 2020).
- *Mental Illness.* (Summers & Sinnott-Armstrong, 2019).
- *Mental Illness: Stigma.* (Imai, 2022).

- *Moda fantástica*. (Orta, 2016).
- *Pensar el cine: La narrativa de películas y series como matriz metodológica para el tratamiento de problemas complejos*. (Cambra Badii, 2018).
- *Scrupulous Characters and Mental Illness*. (Summers & Sinnott-Armstrong, 2016).
- *Seeing Through Clothes by Anne Hollander*. (Hollander, 1980).
- *Ser o no ser: la tragedia shakespeariana de la enfermedad mental en la India*. (Sharma, et al, 2022).
- *Tennessee Williams y la ruptura del cine clásico: la construcción de unos personajes al límite en Un Tranvía Llamado Deseo*. (Manso, 2019).
- *The Use of Cinematic Devices to Portray Mental Illness*. (Middleton, 2013).
- *Trastornos de personalidad y cine*. (Martos & López, 2015).
- *Vértigo (1958) de Hitchcock: la utilización del cromatismo en la descripción de patologías médicas de los personajes*. (Ramón 2022).
- *Why does he behave like that?" - Film characters' psychology and viewers' causal attributions - Part 1*. (Mariani, 2019).
- *Why does he behave like that?" - Film characters' psychology and viewers' causal attributions - Part 2*. (Mariani, 2019).
- *Why So Serious? An Attempt to Mitigate the Short-Term Harmful Effects of the Film Joker on Prejudice toward People with Mental Illness*. (Poulgrain, et al, 2022).

Asimismo, se llevó a cabo un análisis documental en la matriz de análisis documental, en la cual se detallaron datos generales y específicos. La información recopilada de cada documento incluyó: el tipo de texto, área de conocimiento, tema, conceptos, abordaje de las variables y las categorías, y, por último, conclusiones a las que se llega a partir de la lectura de cada texto.

Título	Referencia	Tipo de texto	Área del conocimiento	Tema/abstract	Conceptos	Variables		Categorías		Observaciones
						Vestuario	Personaje	Enfermedad Mental	Lenguaje cinematográfico	

Tabla 1. Matriz de análisis documental.

1.2. Marco conceptual

Se toma como base el análisis realizado a partir de las lecturas de los documentos presentados en el estado del arte para la elaboración del marco conceptual del presente trabajo de grado. De este modo, se establecerán las palabras clave: *enfermedad mental*, *lenguaje cinematográfico*, *personaje*, *vestuario*; partiendo de los aportes realizados por los autores citados.

A. Enfermedad Mental

El cine ha modificado nuestra forma de pensar y ver el mundo desde su creación. “Adoptado a la imagen de una función nueva” y “establece relaciones que otras artes no habían realizado con el observador”. (Ribeiro, 2020).

La relevancia y potencial del cine como reflejo de la sociedad y objeto de estudio para comprender la misma junto con el ser humano a través de recursos técnicos y estilísticos al igual que narrativos por esto no es descabellado intuir que la psicología humana puede analizarse o decodificarse por medio del séptimo arte.

La influencia que el cine ejerce sobre el público a lo largo de la historia es evidente, haciendo de este un arma de doble filo al estigmatizar o desestigmatizar al paciente mental; ya que la enfermedad mental es retratada de forma negativa en los medios masivos, estos fomentan estereotipos dañinos sobre los pacientes que por cierto son un número creciente día a día a nivel mundial.

Las enfermedades mentales, aunque están mal representadas, a menudo protagonizan producciones en la gran pantalla. Aquellas personas que padecen enfermedades mentales suele ser blanco de estigmatización y prejuicios ligados a la violencia o a ser individuos peligrosos, en muchas otras casos también se les considera personas de capacidades inferiores y poco confiables, a quienes se les tiene lástima o condescendencia; También en muchos lugares el estigma de la enfermedad mental va ligado a motivos metafísicos

atribuyendo el sufrimiento del paciente a ataques de tipo demoníacos pecados y otros eventos sobrenaturales.

Los profesionales de la salud mental también son objeto de estereotipos y estigmas, desde el arquetipo cómico que hace ver a los problemas mentales como una cuestión de actitud hasta el científico malvado que va repartiendo lobotomías a diestra y siniestra. Esto conlleva no solo a la falta de importancia o de seriedad que se le otorga en la sociedad a las enfermedades mentales, sino también, a disuadir a personas que padecen dichas enfermedades a buscar ayuda profesional por el temor infundado o el escepticismo de su familia.

Las representaciones actuales promueven estos mitos y estigmas en torno a la salud mental o, por el contrario, pueden llegar a ser producciones en exceso optimistas que dan la idea errónea de que la enfermedad mental es fácilmente curable o que solo es cuestión de la actitud del paciente.

En la mayoría de las películas la representación del paciente es irreal o no es particularmente realista; sin embargo, se nota una tendencia: entre mayor sea la gravedad del padecimiento del personaje, más veracidad tendrá este en su representación de la realidad.

Las representaciones de pacientes con enfermedades o desórdenes mentales han evolucionado para ser más certeras mostrando al personaje realmente experimentando los síntomas en lugar de fingiéndose, algo usual en el siglo pasado, no obstante, dicha actuación aún se suele centrar en estigmatizaciones que giran en torno a la violencia y la agresividad.

Se pretenda o no, estas producciones influyen en la opinión del público y, a su vez, se alimentan de la opinión pública y los estereotipos sociales; esta dinámica crea un ciclo de estigmatización y representaciones viciadas perpetuas. Las advertencias que se proyectan

antes o después del fin no logran ser suficientes para mitigar el impacto negativo en la percepción del espectador. (Poulgrain et al., 2022).



Fig. 2. Fotograma tomado de la película *Joker* (Phillips, 2019).

Un ejemplo de esto es la película *Joker* (2019). En un estudio que se realizó sobre esta se pudo medir el impacto que la película había generado sobre la audiencia, mostrando que después de haber visto el film el nivel de mezquindad de los asistentes dirigido hacia esas personas que padecen o padecieron enfermedades mentales era mucho más alto que antes de verla.

Las pistas cinematográficas suelen ser aquellos gatillos o detonantes para la memoria colectiva que hacen que con solo mostrar un elemento la persona pueda completar el resto de la narración de la historia o del argumento dentro de sí.

Y es en este punto del juego de detonantes donde el vestuario resalta por su papel como parte fundamental de la identidad del personaje. Muchas veces el vestuario se vuelve un *statement*, no solo de la película, sino también de un arquetipo, muchas veces elevando no al actor, sino al personaje al estatus de ícono.

El vestuario expresa el contexto del personaje incluso si está fuera de él, en *Vértigo* (1958) de Hitchcock: la utilización del cromatismo en la descripción de patologías médicas de los personajes de Ramón Fernández podemos observar un indicio del vestuario y el color como indicativos emocionales, ya que por medio de la colorimetría se proyecta la evolución emotiva y patológica de los personajes; estas emociones suelen ser detonadas por estímulos externos, dentro de estos estímulos están incluidos las personas o en este caso, otros personajes.

El concepto de qué es y qué no es una enfermedad mental está bastante difuso en el imaginario colectivo o en el conocimiento popular; sin embargo, al día de hoy los expertos son conscientes que el diagnosticar a alguien está en gran parte viciado por la experiencia de vida individual y subjetiva del profesional. Por ello, informar y proyectar de manera certera las E.M. puede mejorar la situación de estigmatización en nuestra sociedad actual.

Nuestras propias vivencias son el lente a través de la cual comprendemos o tenemos conexión con algún personaje. El film o la película nos ofrece pistas en forma de miradas, gestos y tonos de voz para descifrar aquellas emociones del personaje conflictuado, y la forma en la que comprendemos a este personaje sería muy similar a la manera en que comprenderemos o empatizamos con una persona en nuestro día a día.

Las tragedias shakespearianas han sido grandes referentes para dramas en el ayer y hoy proyectados en la gran pantalla, pero solo recientemente se han visto bajo la lupa de la psicología y las posibles afecciones psicológicas de sus personajes. Se puede pensar el teatro como el protocine, y a diferencia del teatro, el cine no representa la realidad, sino que registra la realidad y por esto puede ser minuciosamente detallado en su ejercicio.

El cine ha sido durante mucho tiempo un medio poderoso para explorar la condición humana, y la salud mental no es una excepción. En algunas películas sobre la enfermedad mental se perpetúan estereotipos y clichés dañinos, mientras que otras ofrecen representaciones más precisas y matizadas. Es importante ser crítico con las películas que se consumen y buscar aquellas que estén hechas de manera certera y sean sensibles al tema,

especialmente para aquellos que padecen alguna enfermedad mental, pues este tipo de películas pueden disuadir de buscar ayuda profesional o incrementar el prejuicio de su círculo cercano.

Las películas también tienen la capacidad de brindar una ventana a la vida de pacientes que padecen enfermedades mentales, ayudando a desestigmatizar y crear conciencia sobre estas condiciones. También pueden ofrecer esperanza e inspiración, mostrando que las personas con enfermedades mentales pueden vivir vidas plenas y productivas.

B. Lenguaje cinematográfico

Filmic devices relate to the technical and creative aspects of filmmaking. Aspects that take place in front of the camera, such as lighting, are considered elements of *mise-en-scène* (putting into the scene). The four main elements of *mise-en-scène* are: setting, lighting, staging: movement and performance, and costume and make up. (Middleton, 2013, p.185).

El lenguaje cinematográfico es un conjunto de técnicas y convenciones que los cineastas utilizan para comunicarse con el público. Estas técnicas se pueden utilizar para crear una variedad de efectos, como establecer el estado de ánimo, crear suspenso o desarrollar personajes. Algunos de los elementos más comunes del lenguaje cinematográfico incluyen ángulos de cámara, composición de tomas, iluminación, color, sonido, música, edición.

Sánchez (2017, p. 63) señala que, si bien es cierto que en la actualidad los elementos visuales tienen mucho peso (y por tanto algunos de los rasgos del vestuario como son el color, la forma, los materiales, las texturas, etc. pueden llegar a ser muy llamativos y captar la atención del espectador), el cine es un producto audiovisual, por eso lo ideal es que exista un trabajo conjunto de todas las áreas que conforman dicha producción. (Ribeiro, 2020, p. 24).

Es gracias a estos recursos que se logra sumergir al espectador en la historia, haciendo que más que una experiencia narrativa sea una experiencia sensorial en la que quien observa acompaña al protagonista a través de sus emociones y aventuras.

La historización del cine y sus posibilidades técnicas (con las transformaciones que conlleva el paso del cine mudo al cine sonoro, por ejemplo) resulta interesante en función de comprender cómo la imagen proyectada se sirve de determinados recursos técnico-estilísticos para el desarrollo de una historia, o para producir distintas reacciones en el espectador. (Cambra, 2018, p. 64).

C. Personaje

Este concepto deriva de la palabra persona cuyo origen griego traduce máscara, el personaje dentro de la ficción es un constructo mental que se crea a través del lenguaje y la imagen los espectadores. (contexto, evolución, rasgos psicológicos, relaciones).

Para Irene Cambra la pregunta por lo subjetivo en la experiencia cinematográfica es en consecuencia, el proceso de identificación del espectador con los personajes y el contenido del filme propicia su implicación afectiva e intelectual y posibilita la elaboración de cuestiones a través del mecanismo de proyección. Identificando en el personaje reacciones, sentimientos y emociones, se puede llevar a cabo una proyección del mundo y no solamente de la experiencia vivenciada como espectador. (Cambra, 2018, p. 68).

Los personajes son uno de los elementos más importantes de una película, son los que impulsan la trama y con quienes la audiencia se conecta. Un personaje bien desarrollado puede hacer que una película sea inolvidable, mientras que un personaje mal desarrollado puede arruinarla. También deben tener una personalidad única. ¿Cuáles son sus fortalezas y debilidades? ¿Qué los hace funcionar? Una personalidad única ayudará a que el personaje se destaque entre la multitud y lo hará más atractivo e interesante de ver.

Mediante el vestuario y su combinación, Sol Deangelis (2020, pp.5-6) señala que el diseñador de vestuario creará discursos en base al cuerpo del actor, es decir, las primeras impresiones que éste puede dar. De esta manera, creará un primer espacio de creación que conformará el aura inicial del personaje. (Ribeiro, 2020, p. 24).

Actor, director y guionistas deben actuar en conjunto para dar vida a un gran personaje que realmente logre conectar con el público y logre ser creíble. Deben actuar de una manera que sea consistente con su personalidad y motivación. Si un personaje hace algo que está fuera de lugar, sin justificación en la trama o desarrollo, romperá la suspensión de incredulidad de la audiencia.

D. Vestuario

El vestuario posee un papel como signo y símbolo dentro del filme, además de su capacidad para proyectar elementos de la memoria colectiva, también se saca el rol de este como narrador silencioso en las producciones audiovisuales.

Este nos presenta a los protagonistas antes de que ellos mismos lo hagan, como en el caso de un tranvía llamado Deseo, en donde este (el vestuario) crea un contraste entre ambos personajes, dando al espectador un abrebocas de las dinámicas que se desarrollarán a lo largo de la película. Para caracterizar a dichos personajes se utilizan estereotipos que evoquen valores o conceptos que se puedan ligar o asociar a la personalidad de estos.

Un claro ejemplo dentro de esta película es el arquetipo de belleza sureña en un mundo donde ya no tiene cabida, haciendo una distorsión entre el vestuario y el contexto no solo físico, sino también social. Otro ejemplo es el de *Vértigo* (1958), donde contemplamos la relevancia del vestuario cuando este está tan ligado a un personaje que, dentro de la misma trama, se usa para suplantarle o sustituirlo por medio de otro cuerpo (es decir, otro actor, otra persona).



Fig. 3. Fotograma tomado de la película *Vértigo* (Hitchcock, 1958).

También existen estereotipos o asunciones en torno a la apariencia de aquellos que padecen enfermedades mentales, como lo es el cabello descuidado, prendas holgadas sucias y arrugadas, círculos oscuros alrededor de los ojos labios reseca, etcétera, elementos que usados adecuadamente en el estilismo pueden ser el complemento de una representación bastante realista de lo que es sufrir una enfermedad mental.

Los diseñadores de vestuario ayudan a crear los personajes, el escenario y el ambiente de la película, trabajan en estrecha colaboración con directores, actores y otros miembros del equipo para crear trajes que sean visualmente atractivos y funcionales.

El diseñador de vestuario tiene como tarea principal dar vida a los personajes de las películas. Este pertenece al equipo de dirección de arte y trabaja de la mano de peluqueros, maquilladores, escenógrafos, ambientadores/decoradores, regidores de arte, constructores, atrecistas, jardineros, pintores, ilustradores, jefes de locación, delineantes/dibujantes, y diseñadores de producción (Ribeiro, 2020, p. 8).

Para Ann Hollander, historiadora estadounidense y entusiasta del vestuario y la moda, en el Arte las imágenes pueden estar hechas de cualquier cosa, mientras que en el teatro se requiere de personajes que son el resultado de la suma entre persona (cuerpo) y vestuario,

no una persona menos su desnudez. Sin embargo, las prendas solo harán parte satisfactoria de esta fórmula conforme cumpla con lo esperado por la audiencia, ya sea en dirección hacia un hiperrealismo o, por el contrario, dirigido hacia la fantasía.

El director, guionista y escritor argentino Matías Orta en su artículo de Moda Fantástica que dicta:

Nadie duda de la importancia del vestuario en el cine; innumerables prendas contribuyen a conformar la identidad de personajes, ya sean héroes o villanos, inspirados en personas reales o productos de la mente de los guionistas. En algunos casos, hasta son más recordados que los otros elementos del film. El vestuario en un film hace referencia a su estatus social, a su psicología y a sus deseos. (Orta, 2016, p. 61).

Hay muchos factores diferentes que los diseñadores de vestuario deben considerar al producir vestuario para una película. Deben pensar en la personalidad del personaje, el período de tiempo, el escenario y el tono general de la película. También deben considerar el tipo de cuerpo, el movimiento y la comodidad del actor.

Nadoolman (2014, p. 9) destaca la importancia de la vestimenta para definir cultura e identidad. El diseño de vestuario debe ser capaz de plasmar el trasfondo cultural del personaje, el ambiente en el que ha crecido y en el que se ha formado como persona, qué le hace ser tal y como es en el momento en el que se desarrolla la acción (Ribeiro, 2020, p. 11).

El vestuario es el primer pilar sobre el cual se construye la relación entre el espectador y el personaje; es lo que genera esa primera impresión en quien mira detonando un primer juicio. Se afirma por esto que el vestuario es aquel que habla antes de que el mero diálogo o la acción empiecen.

En el diseño de vestuario, la indumentaria se emplea como herramienta para construir un lenguaje no verbal. Desde la elección del color, hasta la elección de la textura, forma y materialidad, debe ser escogida al detalle. Por esta razón, el vestuario participa de manera directa en la creación visual de un personaje, partiendo de un guion en particular. (Ribeiro, 2020).

Capítulo 2. Lectura de códigos visuales presentes en el objeto de estudio

Para la realización del marco metodológico contenido en este capítulo, se estableció como objeto de estudio una selección de cuatro películas que, entre los parámetros de su curaduría, contemplan en su temática la enfermedad mental en su protagonista, sin embargo, no se discriminó entre género ni año de estreno.

Se procede a analizarlas de acuerdo con los escritos recopilados y valiéndose la autora para esto de una ficha de análisis fotográfico diseñada con base en las herramientas de análisis recuperadas de los textos y de los parámetros de análisis fotográfico estipulados en el sitio web *Propuesta de Modelo de Análisis de la Fotografía Universitat JAUMEI*. (Felici, 2024).

2.1. El análisis de imágenes como método investigativo

El análisis de imágenes es el proceso de extraer información relevante de las imágenes. Es un campo amplio que abarca una gran oferta de técnicas, desde tareas simples como contar objetos hasta identificar objetos o escenas. El análisis de imágenes es una poderosa herramienta que se puede utilizar para extraer información de las imágenes. Es un campo de rápido crecimiento y se están desarrollando nuevas aplicaciones todo el tiempo.

La consideración de las imágenes como fuentes valiosas con las que apoyar y desarrollar un estudio de cariz histórico está notablemente extendida y ampliamente aceptada en nuestro contexto de trabajo. No obstante, el trabajo de estudio que coloca las imágenes en su rango de artefactos culturales, con su dimensión histórica y simbólica, sigue siendo minoritario (Mundó, 2015, p. 346).

Estas son algunas de las técnicas de análisis de imágenes:

- **Extracción de características:** la extracción de características es el proceso de identificar y extraer características de las imágenes. Las características son características de una imagen que se pueden utilizar para identificar o clasificar.

- Detección de objetos: la detección de objetos es el proceso de identificación de objetos en imágenes. Los algoritmos de detección de objetos normalmente se entrenan en un conjunto de imágenes que contienen objetos conocidos.
- Reconocimiento de escena: el reconocimiento de escena es el proceso de identificar la escena en una imagen. Los algoritmos de reconocimiento de escenas normalmente se entrenan en un conjunto de imágenes que contienen escenas conocidas.
- Clasificación de imágenes: la clasificación de imágenes es el proceso de asignar una categoría a una imagen. Los algoritmos de clasificación de imágenes generalmente se entrenan en un conjunto de imágenes que se han etiquetado con sus respectivas categorías.
- Segmentación de imágenes: la segmentación de imágenes es el proceso de dividir una imagen en sus partes constituyentes. Los algoritmos de segmentación de imágenes se utilizan normalmente para identificar objetos, regiones u otras características en las imágenes.

En las fuentes documentales a las que se acude para llevar a cabo investigaciones de índole histórica encontramos un amplio abanico de documentos gráficos que pueden presentarse estáticamente (fotografías o dibujos, por ejemplo) o bajo el formato de imágenes en movimiento (a las que responderían, por ejemplo, los formatos de películas domésticas o los documentales) (Mundó, 2015, p. 346).

El análisis de imágenes es un campo complejo y desafiante, pero también muy gratificante. Las técnicas de análisis de imágenes se pueden utilizar para resolver una amplia variedad de problemas y se están volviendo cada vez más importantes en nuestro mundo.

2.2. Herramientas recopiladas de los textos consultados.

	Énfasis	Descripción	Relaciones
Protagonistas	Joel Barish	40 años, introvertido, hermético, ambivalente, inseguro, serio, solitario, sensible, responsable, melancólico, inteligente, inmaduro, aburrido, individualista, conservador. Trabajo desconocido.	Clementine
	Clementine Kruczynski	Extrovertida, impredecible, alegre, intensa, alocada, sensible, arrebatada, inmadura, soñadora, independiente, excéntrica. Trabaja en una biblioteca y librería.	Joel Patrik
Empresa Lacuna	Dr. Howard Mierzwiak	Maduro, pausado, inteligente, innovador, familiar, comprensivo, culto. Jefe de la empresa Lacuna.	Sra. Mierzwiak Mary Svevo
	Mary Svevo	Soñadora, alegre, reflexiva, inmadura, sensible, poética	Dr. Mierzwiak Stan Fink
	Stan Fink	Inteligente, trabajólico, centrado (más o menos), tímido	
	Patrik	Inseguro, ventajista, sin escrúpulos, infantil	Clementine

Tabla 2. Tomado de Carrera (2021, p. 3).

De la Tabla 2 se toma en cuenta la descripción de personajes y la columna de relaciones, mientras que de la Tabla 3, se resalta el registro de los datos técnicos del filme, elementos como el año de estreno, el género, y los responsables principales de su ejecución, en el departamento de dirección, arte y vestuario.

Ficha técnica de la película Cleopatra.

Título original	Cleopatra
Año	1963
Género	Drama histórico-romántico
Productora	Twentieth Century Fox Film Corporation
Director	Joseph L. Mankiewicz - Rouben Mamoulian - Darryl F. Zanuck
Diseño de vestuario	Irene Sharaff
Diseño de producción	John DeCuir

Tabla 3. Tomado de Quiles (2020, p. 31).

INPUT	MARCO CONCEPTUAL (Categorías)				PROCESO (Método)	ANÁLISIS (Cualitativo)	OUTPUT	Resultados		
	SENTIMIENTO (Se)								Observación ↓ Problema ↓ Hipótesis/Pregunta ↓ Fundamentación ↓ Análisis ↓ Conclusiones	Marco teórico ↓ Análisis ↓ Discusión ↓ Triangulación ↓ Integración ↓ Exoducción
	MOTIVACIÓN (Mo)									
	MEMORIA (Me)									
	EMOCIÓN (Em)									
APEGO (Ap)										
INCONSCIENTE (In)										
ETerno Resplandor de una mente sin recuerdo (2004)										
CRONOGRAMA				Tipo de estudio		Procedimiento				
MAYO 2021				Cualitativo – Narrativo - Biográfico						
ACTIVIDADES				Técnicas de recolección de datos		Descripción (fenómeno)				
Observación Película				Observación – Revisión de fuentes – Análisis de datos Biográficos disponibles		Película-Escena				
Marco Teórico y Análisis				Objeto de investigación		Análisis (datos)				
Edición y Entrega				Relaciones categoriales subjetivas en la experiencia afectiva de un personaje de ficción (Joel Barish)		Interpretación (sistematización)				
						Marco teórico Biografía Estudios previos				
						Personal Profesional Integración				

Tabla 4. Tomado de Carrera (2021, p. 3).

En la tabla 4, Carrera (2021), explica su ruta metodológica que sirve de inspiración para el desarrollo del plan de trabajo de esta tesis. Mariani (2019) registra no solo la descripción de una escena, sino que analiza en varios fotogramas la respuesta emocional y psicológica de los personajes en su interacción.

FILMIC TEXT	FILM "CLUES" ACTIVATING VIEWERS' BELIEFS AND EXPECTATIONS	MEANINGS: INFERRED ATTRIBUTIONS
	00:57 Louis asks Rosa if she got back alright, in a loving and caring tone.	The <i>tone of voice</i> with which we address others denotes one's own attitudes and the relevant emotions Louis loves his wife and cares for her
	01:02 Rosa slowly walks down the stairs, filing her nails, without looking at Louis. She answers his question in a sarcastic tone	Besides the tone of voice, avoiding looking at another person denotes <i>detachment</i> Rosa is dissatisfied and angry
	01:15 Rosa looks around the room and says huffily: "What a dump!"	<i>Face expressions</i> denote attitudes and emotions, as well as the <i>words</i> used to describe something Rosa scorns the house
	01:18 Louis: "Don't start hating IT until I've paid it for"	If one's dreams do not come true, one may experience <i>frustration</i> . If the cause of this is attributed to others, one can feel <i>anger</i> and/or <i>contempt</i> . If one thinks she/he can't control the events, one feels Rosa would like to have a much better house, but her husband cannot afford it and she has no alternatives. She therefore feels frustrated, angry

Tabla 5. Tomado de Mariani (2019, p. 4).

PELÍCULA	AÑO	TOTAL POR DÉCADA	% POR DÉCADA
The amazing Doctor Clitterhouse	1938	1	5%
The dark past	1948	1	5%
The three faces of Eve	1957	1	5%
The president 's analyst	1967	1	5%
PELÍCULA	AÑO	TOTAL POR DÉCADA	% POR DÉCADA
The 300 year weekend	1971	2	10%
One flew over the cuckoo 's nest	1975		
The ninth configuration	1980	2	10%
Ordinary people	1980		
The silence of the lambs	1991	4	20%
Copycat	1995		
Primal fear	1996		
Analyze this	1999		
K – Pax	2001	4	20%
Antwone Fisher	2002		
El método	2005		
Passengers	2008		
Silver Linings Playbook	2012	4	20%
Backtrack	2015		
Toc – toc	2017		
To the bone	2017		

Tabla 6. Tomado de Rodríguez et al. (2022. Pp. 162 y 163).

La Tabla 6. Desarrollada por Rodríguez (2022), se evidencia el creciente interés del séptimo arte por retratar la enfermedad mental a través de las décadas.

Ficha de análisis fotográfico desarrollada para el proyecto

Análisis fotográfico					
Ficha técnica					
Nivel contextual					
Película				Tonalidad	Formato
Director				Descripción de la escena	
Guión					
Director de Arte		País			
Vestuarista		Año			
Estilista		Minuto			
Dir. Fotografía		Genero			
Nivel morfológico					
Plano			Iluminación		
Encuadre		Movimiento de cámara		Tipo	Dirección
Angulo		Punto de vista		Clave	Dureza
Análisis de escenografía					
Descripción del espacio			Color(es)	Objeto Destacado(s)	
			corriente estética		
Análisis de los personajes					
Nivel Enunciativo					
Actitud de los personajes	Observación	Categorías			
		Puesta en escena			
		Actitud del personaje			
		Mirada del personaje			
		Pose del sujeto			
Calificadores					
Análisis del vestuario					
Personaje 1					
Tipología de prenda	Cartacterísticas				
	Nombre				
	Descripción de la prenda				
	Textura				
	Color				
Tipología de prenda	Cartacterísticas				
	Nombre				
	Descripción de la prenda				
	Textura				
	Color				
Personaje 2					
Tipología de prenda	Cartacterísticas				
	Nombre				
	Descripción de la prenda				
	Textura				
	Color				
Tipología de prenda	Cartacterísticas				
	Nombre				
	Descripción				
	Textura				
	Color				

Tabla 7. Ficha de análisis fotográfica.

2.3. Selección de filmografía

Como objeto de estudio de este proyecto investigativo se eligieron un total de cuatro filmes, que se estrenaron entre los años 1981 y 2023, curados cuidadosamente de acuerdo con parámetros estipulados en pro de los objetivos de este escrito.

Los filmes tienen que representar en su protagonista o en un personaje secundario alguna afección de tipo psicoemocional; también debe mostrar cómo dicha enfermedad afecta al entorno del paciente dónde se haga énfasis en la relación del protagonista con “el otro”, y marcando claramente el límite o la diferenciación entre la realidad y los delirios de este.

Si bien la película puede no bautizar o ponerle nombre al conjunto de síntomas experimentados por el paciente, debe ser clara y abierta en cuanto a que existe un padecimiento de tipo psicoemocional. Adicionalmente, se busca que la película esté sonorizada y filmada en formato a color.

Los seleccionados fueron los siguientes:

- *La profesora de piano* (Haneke, 2001)
- *Los perros no usan pantalones* (Valkeapää, 2019)
- *Saltburn* (Fennell, 2023)
- *Yo, Christina F., 13 años, drogada y prostituida* (Edel, 1981)

La profesora de piano.

Título original: La pianiste

Dirigida Por Michael Haneke

Austria, Francia, 2001

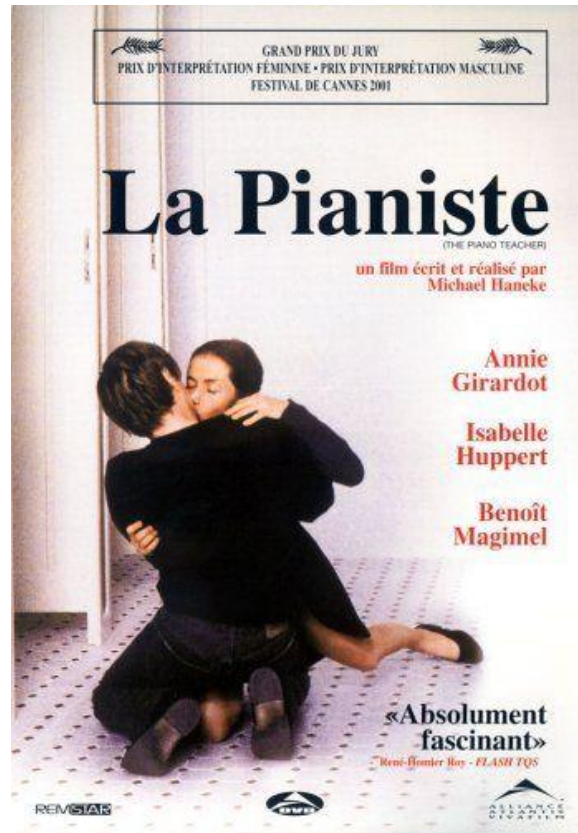


Fig. 4. Poster publicitario de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

Erika es una profesora de piano del conservatorio de Viena. Vive con su madre, de cuya sofocante influencia se escapa regularmente para ir a cines y espectáculos porno. Su sexualidad está constituida por un mórbido voyerismo e impulsos de automutilación sadomasoquista.

Dogs don't wear pants (Los perros no usan pantalones).

Título original: Koirat eivät käytä housuja.

Dirigida Por: Jukka-Pekka Valkeapää.

Finlandia, Letonia, 2019.



Fig. 5. Poster publicitario de la película *Dogs don't wear pants*. (Valkeapää, 2019)

Años después de la muerte de su esposa, Juha lucha con la tristeza y el arrepentimiento. Pero encontrará consuelo en Mona, una amante que está tan ansiosa de castigar a Juha como él desea ser castigado. Todo acaba por descontrolarse, ya que ninguno sabe hasta dónde están dispuestos a llegar.

Saltburn.

Título original: Saltburn.

Dirigida Por: Emerald Fennell.

Reino Unido, 2023.

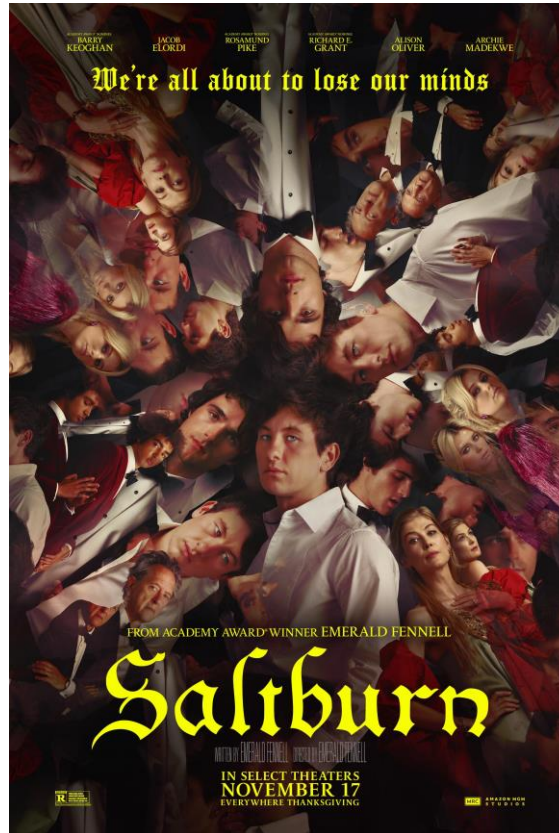


Fig. 6. Poster publicitario de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Luchando por encontrar su lugar en la Universidad de Oxford, el estudiante Oliver Quick (Barry Keoghan) se ve arrastrado al mundo del encantador aristócrata Felix Catton (Jacob Elordi), quien lo invita a Saltburn, la residencia de su excéntrica familia, para pasar un verano inolvidable.

Christiane F. (Yo, Christina F., 13 años, drogada y prostituida)

Título original: *Christiane F. – Wir Kinder vom Bahnhof Zoo.*

Dirigida Por: Uli Edel

Alemania Occidental, 1981



Fig. 7. Poster publicitario de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Christiane, de catorce años, vive con su madre y su hermana pequeña en un pequeño apartamento en un barrio demasiado tranquilo a las afueras de Berlín Occidental. Está aburrida y le faltan cosas que hacer y está enferma y cansada de vivir allí.

2.4 Argumento y análisis de los filmes.

Para el desarrollo de esta etapa de análisis se contó con el apoyo del *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* en su quinta edición, más popularmente conocido como el DSM 5 (APA, 2014), a modo de guía al identificar y rastrear tanto los síntomas como posibles diagnósticos de nuestros protagonistas durante el desarrollo de la trama.

Se partió de las tablas de análisis de fotogramas desarrolladas en la etapa anterior de este trabajo, donde se marcaron tanto los momentos claves que retrataban los síntomas de los protagonistas, como la apreciación general de su contacto.

Se encontró que, de estos diagnósticos, cinco son trastornos de la personalidad, de los que tres pertenecen al grupo B y dos al grupo C; además, cuatro tipos de trastorno parafilico, dos tipos de trastorno depresivo y dos trastornos relacionados con los opioides.

2. 4. 1. La pianiste. El placer masoquista como escape a un entorno restrictivo y opresor



Fig. 8. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

Erika Kohut es una profesora de piano treintañera del Conservatorio de Música de Viena que vive en un apartamento con su dominante madre anciana. Su difunto padre estuvo ingresado durante mucho tiempo en un psiquiátrico. A pesar de su fachada distante y segura, Erika es una mujer cuya represión sexual y soledad se manifiestan en su parafilia, que incluye el voyerismo, el sadomasoquismo y la autolesión.

En un recital ofrecido por el matrimonio Blonskij, Erika conoce a Walter Klemmer, un joven aspirante a ingeniero que también toca el piano y que manifiesta su admiración por su talento para la música clásica. Los dos comparten su aprecio por los compositores Robert Schumann y Franz Schubert, y él intenta solicitar plaza en el conservatorio para ser su alumno.

Su audición impresiona a los demás profesores, pero Erika, aunque visiblemente conmovida por su forma de tocar, vota en su contra; cita su divergente interpretación del Andantino de Schubert y cuestiona sus motivaciones. A pesar de ello, Walter es admitido como alumno de Erika. Mientras tanto, otra alumna, Anna Schober, lucha contra la ansiedad presionada por su ambiciosa madre.

Cuando Erika ve a Anna y Walter socializando, se desliza hasta un guardarropa vacío y rompe un vaso, escondiendo los fragmentos en uno de los bolsillos del abrigo de Anna. Esto corta la mano derecha de Anna, impidiéndole tocar en el siguiente concierto jubilar.

Walter persigue a Erika hasta un lavabo después de que esta hiriera en secreto a Anna. Walter besa apasionadamente a Erika, y ella responde humillándole y frustrándole repetidamente. Procede a masturbarlo antes de practicarle una felación, pero se detiene bruscamente cuando él no acata sus órdenes de guardar silencio, mirarla y no tocarla. Le dice que le escribirá una carta sobre su siguiente encuentro. Más tarde, en el conservatorio, Erika finge compadecerse de la madre de Anna y le dice que solo ella puede sustituir a Anna en el próximo concierto escolar con tan poca antelación.

Walter insiste cada vez más en su deseo de iniciar una relación sexual con Erika, pero esta solo está dispuesta si él satisface sus fantasías masoquistas. Ella le entrega la carta en la que indica los actos en los que consentirá. Él la sigue a casa y lee la carta en su dormitorio, pero la lista le repugna y se marcha. Más tarde, esa misma noche, la madre de Erika la regaña mientras están juntas en la cama por dejar entrar a Walter en su dormitorio en mitad de la noche, cuando de repente Erika empieza a besar y manosear a su madre. Su madre se resiste y le dice a Erika que se encuentra mal.

Erika encuentra a Walter en una pista de hielo después de su entrenamiento de hockey para disculparse. Comienza a someterse a él en un armario de conserjería. Walter le dice que la quiere y comienzan a mantener relaciones sexuales, pero Erika es incapaz y vomita mientras le practica una felación. Esa misma noche, Walter llega al apartamento de Erika y

la ataca de la forma descrita en su carta. Encierra a su madre en su dormitorio y golpea y viola a Erika, a pesar de las súplicas de esta para que se detenga.

Al día siguiente, Erika lleva un gran cuchillo de cocina al concierto en el que está previsto que sustituya a Anna. Cuando Walter llega, entra alegremente, riéndose con su familia, y la saluda con disculpa. Momentos antes de que comience el concierto, Erika se clava tranquilamente el cuchillo en el hombro y sale a la calle.

Descripción de personaje.

Erika es una pianista de mediana edad que dicta clases en un conservatorio de música, vive con su intrusiva y controladora madre. Esta controla cada aspecto de su vida, desde la forma en la que viste hasta sus finanzas, es la encargada de supervisar la agenda de Erika, duermen en el mismo cuadro sobre dos camas unidas.

Su madre la manipula constantemente, haciéndola sentir culpable cada da muestras de independencia o individualidad poniéndola en ridículo o cuestionando su moralidad o acusándola de desearle la muerte.

Rasgos de personalidad: presenta episodios de automutilación ligados a tendencias masoquistas de tinte erótico que la hacen propensa a las parafilias. Además, cómo respuesta a su crianza muestra rasgos narcisistas.

Posible diagnóstico.

Trastorno de voyerismo 302.82 (F65.3)

Trastorno de fetichismo 302.81 (F65.0)

Trastorno de masoquismo sexual 302.83 (F65.51)

Otro trastorno parafílico especificado 302.89 (F65.89)

Trastorno obsesivo-compulsivo 300.3 (F42)

Síntomas por trastorno de cuerdo al DSM5:

Trastorno de voyerismo 302.82 (F65.3)

Durante un período de al menos seis meses, muestra excitación sexual intensa y recurrente derivada de la observación de una persona desprevenida que está desnuda, desnudándose o dedicada a una actividad sexual, y que se manifiesta por fantasías, deseos irrefrenables o comportamientos.

El individuo ha cumplido estos deseos sexuales irrefrenables con una persona sin su consentimiento; estos deseos irrefrenables o fantasías sexuales también causan malestar clínicamente significativo y deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento. Se debe tener en cuenta que el individuo que experimenta la excitación o que actúa con un deseo irrefrenable tiene como mínimo 18 años de edad. (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno de fetichismo 302.81 (F65.0)

Las fantasías, deseos sexuales irrefrenables o comportamientos causan deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento y un malestar clínicamente significativo.

Los objetos de fetiche no se limitan a prendas de vestir utilizadas para travestirse, como en el caso del trastorno de travestismo, o a artilugios diseñados específicamente para la estimulación táctil de los genitales, como un vibrador. Es relevante especificar que parte del cuerpo u objeto inanimado es foco del deseo del paciente. (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno de masoquismo sexual 302.83 (F65.51)

Durante un período de al menos seis meses, excitación sexual intensa y recurrente derivada del hecho de ser humillado, golpeado, atado o sometido a sufrimiento de cualquier otra forma, y que se manifiesta por fantasías, deseos irrefrenables o comportamientos.

Las fantasías, deseos sexuales irrefrenables o comportamientos causan malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas. (Association, American Psychiatric, 2014).

Otro trastorno parafílico especificado 302.89 (F65.89)

Esta categoría se aplica a presentaciones en las que predominan los síntomas característicos de un trastorno parafílico que causan malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento, pero que no cumplen todos los criterios de ninguno de los trastornos de la categoría diagnóstica de los trastornos parafílicos.

La categoría de otro trastorno parafílico especificado se utiliza en situaciones en las que el clínico opta por comunicar el motivo específico por el que la presentación no cumple los criterios de ningún trastorno parafílico específico. Algunos ejemplos de presentaciones que se pueden especificar utilizando la designación “otro especificado” son, entre otros, la excitación sexual intensa y recurrente que implica la urofilia (orina) que han estado presentes al menos durante seis meses y que causan malestar importante o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento. (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno obsesivo-compulsivo 300.3 (F42)

Presencia de obsesiones, compulsiones o ambas: Las obsesiones se definen por pensamientos, impulsos o imágenes recurrentes y persistentes que se experimentan, en algún momento durante el trastorno, como intrusas o no deseadas, y que en la mayoría de los sujetos causan ansiedad o malestar importante. El sujeto intenta ignorar o suprimir estos pensamientos, impulsos o imágenes, o neutralizarlos con algún otro pensamiento o acto (es decir, realizando una compulsión). (Association, American Psychiatric, 2014).

Las compulsiones se definen por comportamientos (p. ej., lavarse las manos, ordenar, comprobar las cosas) o actos mentales (p. ej., rezar, contar, repetir palabras en silencio)

repetitivos que el sujeto realiza como respuesta a una obsesión o de acuerdo con reglas que ha de aplicar de manera rígida.

El objetivo de los comportamientos o actos mentales es prevenir o disminuir la ansiedad o el malestar, o evitar algún suceso o situación temida; sin embargo, estos comportamientos o actos mentales no están conectados de una manera realista con los destinados a neutralizar o prevenir, o bien resultan claramente excesivos.

Las obsesiones o compulsiones requieren mucho tiempo y ocupan más de una hora diaria, también causan malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento. (Association, American Psychiatric, 2014).

2. 4. 2. Dogs Don't Wear Pants. El dolor como método de afrontamiento del duelo



Fig. 9. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Siete años después de que su esposa muriera trágicamente ahogada, el cirujano cardíaco Juha se encuentra emocionalmente distante mientras cría solo a su hija adolescente Elli.

Utiliza un vestido y un perfume que pertenecieron a su mujer mientras se masturba. Cuando un encuentro casual con Mona, una dominatriz, le acerca más que nunca a volver a sentir algo, se adentra en el mundo del BDSM. Disfruta siendo asfixiado, ya que esto le provoca alucinaciones de estar bajo el agua con su mujer.

Su encuentro inicial no parece consentido, con poca negociación entre los dos. Sin embargo, Mona le da una pelota para que la sujete mientras le estrangula, de modo que si empieza a perder el conocimiento, la pelota caerá y ella sabrá que debe parar. Le da el vestido y el perfume de su mujer para que se lo ponga.

Juha abandona su trabajo en un hospital rompiendo una puerta cuando su tarjeta de acceso no funciona. No acude al concierto de su hija para ver a Mona. La engaña para que continúe con la asfixia durante demasiado tiempo y se desmaya. Ella le presta los primeros auxilios y llama a una ambulancia (es fisioterapeuta de día, así que tiene formación médica).

Elli llegó al hospital, angustiada. Juha dice que ha visto a su madre y le dice que se vaya. Un colega le dice que la Junta está preocupada por su comportamiento y quieren hacerle una evaluación psicológica. Durante la conversación, Juha se arranca la uña del pulgar.

Juha sigue persiguiendo a Mona sin descanso, pero ella rechaza sus llamadas. Una noche, Juha acecha a una persona que cree que es Mona, pero que en realidad es un hombre que le rocía pimienta. Más tarde, invita a cenar a la profesora de música de su hija y le regala el perfume de su mujer. Acaban en casa de ella y se acuestan. Él le pide que se ponga el perfume y lo estrangule. Ella acepta, pero también le hace gracia.

Juha sigue a Mona una vez más, esta vez a su piso, donde le da un ultimátum: puede hacerle todo el daño que quiera, siempre que a cambio lo estrangule. Ella acepta y él la sigue escaleras arriba a cuatro patas. Ella le ata y le anuncia que le quitará un diente con un alicate. Al principio se niega, pero luego cede.

Tras forcejear un poco, le arranca un diente. Le envuelve la cara en film transparente. Finalmente, se da cuenta de que ha venido a por ella con la intención de suicidarse. Le libera y empieza a sollozar. Juha consuela a Mona y se besan antes de que ella lo abofetee.

Ella se encierra en otra habitación, pero cuando regresa con el vestido de su mujer en la mano, él ya se ha marchado.

Juha regresa a casa, donde su hija está ausente. Encuentra a Elli en un parque, fumando, e intenta reparar su relación invitándola al Museo de Historia Natural, como solían hacer en su cumpleaños. Elli se marcha en el ciclomotor de su novio.

Juha se entera de que su evaluación psicológica ha salido bien y le dice a su colega que mintió. Más tarde, va a un club BDSM, vestido con su ropa fetichista y después de tomar unas copas en el bar, se sube a la pista de baile y se divierte, cuando Mona entra, él le sonrío y ella le devuelve la sonrisa.

Descripción de personaje: Juha: es un hombre de mediana edad que vive en un pequeño pueblo en Finlandia. Es solitario y tiende al aislamiento. No parece tener amigos ni familia, y pasa la mayor parte de su tiempo en casa con sus rutinas de limpieza. Tiene una hija adolescente con quien su relación no es muy cercana. Es perfeccionista y apegado a su rutina, inclusive en su ámbito sexual; todo lo anterior cambia cuando conoce a Mona.

Rasgos de personalidad: recelo, evitación de intimidad, creencias inusuales, afecto restringido, anhedonia, perfeccionismo, rigidez, orden, perseveración, ansiedad, miedo a la pérdida, desapego social, rasgos evitativos y dependientes junto con un cuadro depresivo, posiblemente detonado por el duelo no afrontado por la muerte de su esposa.

Posible diagnóstico:

Trastorno de fetichismo 302.81 (F65.0)

Trastorno de masoquismo sexual 302.83 (F65.51)

Trastorno obsesivo-compulsivo 300.3 (F42)

Trastorno de la personalidad evasiva 301.82 (F60.6)

Síntomas por trastorno:

Trastorno de masoquismo sexual con asfixiofilia:

Durante un período de al menos seis meses, excitación sexual intensa y recurrente derivada del hecho de ser humillado, golpeado, atado o sometido a sufrimiento de cualquier otra forma, y que se manifiesta por fantasías, deseos irrefrenables o comportamientos.

Las fantasías, deseos sexuales irrefrenables o comportamientos causan malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas. Si el individuo busca conseguir la excitación sexual por medio de la restricción de la respiración. (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno de fetichismo:

Las fantasías, deseos sexuales irrefrenables o comportamientos causan malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento.

Los objetos fetiche no se limitan a prendas de vestir utilizadas para travestirse, como en el trastorno de travestismo, o a artilugios diseñados específicamente para la estimulación táctil de los genitales, como un vibrador y se debe especificar que partes del cuerpo u objeto inanimado está relacionado con el trastorno. (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno obsesivo-compulsivo 300.3 (F42)

Presencia de obsesiones, compulsiones o ambas: Las obsesiones se definen por pensamientos, impulsos o imágenes recurrentes y persistentes que se experimentan, en algún momento durante el trastorno, como intrusas o no deseadas, y que en la mayoría de los sujetos causan ansiedad o malestar importante. El sujeto intenta ignorar o suprimir estos pensamientos, impulsos o imágenes, o neutralizarlos con algún otro pensamiento o acto (es decir, realizando una compulsión). (Association, American Psychiatric, 2014).

Las compulsiones se definen por comportamientos (p. ej., lavarse las manos, ordenar, comprobar las cosas) o actos mentales (p. ej., rezar, contar, repetir palabras en silencio)

repetitivos que el sujeto realiza como respuesta a una obsesión o de acuerdo con reglas que ha de aplicar de manera rígida.

El objetivo de los comportamientos o actos mentales es prevenir o disminuir la ansiedad o el malestar, o evitar algún suceso o situación temida; sin embargo, estos comportamientos o actos mentales no están conectados de una manera realista con los destinados a neutralizar o prevenir, o bien resultan claramente excesivos.

Las obsesiones o compulsiones requieren mucho tiempo y ocupan más de una hora diaria, también causan malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento. (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno de la personalidad evasiva

Patrón dominante de inhibición social, sentimientos de incompetencia e hipersensibilidad a la evaluación negativa, que comienza en las primeras etapas de la edad adulta y está presente en diversos contextos, y que se manifiesta por cuatro o más de los siguientes síntomas:

Evita las actividades laborales que implican un contacto interpersonal significativo por miedo a la crítica, la desaprobación o el rechazo; se muestra poco dispuesto a establecer relación con los demás a no ser que esté seguro de ser apreciado. Se muestra retraído en las relaciones estrechas porque teme que lo avergüencen o ridiculicen, pues le preocupa ser criticado o rechazado en situaciones sociales. Se muestra inhibido en nuevas situaciones interpersonales debido al sentimiento de falta de adaptación.

Se ve a sí mismo como socialmente inepto, con poco atractivo personal o inferior a los demás y se muestra extremadamente reacio a asumir riesgos personales o a implicarse en nuevas actividades porque le pueden resultar embarazosas. (Association, American Psychiatric, 2014).

2. 4. 3. Saltburn, El psicópata como predador en el sistema de clases-



Fig. 10. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

A finales de 2006, el estudiante becado Oliver Quick lucha por encajar en la Universidad de Oxford debido a su inexperiencia con los modales de la clase alta. Entabla amistad con Felix Catton, un estudiante adinerado y popular que simpatiza con las historias de Oliver sobre el abuso de sustancias y los problemas mentales de sus padres. Cuando Oliver se angustia por la repentina muerte de su padre, Felix le consuela y le invita a pasar el verano en la casa de campo de su familia, Saltburn.

En Saltburn, Oliver conoce a los padres de Felix, sir James y Lady Elspeth, a su hermana Venetia y a la amiga de Elspeth, Pamela, y se reencuentra con el primo americano de Felix, Farleigh, con quien Oliver ha tenido una tensa relación como compañeros de clase en Oxford. Oliver se gana rápidamente a la familia de Felix, excepto a Farleigh, y su obsesión por Felix va en aumento.

Una noche, después de ver a Felix masturbarse en una bañera, bebe con lujuria el agua de la bañera impregnada de semen. Más tarde, tras ver a Venetia esperando junto a la ventana de su habitación, le practica sexo oral mientras ella está con la regla. Farleigh es testigo e

informa a Felix, pero Oliver afirma que no ha pasado nada cuando Felix se enfrenta a él. Por la noche, Oliver se insinúa a Farleigh y le amenaza. A la mañana siguiente, James desahucia a Farleigh tras recibir un informe de Sotheby's sobre su intención de vender algunos de los objetos de valor de James.

Al final del verano, Elspeth y James planean una fiesta para el cumpleaños de Oliver. Felix sorprende a Oliver con un viaje para ver a su distanciada madre, lo que hace que Oliver entre en pánico. Al llegar a la casa de la familia en Prescott, Felix se da cuenta de que Oliver le ha mentado sobre su educación.

Su padre sigue vivo, ninguno de sus progenitores tiene problemas de drogadicción ni de salud mental, y viven en un respetable suburbio de clase media. Horrorizado y dolido por el engaño de Oliver, Felix decide no contárselo a nadie para evitarle la humillación a su propia familia, pero ordena a Oliver que abandone Saltburn después de la fiesta. Durante las extravagantes celebraciones, Oliver intenta hacer las paces con Felix expresándole su adoración por él, pero Felix lo rechaza y le sugiere que busque ayuda.

A la mañana siguiente, Félix aparece muerto en el laberinto de setos de Saltburn. Oliver insinúa que la muerte de Felix está relacionada con el suministro de drogas por parte de Farleigh durante la fiesta, y James retira el apoyo financiero a Farleigh y le prohíbe volver jamás.

Oliver llora a Felix y visita su tumba a solas, donde se tumba desnudo sobre el suelo de la tumba y se masturba sobre él. Tras el funeral de Félix, Elspeth insiste en que Oliver prolongue su estancia en Saltburn. Venetia, cada vez más angustiada y perturbada, acusa a Oliver de destruir a su familia. Él intenta seducirla, pero ella acaba rechazándolo. Al día siguiente, Venetia aparece muerta tras cortarse las venas en la bañera. Desesperado por la continua presencia de Oliver en Saltburn y la cercanía de Elspeth a él, James le soborna para que se vaya.

En 2022, Oliver lee en un periódico la noticia de la muerte de James. Posteriormente, tiene lo que parece un encuentro casual con Elspeth en un café. Ella, encantada de volver a verle, insiste en que regrese con ella a Saltburn. Tras pasar varios meses con Oliver, Elspeth cae enferma terminal. En su lecho de muerte, Oliver confiesa a Elspeth que él es el responsable de todos los trágicos y espantosos sucesos de Saltburn.

Orquestó su encuentro inicial con Felix en Oxford y envenenó la bebida de Felix en el laberinto, lo que le causó la muerte. También colocó hojas de afeitar junto a Venetia mientras se bañaba, incitándola al suicidio. Incluso planeó su encuentro con Elspeth en el café, tras lo cual ella le legó todos sus bienes, incluido Saltburn. Entonces le quita el soporte vital, matándola. Habiendo asumido ahora la propiedad del castillo y la fortuna de la familia Catton, Oliver baila alegremente desnudo por la mansión.

Descripción de personaje: Oliver es un joven socialmente incómodo y camaleónico que se adapta a la personalidad de sus víctimas para asegurar su objetivo de agradarles y formar parte de su círculo cercano. Tiene bajo nivel de tolerancia a la frustración, de carácter volátil y profundamente inseguro.

Rasgos de personalidad: carácter manipulador, violento y obsesivo. Personaje camaleónico y mentiroso patológico. Carece de empatía, culpa o remordimiento.

Posible diagnóstico.

Trastorno de la personalidad narcisista 301.81 (F60.81)

Trastorno de la personalidad antisocial 301.7 (F60.2)

Síntomas por trastorno de cuerdo al DSM5:

Trastorno de la personalidad narcisista

Patrón dominante de grandeza (en la fantasía o en el comportamiento), necesidad de admiración y falta de empatía, que comienza en las primeras etapas de la vida adulta y se presenta en diversos contextos.

Tiene sentimientos de grandeza y prepotencia (p. ej., exagera sus logros y talentos, espera ser reconocido como superior sin contar con los correspondientes éxitos); está absorto en fantasías de éxito, poder, brillantez, belleza o amor ideal ilimitado. Cree que es “especial” y único, y que solo pueden comprenderle o solo puede relacionarse con otras personas (o instituciones) especiales o de alto estatus.

Tiene una necesidad excesiva de admiración y muestra un sentimiento de privilegio con expectativas no razonables, de tratamiento preferencial o de cumplimiento automático de sus expectativas. El paciente explota las relaciones interpersonales, se aprovecha de los demás para sus propios fines y carece de empatía, no está dispuesto a reconocer o a identificarse con los sentimientos y necesidades de los demás y con frecuencia envidia a los demás o cree que estos sienten envidia de él, usualmente muestra comportamientos o actitudes arrogantes o de superioridad. (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno de la personalidad antisocial

Patrón dominante de inatención y vulneración de los derechos de los demás, que se produce desde los 15 años de edad, y que manifiesta tres, o más de los criterios diagnósticos.

El incumplimiento de las normas sociales respecto a los comportamientos legales, que se manifiesta por actuaciones repetidas que son motivo de detención y el engaño que se manifiesta por mentir repetidamente, utilización de alias o estafa para provecho o placer personal. Irritabilidad y agresividad, que se manifiesta por peleas o agresiones físicas repetidas. Desatención imprudente de la seguridad propia o de los demás.

La irresponsabilidad constante, que se manifiesta por la incapacidad repetida de mantener un comportamiento laboral coherente o cumplir con las obligaciones económicas y

ausencia de remordimiento, que se manifiesta con indiferencia o racionalización del hecho de haber herido, maltratado o robado a alguien. El individuo debe tener como mínimo 18 años, sin embargo, existen evidencias de la presencia de un trastorno de la conducta con inicio antes de los 15 años. (Association, American Psychiatric, 2014).

2. 4. 4. Christiane F. La juventud límite en un ambiente de fértil miseria



Fig. 11. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Christiane Felscherinow, de trece años, vive con su madre, su hermana pequeña y su gato en un pequeño apartamento de un edificio de viviendas sociales de varias plantas en un barrio aburrido de las afueras de Berlín Occidental. Está cansada de vivir allí y es una gran admiradora de David Bowie.

Se entera de la existencia de Sound, una discoteca de moda en el centro de la ciudad. Aunque no tiene edad para entrar, se viste con tacones altos y maquillaje, y le pide a una compañera popular, Kessi, que va allí regularmente, que la lleve. Kessi también le proporciona pastillas. En el club conoce a un chico algo mayor que ella, Detlev, que forma parte de una pandilla en la que todos consumen diversos tipos de drogas.

A la mañana siguiente, Christiane y Kessi están esperando el metro cuando la madre de Kessi las encuentra y regaña enfadada a Kessi, agarrándola del brazo y diciéndole a Christiane que no se acerque a su hija.

Christiane empieza a tomar LSD, además de abusar de las pastillas, y se hace amiga de una chica de su edad llamada Babsi. Después de un concierto de David Bowie, Christiane prueba la heroína por primera vez. Al enamorarse de Detlev, Christiane empieza a consumir heroína con regularidad para estar cerca de él, haciéndose cada vez más dependiente de la droga hasta convertirse en una auténtica adicta.

Después de cumplir 14 años, Christiane deja de ir a casa y pasa cada vez más tiempo en el descuidado apartamento de sus compañeros; también se siente atraída por la estación Zoo, famosa por el tráfico de drogas y la prostitución que tiene lugar en sus pasos subterráneos y callejones. Christiane también empieza a prostituirse, imitando a Detlev, que vende regularmente favores sexuales a clientes masculinos para mantener su adicción a la heroína.

Tras ser descubierta inconsciente en el suelo del baño de su casa debido a una sobredosis de heroína, Christiane intenta dejar de fumar con Detlev, una experiencia insoportable para ambos. Sin embargo, ambos recaen en cuanto vuelven a visitar el zoo de Bahnhof. Un día, Christiane y Detlev encuentran a su mejor amigo y compañero de piso, Axel, muerto en el apartamento por una sobredosis fatal, debida a un lote malo de heroína que le vendieron en la calle y que Detlev cree que es estricnina.

Para alimentar su adicción, Christiane roba en casa, vende todas sus posesiones y se hunde hasta niveles abismales. Christiane y Detlev huyen rápidamente y acaban en el apartamento de uno de los clientes masculinos de Detlev. Cuando Christiane descubre a los dos practicando sexo anal en voz muy alta, sufre una crisis nerviosa y huye.

Vuelve a la estación para encontrar a Babsi, pero descubre que ha muerto de sobredosis a los 14 años, como aparece en las portadas de muchos periódicos. Desesperada por la muerte

de numerosos amigos y por no poder liberarse de su adicción a la heroína, Christiane intenta suicidarse.

Una voz en off dice que Christiane acabó recuperándose, pero la mayoría de sus compañeros murieron o siguen siendo adictos, incluido Detlev, cuyo paradero y estado actual se desconocen.

Descripción de personaje: es una adolescente de 13 años algo introvertida y cuya vida familiar está pasando por grandes y abruptos cambios. Se siente abrumada por lo aburrido de su cotidianidad en Berlín y se dio a la presión social para “pertenecer” fácilmente.

Rasgos de personalidad: labilidad emocional, patrón de relaciones interpersonales inestables e intensas caracterizado por la alternancia entre los extremos de idealización y devaluación, autolesiones, miedo al abandono, ansiedad, baja autoestima, depresividad, hostilidad, agresión, impulsividad, propensión a la disociación, conductas de riesgo, ira desproporcionada, agresividad.

Posible diagnóstico

- Trastorno de desregulación destructiva del estado de ánimo 296.99 (F34.8)
- Trastorno depresivo inducido por una sustancia/medicamento 292.84 (F11.24) Con inicio durante la abstinencia.
- Trastorno por consumo de opiáceos 304.00 (F11.20) Grave
- Abstinencia de opiáceos 292.0 (F11.23)
- Trastorno de la personalidad límite 301.83 (F60.3)

Síntomas por trastorno de cuerdo al DSM5:

Trastorno de desregulación destructiva del estado de ánimo 296.99 (F34.8)

Accesos de cólera graves y recurrentes que se manifiestan verbalmente como rabieta, o con el comportamiento en agresiones físicas a personas o propiedad, y cuya intensidad o duración es desproporcionadas a la situación o provocación.

Estos accesos de cólera se producen, en promedio, tres o más veces por semana, y el estado de ánimo entre ellos es persistentemente irritable o irascible la mayor parte del día, casi todos los días, y es observable por parte de otras personas cercanas, como padres, maestros y compañeros.

Los síntomas deben haber estado presentes durante doce o más meses y en todo este tiempo, el individuo no ha tenido un período que durara tres o más meses consecutivos sin todos los síntomas presentes al menos en dos de tres aspectos personales, cómo el trabajo, la familia o la escuela y los amigos, con especial severidad en al menos en uno de ellos. (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno depresivo inducido por una sustancia/medicamento 292.84 (F11.24) Con inicio durante la abstinencia

Alteración importante y persistente del estado de ánimo que predomina en el cuadro clínico y que se caracteriza por estado de ánimo deprimido, disminución notable del interés o placer por todas o casi todas las actividades.

Existen pruebas a partir de la historia clínica, la exploración física o los análisis de laboratorio de síntomas desarrollados durante o poco después de la intoxicación o abstinencia de una sustancia o después de la exposición a un medicamento. Es importante descartar que los síntomas sean producidos por la misma sustancia. Este trastorno causa malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento. (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno por consumo de opiáceos 304.00 (F11.20)

Se consumen opiáceos con frecuencia en cantidades superiores o durante un tiempo más prolongado del previsto y existe un deseo persistente o esfuerzos fracasados de abandonar o controlar el consumo, sin embargo se invierte mucho tiempo en las actividades necesarias para conseguir opiáceos, consumirlos o recuperarse de sus efectos y se experimentan ansias o un poderoso deseo o necesidad de continuar el consumo a pesar de sufrir problemas sociales o interpersonales persistentes o recurrentes, provocados o exacerbados por sus efectos.

Esto provoca el abandono o la reducción importante de actividades sociales, profesionales o de ocio. También se muestra consumo recurrente en situaciones en las que provoca un riesgo físico.

Se continúa a pesar de saber que se sufre un problema físico o psicológico persistente o recurrente, probablemente causado o exacerbado por tolerancia, definida por una necesidad de consumir cantidades cada vez mayores de opiáceos para conseguir la intoxicación o el efecto deseado y un efecto notablemente reducido tras el consumo continuado de la misma cantidad de un opiáceo. O por la presencia del síndrome de abstinencia, donde se consume para aliviar o evitar los síntomas de esta. (Association, American Psychiatric, 2014).

Abstinencia de opiáceos 292.0 (F11.23)

Presencia de cese o reducción de un consumo de opiáceos que ha sido muy intenso y prolongado (es decir, varias semanas o más). Administración de un antagonista de los opiáceos tras un consumo prolongado y la presencia de tres o más de los siguientes síntomas: humor disfórico, náuseas o vómitos, dolores musculares, lagrimeo o rinorrea, dilatación pupilar, piloerección o sudoración, diarrea, fatiga, fiebre e insomnio. Estos aparecen en el plazo de unos minutos o varios días (Association, American Psychiatric, 2014).

Trastorno de la personalidad límite

Patrón dominante de inestabilidad de las relaciones interpersonales, de la autoimagen y de los afectos, e impulsividad intensa, que comienza en las primeras etapas de la edad adulta y está presente en diversos contextos, y que se manifiesta por cinco o más de criterios.

En el paciente se evidencian esfuerzos desesperados para evitar el abandono, sea este real o imaginario; el paciente muestra un patrón de relaciones interpersonales inestables e intensas que se caracteriza por una alternancia entre los extremos de idealización y de devaluación; el paciente presenta profunda alteración de la identidad, con inestabilidad intensa y persistente de la autoimagen y del sentido del yo

Impulsividad en dos o más áreas que son potencialmente autodestructivas, como gastos, sexo, drogas, conducción temeraria o atracones de comida; se muestra comportamiento, actitud o amenazas suicidas recurrentes, o comportamientos de automutilación.

Hay inestabilidad afectiva debido a una reactividad del estado de ánimo como episodios intensos de disforia, irritabilidad o ansiedad que generalmente duran unas horas y, rara vez, más de unos días; experimenta sensación crónica de vacío y enfado inapropiado e intenso, o dificultad para controlar la ira, enfado constante o peleas físicas recurrentes, e ideas paranoides, transitorias relacionadas con el estrés o síntomas disociativos graves. (Association, American Psychiatric, 2014).

Cuadro de conductas de riesgo:

Minuto	Descripción	Detonante	Personajes involucrados
0:09:47	Consumo de éxtasis: después de que uno de los amigos de Kessi le diera un fragmento de pastilla y tratara de sobrepasarse con ella, Christiane corre al baño donde luego de sentirse aislada decide tomarla, todo esto para encontrarse a alguien padeciendo una sobredosis y salir corriendo a vomitar afuera del club	Sentimientos de inadecuación y de exclusión social.	Kessi, Detlev, Axel

0:21:12	Consumo de hachís: Luego de ser cómplice de su primer robo y huir de la policía, Christiane y Detlev fuman en la azotea de la estación mientras comparten un momento a solas.	Euforia por la validación obtenida de acercarse a Detlev	Detlev
0:25:15	Christiane desea imitar el tatuaje de Detlev, y decide hacerlo ella misma con una tinta de caligrafía y una aguja, en un acto que se podría denominar automutilación.	Idealización de Detlev y querer tener más en común con él	Madre de Christiane
0:32:15	Valium en el baño del Sound: Christine tras discutir con Detlev a causa de su compra de heroína y terminar por esto su relación corre al baño donde se atasca de píldoras de Valium	Sentimiento de abandono generado por la decisión de Detlev	Detlev
0:47:03	Primer Pase o <i>esnifado</i> de heroína: Christine, herida por ver a Detlev con alguien más en el concierto de Bowie, les demanda a sus amigos que le den de la heroína que ella pagó.	Sentimientos de abandono tras ver a Detlev con otra chica.	Leiche, Bernd, Detlev
1:05:18	Primer chute de heroína, usando el " <i>equipo</i> " de un desconocido en el baño público de la estación, luego de que sus amigos se rehusaran a apoyar que se inyectara	Sentimiento de no pertenencia y control generado por su pareja y amigos	Bernd, Axel, Detlev, Desconocido
1:20:27	se sube a un auto y masturba a un desconocido a cambio de dinero para la dosis suya y de Detlev	Desesperación a causa de la abstinencia	Desconocido (cliente)
1:27:30	Primera sobredosis en su baño luego de chutearse	La presión de dejar la heroína con Detlev	Madre de Christiane Klaus
1:36:11	Pelear con Detlev por su última dosis de heroína mientras intenta "limpiarse"	Síndrome de abstinencia	Detlev
1:41:25	Recae en la heroína luego de desintoxicarse.	Síndrome de abstinencia y adicción psicológica	Bernd, Axel, Detlev
1:44:15	Tomar la prostitución como hábito recurrente	Síndrome de abstinencia y adicción psicológica	Babsi, Cristi

Tabla 8. Conductas de riesgo de la protagonista en *Christiane F.* (1981).

Capítulo 3. Identificación de patrones al retratar la enfermedad mental

3. 1. Hallazgos y categorías

Para el análisis de las fichas fotográficas realizadas se recurre a una segunda matriz de análisis dónde se analizarán los filmes a través de la lupa dada por los autores en los textos citadas de la matriz de análisis documental.

Variable/ Categoría	Hallazgo	Evidencia	Análisis	Fotograma
---------------------	----------	-----------	----------	-----------

Tabla 9. Matriz de análisis fotográfica.

Luego de la investigación y análisis de textos y los largometrajes seleccionados para este proyecto, se encontraron en total siete (7) hallazgos dentro de las cuatro (4) categorías establecidas como parámetro para el desarrollo del texto, divididas así: Lenguaje Cinematográfico tres (3) hallazgos, Vestuario dos (2) hallazgos, Personaje un (1) hallazgo, Enfermedad Mental un (1) hallazgo.

Lenguaje cinematográfico

3. 1. 1. Hallazgo 1: el color

Para Goethe, el dramaturgo, novelista, poeta, filósofo y naturalista alemán, en su tratado sobre la teoría del color este juega un papel destacado “entre los fenómenos naturales primarios, llenando con una variedad prodigiosa el círculo sencillo (círculo cromático) que le está asignado” (Von Goethe, 1949, p. 205). El autor esquematiza los hallazgos resultantes de su estudio en cortos apartados que enumera.

Para los efectos de este trabajo se selecciona el capítulo sexto, que discute el efecto sensible-moral del color. Usualmente, el estado emocional del personaje se amplifica a por

medio de este (el color) en la iluminación y coloración de la escena, elementos que pueden ser realizados en pre o posproducción.

Produce sobre el sentido de la vista, al que pertenece y, por conducto de él, sobre el alma humana individualmente un efecto específico y en combinación un efecto ya armonioso o característico, muchas veces también no armonioso, pero siempre definido y significativo, que se vincula estrechamente con la esfera moral. (Von Goethe, 1949, p. 205).

El color en el cine tiene una relación directa con su efecto en la psiquis humana y la simbología que la dirección haya estipulado para la comunicación con el espectador, pero su uso (del color) de acuerdo a su significación psicológica atiende también a la autenticidad estilística del filme.

En *Dogs don't wear pants* el color se toma toda la escena con una iluminación potente y saturada que obedece a la tendencia estética espacialista que se aprecia a lo largo de la película; mientras en *Christiane F.*, el color se toma en elementos específicos, el cabello de Christiane, las paredes de los baños en la estación Zoo o en el lector de luz UV de club Sound. En *La pianiste*, al ser una historia desarrollada en la pulcritud de la tradición clásica arquitectónica de la ciudad de Viena, el color tímidamente hace su aparición en prendas específicas, ya sean como elementos escenográficos o en el atuendo de Erika.

Saltburn por su parte, al ser el filme más reciente (el más ecléctico visualmente en la opinión de la autora), utiliza elementos de iluminación, escenografía y vestuario que, dependiendo del ritmo emocional de la historia, hace que los colores tomen más o menos protagonismo.

Dentro del lenguaje fílmico de las películas estudiadas se encontró un patrón cuincidental de uso del color en relación con la narrativa emocional de la escena, específicamente en el uso del azul, del verde amarillento y el rojo.

Se encontró que el azul funge como indicador de lo onírico y la ensoñación, los subtonos verdosos y amarillentos se asocian con decadencia y la cotidianidad, en algunos casos el

“plano real”, mientras que el rojo se asocia a las pasiones humanas como el amor, el deseo y la ira. Asimismo, los estados de euforia se acompañan de movimientos de cámara rápidos, escenas de fiesta y luces coloridas y pulsantes.

El azul

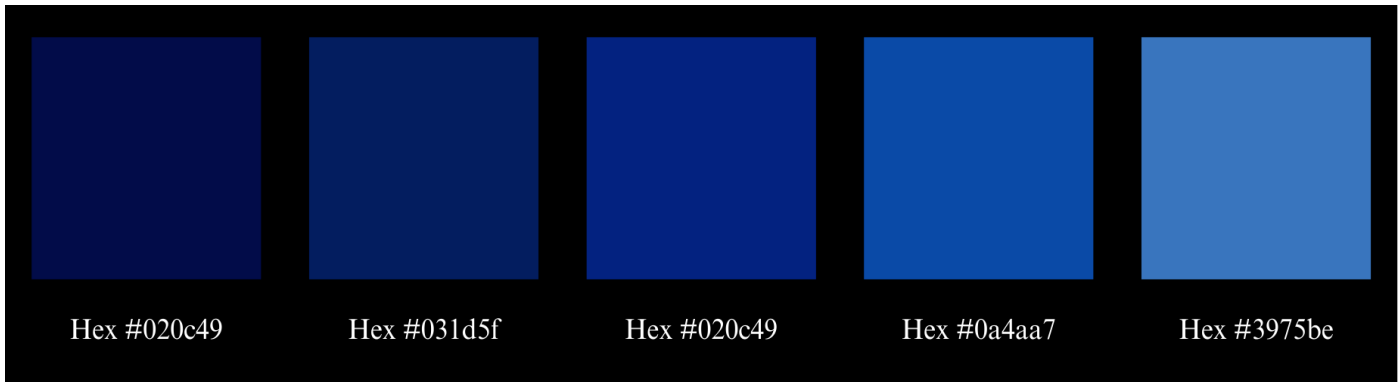


Fig. 12. Paleta de azules en código Hex, extraída de los fotogramas analizados, creación propia.

819. Así como el amarillo siempre implica luz, cabe decir que el azul siempre comporta oscuridad; este color causa a la vista una impresión singular e inefable. Es, como color, una energía; pero pertenece al lado negativo y en su pureza suprema es, como quien dice, una preciosa nada. Su efecto es una mezcla de excitación y serenidad. Del mismo modo que el cielo y las montañas lejanas aparecen azules, la superficie azul parece que se alejara de nosotros (Goethe, 1949, p. 216).

El color azul es asociado con la ensoñación y el “mundo onírico”, este tinte lo da la película al presentarnos la pareja durmiendo en la iluminación azul, el amor puro, el bienestar o con el lugar o persona anhelada, así mismo está ligada a la disociación, en *Dogs don't wear pants* corresponde al fondo del lago una vez Juha pierde la consciencia, es su lugar feliz, el lugar donde su esposa vive y pueden estar juntos, lugar que se le es arrebatado en cuanto el aire alcanza sus pulmones de nuevo, pero que para permitirle permanecer allí, exige su muerte como forma de pago.

“784. A través del vidrio azul, los objetos cobran un aspecto tétrico” (Goethe, 1949, p. 210). Para Mona, su lugar anhelado es el club Caviar, en donde la iluminación azul intensa

es una de las características principales que invade y satura el espacio, actuando como filtro de color sobre los asistentes y su indumentaria.



Fig. 13. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 14. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 15. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

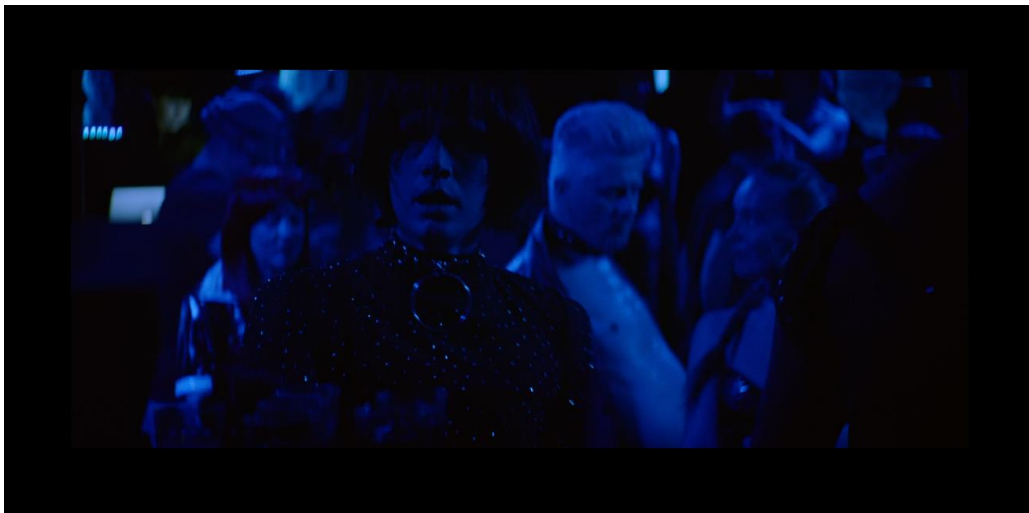


Fig. 16. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

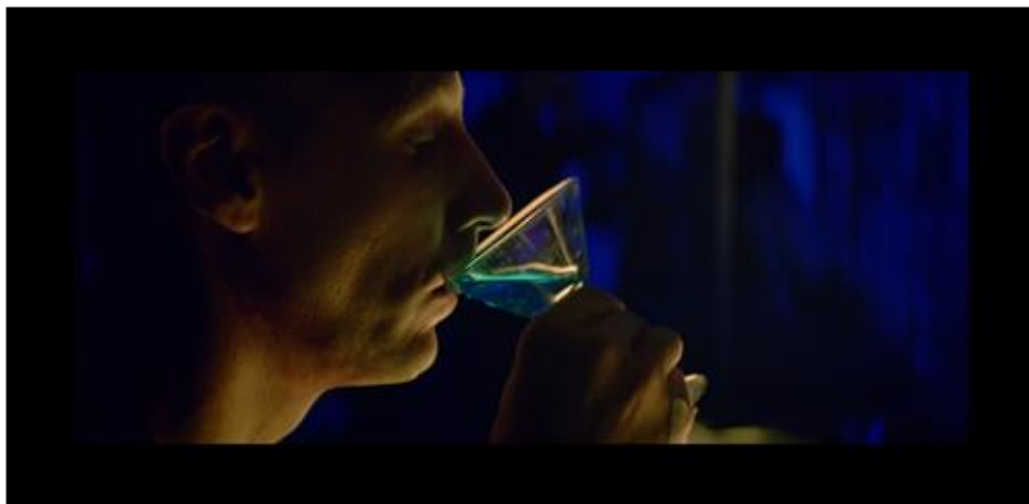


Fig. 17. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

“781. Así como nos sentimos impulsados a correr en pos de un objeto agradable que se nos huye, nos gusta mirar el azul, no porque “salta a la vista”, sino, por el contrario, porque la arrastra tras de sí” (Goethe, 1949, p. 209- 210). Para Christiane el lector de luz azul marca la entrada a su país de las maravillas, el lugar donde sale de la gris cotidianidad de Berlín, disco donde conoce a Detlev, por cierto; el azul también acompaña la historia en la escena en la azotea de la estación, es el color de la tinta que Christiane usa para copiar en su piel el tatuaje de su amor adolescente, también acompaña a Christiane en el tono de su suéter en su primera sobredosis y en la blusa de su desintoxicación con Detlev.



Fig. 18. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

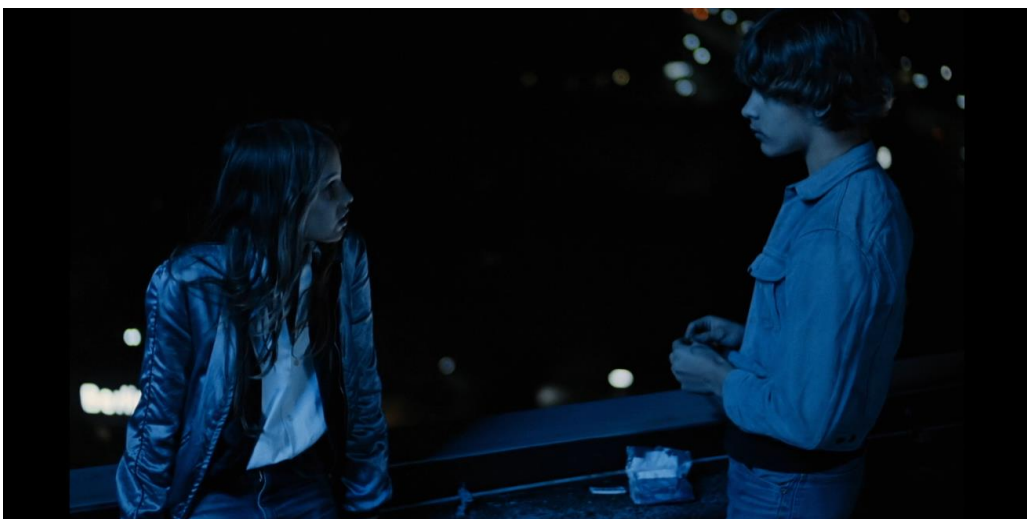


Fig. 19. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 20. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 21. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 22. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

En el caso de *La pianiste*, el azul hace su aparición sutil (pero no efímera) en el Cárdigan que Erika durante el concierto en casa de los Klemmer, ocasión en la que se encuentra por primera vez con Walter, su futuro objeto de deseo y detonante de su padecimiento romántico; este es también el color de los baldosines en su baño, su lugar predilecto para su práctica de ventilación emocional masoquista de automutilación genital. “783. Los cuartos azules aparecen vastos, pero también vacíos y fríos” (Goethe, 1949, p. 210).



Fig. 23. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 24. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

En *Saltburn*, el azul representa la relación que tiene Oliver con su idea de Felix y se presenta en el suéter de este la primera vez que lo ve, también está en la sutil iluminación en la escena dónde lo espía desde el jardín y la iluminación en la fiesta de Navidad mientras el no invitado juega pool en el salón. “782. El azul nos causa una sensación de frío, como también evoca la sombra. Sabemos que deriva del negro” (Goethe, 1949, p. 210).



Fig. 25. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 26. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

También está principalmente en detalles del vestuario de Oliver cuanto más intenta parecerse a él (Felix). Un momento relevante es cuando Oliver confirma que Felix le mintió sobre no reunirse ese día al verlo en el pub con India y los demás; al salir, la luz del callejón pasa de iluminar su rostro en azul a rojo mientras avanza, comunicando la evolución de tristeza a ira.



Fig. 27. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 28. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 29. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

El verde



Fig. 30. Paleta de verdes es en código Hex, extraída de los fotogramas analizados, creación propia.

“801. Si se combinan el amarillo y el azul, que consideramos como los colores primarios y más simples, ya en el primer grado de su acción, nace el color que llamamos verde” (Goethe, 1949, p. 216). El verde amarillento y los tonos de amarillo sucio se relacionan con la monotonía de la cotidianidad de los personajes, con su sentimiento de decadencia y aburrimiento.

En su estudio, Goethe estipula respecto a la mezcla del amarillo y azul “Es esta la más simple de tales combinaciones” (Goethe, 1949, p. 216). A su vez, se le puede otorgar el simbolismo de regresar al “plano real” del cese de esa fantasía onírica o el arrebató de ese anhelo. Posicionaremos así, para efectos de este texto, al verdoso como antítesis del azul y a su simbolismo en los largometrajes.

Puede decirse que hay en ella un déficit; pues como el rojo está totalmente ausente en ella, le falta una parte demasiado grande de la totalidad. En este sentido, cabe calificarla de pobre, y como los dos polos corresponden al grado más bajo, de ordinaria. (Goethe, 1949, p. 216).

En *La pianiste*, este color verdoso está en los subtonos de la gris arquitectura urbana de Viena, la gabardina parda de Erika y el papel tapiz de su habitación propia.

¡802. Nuestra vista halla en él una satisfacción real. Si los dos colores determinantes se equilibran exactamente en la mezcla, en forma que ninguno de ellos prima sobre el otro, el ojo y el ánimo descansan en este compuesto como si fuese simple. No se quiere pasar más allá, y no se puede tampoco. De ahí que para las salas de estar se elige generalmente un papel verde (Goethe, 1949, p. 213).

Este invade la cotidianidad de Erika en los pasillos del conservatorio y en la cafetería del autocine. Es el color del aburrimiento y el tedio, estando sutilmente en el paño junto al teléfono cuando la madre intenta localizar a Erika, o en casa de lo Klemmer, mientras su anfitrión la atormenta con su colección de instrumentos en el aparador verde.



Fig. 31. Fotogramas tomados de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 32. Fotogramas tomados de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

En *Dogs don't wear pants*, este color debuta en el fondo del lago, lugar donde Juha muere, aunque solo por unos instantes, es la nueva realidad, donde su esposa ya no vive. El universo cotidiano de Juha es un ambiente hospitalario, verde, estéril, impoluto y frío que

baña desde las paredes del quirófano hasta los uniformes del personal de salud. Este tono verdoso es el opuesto al rojo intenso de su refugio en el calabozo BDSM.

771. Cuando el color amarillo es comunicado a superficies impuras y viles, (...) resulta tal efecto desagradable. A raíz de una modificación leve e imperceptible, la impresión hermosa del fuego y del oro se torna en una sensación francamente asquerosa y el color del honor y del deleite se trueca en el de la vergüenza, la repugnancia y el malestar. (Goethe, 1949, p. 207-208).



Fig. 33. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 24. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

También representa la intimidad de Mona, pero en este caso en lugar de tonalidades de verde que estarían más cerca del azul en el círculo cromático, la suya es amarillenta, cálida y caótica, creando el filme un paralelo entre el subtono azulado simbolizando la limpieza, el orden y la pulcritud versus el verde amarillento representando el desorden y lo impuro y lo sucio.



Fig. 35. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 36. Fotogramas tomados de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 37. Fotogramas tomados de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Para Goethe “es, sin embargo, muy delicado y resulta sumamente penoso cuando aparece ensuciado o llevado hasta cierto punto hacia el lado del menos. Así, por ejemplo, el color del azufre, que tira a verde, causa una impresión desagradable” (1949, p. 208).

Algo similar en el caso de *Christiane F.*, donde esta cotidianidad desabrida se observa en la escena donde se despide de su hermana, el color está en el elevador, no solo viste también a su hermana, sino que también en una expresión maximalista, se hace presente incluso en la manzana que come.

También se ve en las paredes de la plataforma subterránea dónde la madre de Kessi les prohíbe ser amigas y en los baños públicos de la estación Zoo dónde Christiane comienza a inyectarse, todos escenarios de eventos principales para ella. Además de estar presente en el subtono de la arquitectura a las afueras de Estación Zoo, donde Christiane y sus compañeros solían prostituirse.



Fig. 38. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 39. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

En *Saltburn* el verdoso simboliza los momentos de vulnerabilidad de Oliver cuando sentía estar cerca de perder a Felix, y por ende todo su plan; en ocasiones hacía presencia en los fondos vegetales cómo el pasto en primera escena al interactuar con Farleigh, en los árboles del camino a casa de sus padres y en el papel tapiz de la sala de estar de los mismos, donde Felix descubre que no solo el padre de su invitado en el castillo está vivo, sino, que viene de una familia amorosa y financieramente acomodada, a la cual Oliver había dado una falsa versión de sí mismo, justo como lo hizo con él.



Fig. 40. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 41. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Incluso estaba en los arbustos afuera del dormitorio, desde donde lo espía con Anabelle, en la iluminación de la escena en la que Oliver la manipula para alejarla (y sentirse cerca) de Felix, mientras ella esperaba sin éxito al joven noble en las escaleras de los dormitorios.



Fig. 42. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 43. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

El Rojo



Fig. 44. Paleta de verdes es en código Hex, extraída de los fotogramas analizados, creación propia.

Así como el amarillo puro se transforma muy fácilmente en amarillo rojizo, no hay manera de evitar que este se exalte hasta el rojo amarillento. La impresión grata y alegre que nos causa el amarillo rojizo se exagera en el rojo amarillento subido, llegando hasta la sensación violenta e insoportable (Goethe, 1949, p. 208).

Este es el color de las pasiones humanas como la ira, el deseo, el amor sexual y el peligro, del descubrir y la exploración, que se podría interpretar incluso para los fines de este trabajo como el antónimo a la razón.

775. El lado activo se muestra aquí con su máxima energía y no es de extrañar que las personas plétóricas, robustas y rudas den la preferencia a este color. Los pueblos primitivos lo prefieren marcadamente. Y los niños, cuando se los deja iluminar a su antojo, hacen amplio uso del bermejo y del minio (Goethe, 1949, pp. 208-209).

En *Dogs don't wear pants* es el color predilecto de los encuentros entre Juha y Mona, estalla las escenas con una potente y saturada luz roja que tiñe las sesiones de erotismo, violencia, ira, excitación y dolor, y que, en su evolución a un amor más “puro”, va perdiendo su saturación mientras migra a una luz blanca, mostrando los detalles del calabozo de Mona claramente por primera vez; el rojo de la sangre que derrama Juha por su duelo y como sacrificio ante su pasión con su mano cercenada y su colmillo faltante, es también el color del vestido de la difunta esposa de Juha, vestido que es usado por Mona en su último encuentro.



Fig. 45. Fotogramas tomados de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 46. Fotogramas tomados de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

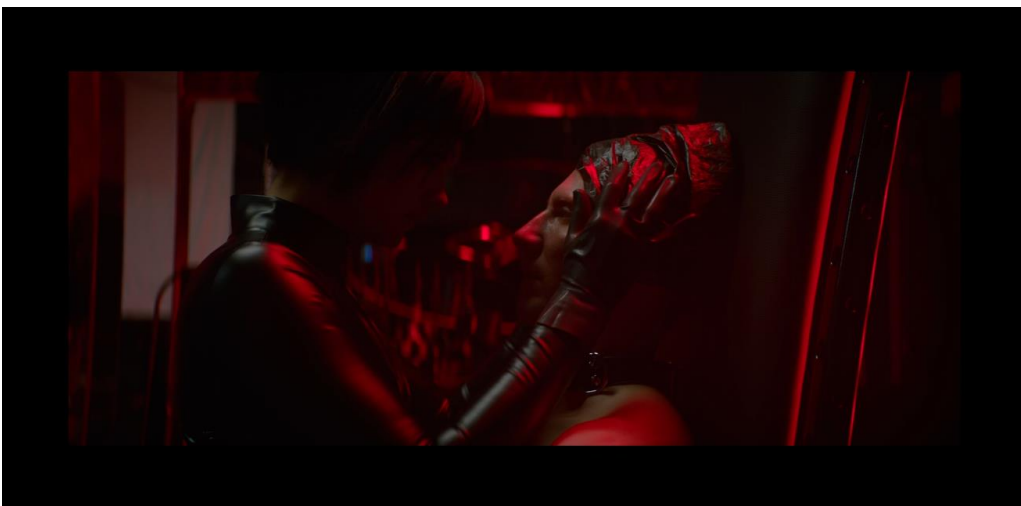


Fig. 47. Fotogramas tomados de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

794. Si hemos comprobado en el amarillo y el azul una exaltación progresiva hasta el rojo y puntualizado su efecto sobre nuestro estado de ánimo, cabe suponer que la unión de los polos exaltados determine un sosiego, algo así como una satisfacción inefable. Así, en los fenómenos físicos, este fenómeno cromático supremo reconoce como origen la combinación de dos extremos opuestos que se han preparado paulatinamente para la unificación (Goethe, 1949, pp. 211-212).

En *Christiane F.* la primera aparición del rojo es el letrero de neón de Club Sound, lugar donde antes de probar Valium por primera vez, Christiane retoca su labial carmesí intenso; este es también el color de la chaqueta de Bowie que une inicialmente a Christiane y a Babsy, y, al cumplir 14 años esta se tiñe rojizo su cabello, acompañando su nueva etapa de adicción a la heroína con un nuevo aspecto.



Fig. 48. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 49. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

En *La pianiste*, el rojo representa las pasiones reprimidas de Erika y al igual que los demás colores en el largometraje, obedece a la sutileza en cuanto a su aparición, encarnado en detalles cómo prendas de vestir y heridas; en una de las primeras escenas dónde la película nos presenta a la madre de Erika mientras tienen un altercado físico, esta lleva una bata rojo granate.

Se presenta de nuevo este color en el filme en el ropero del conservatorio mientras Erika ponía vidrios rotos en el bolsillo del abrigo de su alumna, luego de verla interactuar de manera bastante cercana con Walter; de nuevo, durante una de las sesiones de Erika y el joven Klemmer, en la que ella lleva un cárdigan carmín sobre una blusa salmón claro acompañado de labios rojos; este conjunto es el mismo de la escena dónde Walter conoce a la madre de Erika.

El rojo se hace presente en la sangre que emana de sus autolesiones y de las heridas causadas por el ataque (bajo consentimiento difuso) de Walter, y es esta sangre la que cierra el filme emanando del pecho de la profesora mientras huye del conservatorio de música.



Fig. 50. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 51. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 52. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 53. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 54. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

En *Saltburn* el rojo corresponde, principalmente, a la ira y oscuras intenciones de Oliver, predomina por primera vez en una escena cuando Oliver busca a Felix para mentirle sobre la supuesta muerte de su padre, las cortinas a contraluz bañan el cuarto de un cálido bermellón que acompaña uno de los momentos clave en la relación entre ambos, más adelante, durante la fiesta de Oliver en el castillo de Saltburn, al cantar cumpleaños feliz, nadie pudo evitar dejar en evidencia que ni siquiera sabían el nombre del festejado, las velas del pastel iluminan su rostro, y al apagar las se acentúan no solo el rojo de la iluminación tenue del lugar, sino también el incómodo silencio.



Fig. 55. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 56. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

776. Si se mira fijamente una superficie coloreada de rojo amarillo, parece que el color penetrará en el órgano cuál un taladro. Causa un «shock» tremendo y produce este efecto aún en un grado avanzado de oscuridad. Los animales se inquietan y se encolerizan a la vista de un paño rojo amarillento. Y he conocido a personas cultas que no podían soportar el encontrarse en un día gris con un hombre vestido de una levita de color escarlata (Goethe, 1949, p. 776).

Vuelve a ser protagonista en un tono carmesí intenso cuando durante el almuerzo luego de la muerte de Félix, las cortinas del comedor son cerradas para que la familia no tenga que presenciar mientras los forenses cruzan el jardín con su cadáver, en esta escena la alta tensión explota entre los padres de Felix y Farleight, quien junto a Venecia, no parece digerir tan fácilmente la idea de que su ser querido está frío en una bolsa para cuerpos, sin embargo, Ollie no parece estar perturbado en lo más mínimo.



Fig. 57. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Como aparición final en el filme, el rojo se toma las paredes, techo, cortinas y alfombras del cuarto de Lady Elspeth Catton, quién dependiente de asistencia para respirar espera la jugada final de Oliver para adueñarse por completo del castillo y lo que fueron sus vidas al finalmente arrancarle el tubo orotraqueal que la conectaba al respirador.



Fig. 58. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Algunos teóricos han investigado el uso de recursos estilísticos en la comunicación con el espectador, Irene Cambra, en su investigación *Pensar el cine. La narrativa de películas y*

series como matriz metodológica para el tratamiento de problemas complejos, cita al sociólogo y filósofo francés Edgar Morin que estipula que entre estos recursos se

“[...] incluye la movilidad de la cámara, la sucesión de los planos, la persecución del elemento emocionante, la aceleración, la música, la asimilación de un medio y de una situación por aprehensión, las envolturas (movimientos y posiciones de la cámara), ralentissement y condensación del tiempo, fascinación macroscópica (primer plano), iluminación (sombras, luces), ángulos de encuadre (picado, contrapicado, etc.) (Morin, 2001 citado en Cambra, 2018, p. 64).

Las escenas de fiesta intentan transportar al espectador, recreando en el observador la euforia del momento por medio de técnicas cinematográficas como manteniendo claves fotográficas bajas de mayor contraste, la iluminación en colores sólidos y saturados, música fuerte de bajos pronunciados en escenas con rápida sucesión de planos y poco a nada de diálogo. algunos ejemplos de estas escenas son las noches de Mona en el club Caviar, lugar donde cierra el filme mientras ella ve a Juha Bailar bajo la luz azul.



Fig. 59. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 60. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

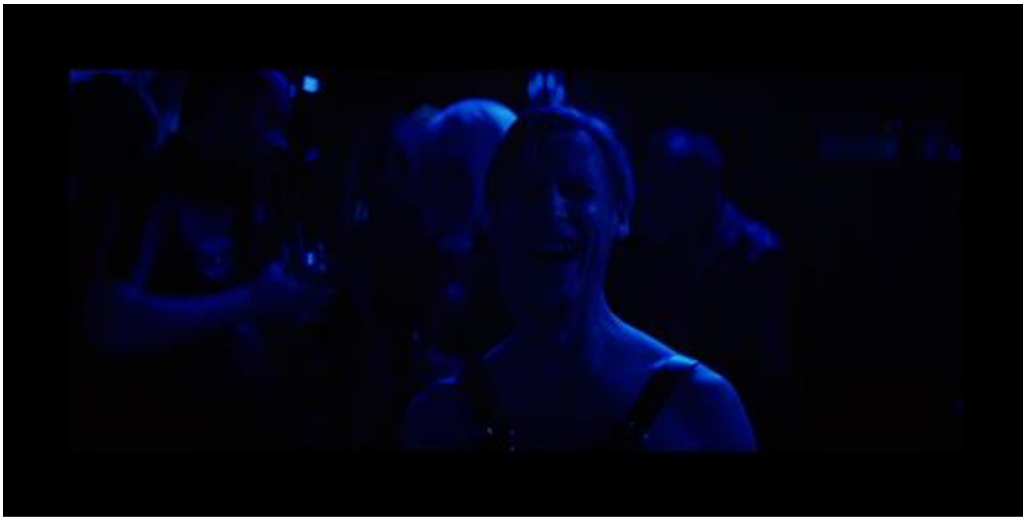


Fig. 61. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

En *Christiane F.*, las constantes escenas en el Sound, locación de momentos vitales para el desarrollo de Christiane como personaje, si bien de más baja velocidad en la sucesión de planos, los movimientos panorámicos; en *Saltburn*, estas escenas también son frecuentes, dentro de la estética de la película se crea un gran contraste entre la arquitectura clásica de la universidad de Oxford y el castillo, las luces pulsantes y la música vibrante.



Fig. 62. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 63. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 64. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 65. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 66. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Y, si bien en *La pianiste* no observamos dichas escenas, sí se replica el uso de elementos técnicos (clave baja mayor, ruido o música alta, luces pulsantes de las pantallas) mientras Erika está espiando parejas en el auto cinema o cuando visita las cabinas porno.

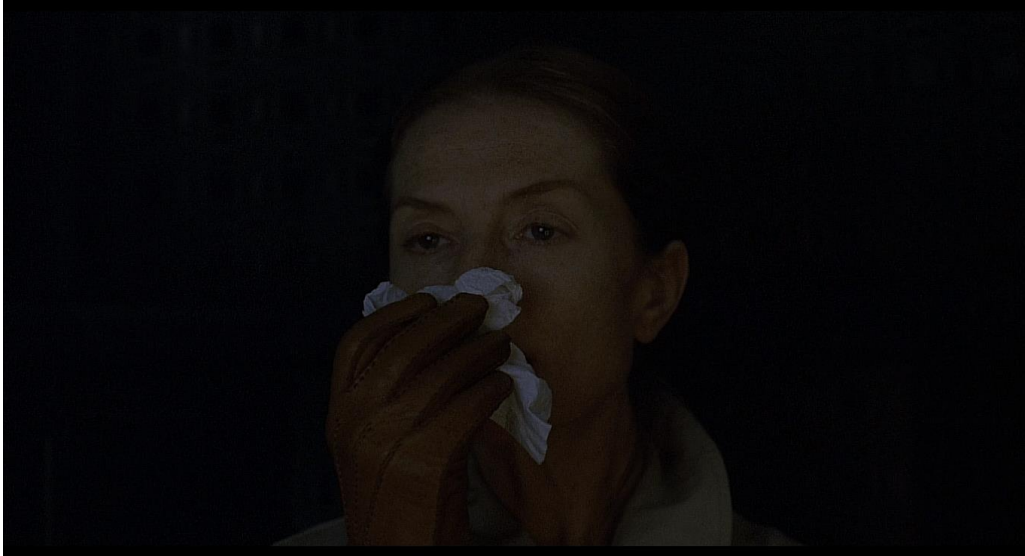


Fig. 67. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 68. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

3. 1. 2. Hallazgo 2. Mirar el detalle

Cambrá también cita al catedrático francés François Jost, con una extensa trayectoria en el campo del análisis del audiovisual

considera que la posibilidad de reconocer la presencia de una instancia enunciativa [...] se produce fundamentalmente a partir de determinadas opciones de encuadre: el primer plano, el descenso del punto de vista por debajo del nivel de los ojos, la representación de una parte del cuerpo en primer plano, la sombra del personaje, entre otras cuestiones. Esta percepción de la instancia enunciativa varía según el espectador, su conocimiento del lenguaje cinematográfico, y la época. (Jost, 2002, citado en Cambra, 2018, p. 65).

Los primeros planos hacen de amplificadores de aquello que capturen, pues permiten al objeto (o situación) en pantalla la completa atención del espectador, catalizando así la identificación de este con lo relatado en pantalla. Con esto en cuenta, un primer plano de un rostro comunica de manera, casi que exclusiva, la emoción del actor. Esta identificación

Según Aumont, Bergala, Marie y Vernet (2011), se utilizaba para designar la relación subjetiva que el espectador puede mantener con este o aquel personaje del film, es decir, esa experiencia del espectador que consiste en colocarse en su lugar o “tomarse momentáneamente por él” (Cambra, 2018, p. 68).

Para Jacques Aumont, esta identificación se bifurca en dos dimensiones

La primera se relaciona con el lugar que ocupa la cámara frente a la escena filmada, el cual le concede al espectador un punto de vista privilegiado para acceder a otra realidad [...] Sucede allí una identificación primordial con el hecho narrativo, que está anclada a lo más profundo de la psique humana (Aumont, 1996, citado en Cruz, 2017, p.135).

La segunda es, en esencia, una identificación con el personaje como figura del otro en la historia, como marco de los deseos afectivos del espectador. Para ello, el cine organiza sus dispositivos de enunciación (los planos, la iluminación, la escenografía, maquillaje y vestuario) que estructuran la narrativa y establecen la creación y desarrollo de los personajes y situaciones en la trama. (Cruz, 2017).

El uso de primeros y primerísimos planos que se rastreó en el desarrollo de este proyecto fue usual en el enfatizar las emociones del actor. También son usados los primeros planos de las manos para brindar información contextual de los personajes.

En *Christiane F.*, este recurso es utilizado para mostrar los efectos de la Heroína en el rostro de los personajes, pero al igual que en *Saltburn* las expresiones y emociones toman el lugar del diálogo, haciendo de la comunicación un elemento encriptado a momentos, maximizando la amabilidad, la ira, la tristeza, el interés o el temor del actor.



Fig. 69. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 70. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 71. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 72. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 73. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 74. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 75. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 76. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 77. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 78. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 79. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Con personajes como Erika de *La pianiste* o Juha de *Dogs don't wear pants*, que tienden al estoicismo este recurso es especialmente importante, ya que permite destacar las microexpresiones que conforman el hilo conductor de la escena, la sutileza de la transición del desdén usual a un intento de sonrisa en el rostro de Erika al escuchar a Walter tocar por primera vez y la de este al escucharla a ella, también el cambio radical en su expresividad tan pronto asume su rol como sumisa ante su “dominante”.

También la incomodidad de Juha en las interacciones en el hospital o con la maestra de su hija; por su parte gracias a estos primeros planos vemos un poco de Mona asomarse entre las grietas de su personaje cuando Juha le acaricia el rostro.



Fig. 80. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 81. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 82. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001)



Fig. 83. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 84. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 85. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 86. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

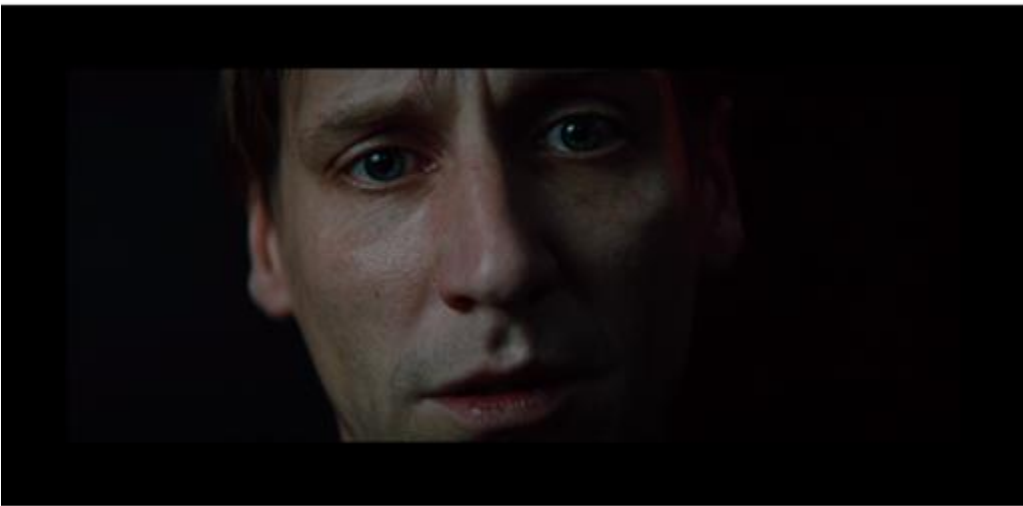


Fig. 87. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

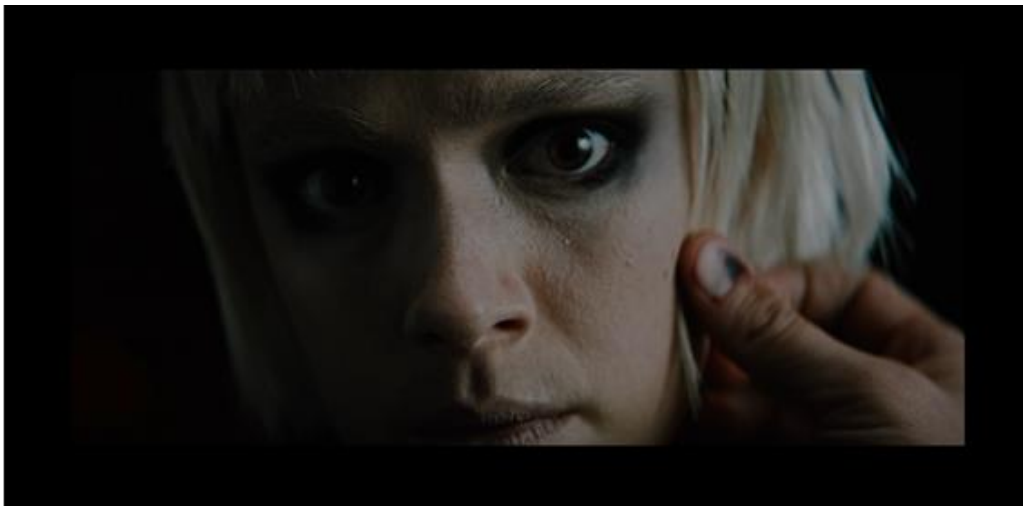


Fig. 88. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Las manos son un elemento narrativo cargado de información para el espectador, hablan de eventos importantes, relaciones o traumas. La intención del director de hacer de estas referencias algo inevitable se evidencia con el uso de primeros planos. En *Dogs don't wear pants* las manos tienen un rol vital dentro de la vida de Juha al ser cirujano y de la misma forma, son el hilo conductor de la narrativa.

Se evidencia cuando Juha hace contacto con el hombre púas, justo antes de su primera interacción con Mona, está haciendo contacto consigo mismo, es un preludio de lo que acontecerá en la historia, del viaje que este hombre emprende hacia dentro para entender y sanar su duelo truncado; y la marca en su uña que le dejó Mona luego de pisarlo con su tacón, se vuelve un constante souvenir que le recuerda ese primer y accidental encuentro, de la agresividad, el ahogamiento, y de que por unos instantes pudo ver de nuevo a su esposa.



Fig. 89. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 90. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Mona usaba la mano de Juha como alarma cuando en sus sesiones de sofocamiento este perdía la conciencia y soltaba la esfera de cristal; El objeto que Juha usa para romper el cristal de la puerta que le impedía ir a su esperado encuentro, son sus mismas manos. Incluso, luego del incidente en el sistema de seguridad de Mona falla, su personaje se agrieta un poco, dejando ver la vulnerabilidad dentro de ella, que el filme expresa con el primer plano de sus manos quemadas tras el encuentro con otros clientes.



Fig. 91. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 92. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 93. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 94. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 95. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

En *Christiane F.*, las manos relatan situaciones contextuales, de consumo o emocionales; como si fueran una abstracción del acontecimiento el espectador solo necesita este mínimo enfoque para entender la “imagen completa” de la escena, pero también representan la llave que adentra a Christiane en otros mundos; al mundo del Sound cuando en el dorso de su mano estampan el serial que revela la luz UV del mostrador, al de las drogas, sus manos sostienen la píldora de Valium que tomó por primera vez, y aunque son otras manos las que la asisten cuando debuta inyectándose heroína, son las suyas las que empujaban el émbolo en la escena final del filme.



Fig. 96. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel,1981).



Fig. 97. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 98. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 99. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Fueron incluso su entrada a la prostitución, con el primer plano de las manos de Christiane mostrando la forzada interacción con la entrepierna de su primer cliente, imagen de la que el “coro” ya nos había advertido cuando el recién conocido en el cine del Sound intentaba obligar a Christiane a tocarlo; esas mismas manos hablaron del amor y dependencia emocional de Christiane por Detlev, con el tatuaje que replica en ella misma, y el primer plano de sus manos entrelazadas antes de intentar limpiarse juntos.



Fig. 100. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 101. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 102. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

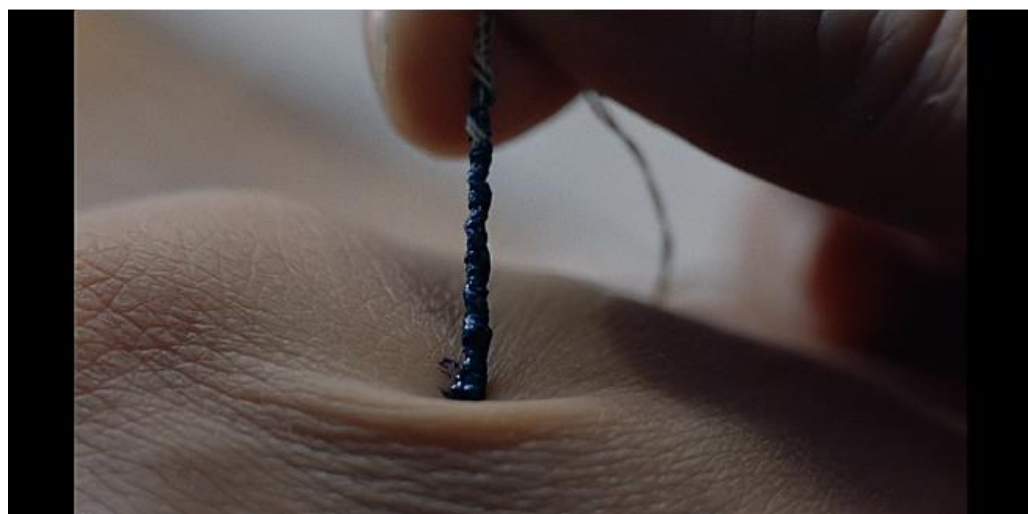


Fig. 103. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 104. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

En *Saltburn*, la mayor parte de la historia transcurre sin el uso de este recuso cinematográfico, y no es sino hasta el final cuando la narración nos muestra desde el principio el mecanismo del plan de Oliver para adueñarse de Saltburn y la vida de los Catton, El primer plano de las manos pinchando la llanta de Felix, de ellas sosteniendo la billetera con dinero más que suficiente para la ronda en el pub, el filme muestra el Primer plano de cómo las usa para vomitar en el laberinto luego de entregar a Felix el champán con pastillas, sus manos en primer plano dejan las cuchillas en el borde de la bañera mientras para la deprimida Venetia, y revelan que solo pretendía escribir cuando Elspeth “se lo topa” en el café.



Fig. 105. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 106. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 107. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 108. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

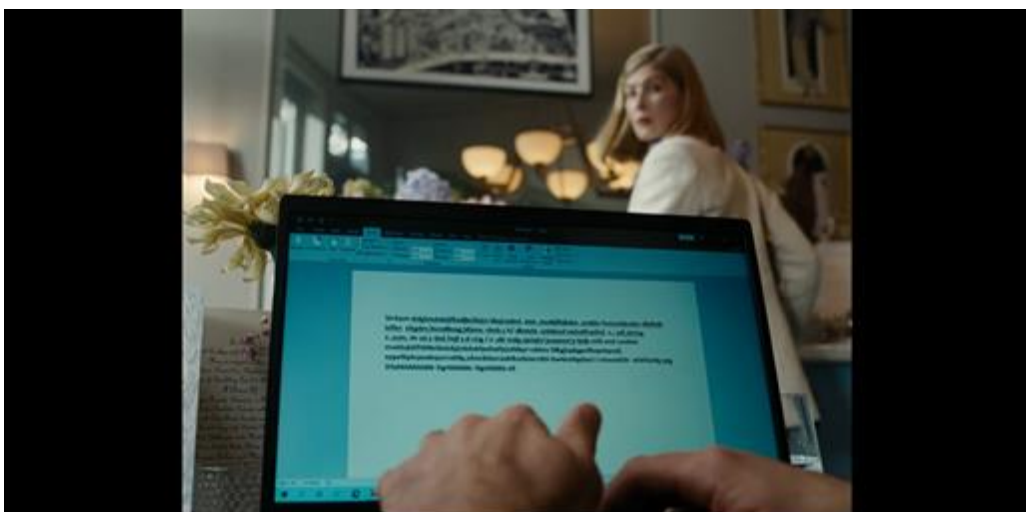


Fig. 109. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Con *La pianiste*, los primeros planos de manos se usan al comienzo de la película para representar la cotidianidad de Erika como profesora de piano, incluyendo las suyas propias, pareciera que en el film las manos no se usasen para nada más, haciendo un guiño al libro, en dónde la controladora madre de Erika no le permite hacer nada con ellas, sus manos no eran suyas ni para su disfrute, sus manos eran preciosas herramientas destinadas a danzar sobre las teclas de un piano.



Fig. 110. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 111. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 112. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

3. 1. 3. Hallazgo 3 Metáfora y narración.

Para el teórico e investigador milanés Luciano Mariani, como espectadores reconstruimos el significado de una película por medio de pistas o claves que son dadas por el filme.

A movie provides us with a series of visual and auditory “clues”, which we use to make inferences, which in turn allow us to attribute mental states (thoughts, emotions) to the characters, thus gaining insights into the characters themselves and, through them, into the whole story told by the movie (Mariani, Part 1, 2019, p. 9).

El uso de metáforas visuales para dar información “codificada” al espectador es común. Según Mariani, nuestra mente utiliza, por un lado, lo que la película muestra y sugiere; y, por otro, nuestros conocimientos y experiencias previos, que nos ayudan a formular hipótesis sobre el significado partiendo de esas pistas.

How we reconstruct the meaning of a movie, that is, how our mind uses, on the one hand, what the movies shows and suggests (the “clues” offered by the movie), and, on the other hand, our previous knowledge and experience, stored in our memory, which help us to formulate hypotheses on the meaning on the basis of those clues (Mariani, Part 1, 2019, p. 1).

En algunas de las películas era necesario analizar una escena más que un fotograma a causa del ritmo que lleva la trama. La velocidad con la que atribuimos pensamientos y emociones a los personajes varía mucho de una película a otra. En ocasiones estas pistas se ocultan intencionalmente al espectador o se dejan para escenas próximas en el filme, con el fin de crear curiosidad, suspenso o sorpresa.

The speed at which we attribute thoughts and emotions to characters varies a lot from film to film, and this is one of the factors that also affect the very “rhythm” of the story. Besides, sometimes these clues are deliberately hidden from the audience, or can be put off to later stages so as to create curiosity, suspense or surprise (Mariani, Part 2, 2019, p. 3).

Para entender las metáforas visuales que el coro del filme nos advierte constantemente se debe entender cada película en su lenguaje y ritmo particular, ya que hay escenas que con un solo encuadre dan a entender al espectador el mensaje encriptado, pero otras requieren de una sucesión de planos o una secuencia de acciones en concreto, también es posible que el filme establezca un código que se repita a lo largo de la historia.

Este es el caso de *Dogs don't wear pants*, donde la imagen de un pescado fuera del agua introduce sucesos en los que el protagonista se sentirá incómodo en su propia piel durante sus interacciones.



Fig. 113. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 114. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 115. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

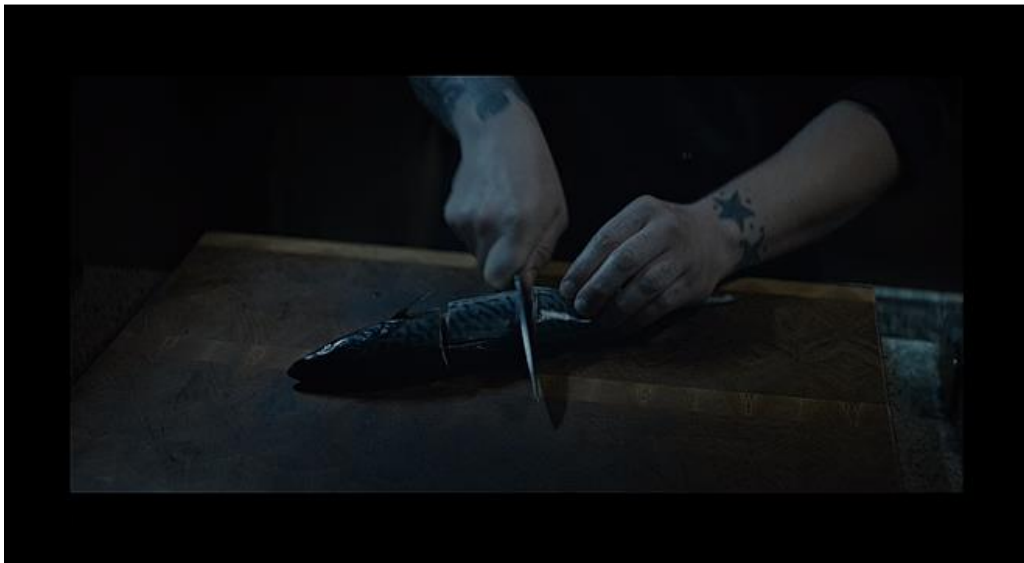


Fig. 116. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

El plano de la operación a corazón abierto representa la vulnerabilidad de exponernos a sentir y la figura del hombre Púas también es una metáfora de la armadura emocional que Juha usa en su vida cotidiana, protegiéndose a sí mismo de experimentar dolor de nuevo, pero también evitando sentirse vivo. Otra metáfora que encontramos en este filme respecto a la lencería de la maestra de su hija, tradicionalmente femenina, en un color suave, que da un aura bastante vainilla (cómo el sexo que esperaba) contrasta con el rojo que (típicamente asociado al calabozo de Mona) ahora usa él.

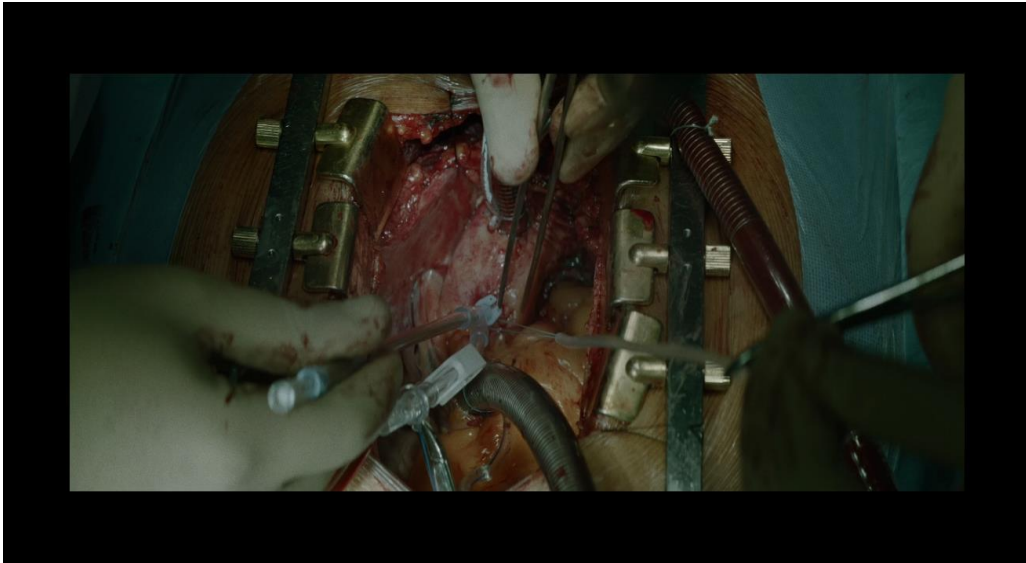


Fig. 117. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 118. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 119. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

En *Saltburn* el uso de metáforas es amplio y anuncia sucesos determinantes para la trama. En cuanto el huésped entra a Saltburn se encuentra con el teatrillo de los Catton, anunciando los planes de Oliver de usarlos como marionetas; la escultura de Teseo matando al minotauro detrás de Elspeth al hablar con Oliver en el jardín comunica dos aspectos, uno es la figura de Ollie como futuro rey al igual que Teseo ascendió al trono, la otra es una premonición de la imagen de Oliver sobre Lady Catton mientras le arranca el tubo del respirador. En la sala de estar del castillo se encuentra también una copia de los “luchadores” escultura que retrata a dos amantes y/u oponentes en medio de un enfrentamiento físico.



Fig. 120. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 121. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 122. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 123. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Otro mensaje discreto que ofrece el filme nos habla de la verdadera relación de Oliver con sus padres se presenta en la escena en casa de los Quick, dónde podemos inferir que el ambiente disfuncional y precario que había relatado para Felix está bastante alejado de la realidad. Dónde no solo había fotos suyas de bebé, sino que sus padres habían preparado una pequeña fiesta sorpresa para su primogénito.



Fig. 124. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 125. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

La referencia del minotauro revela la relación de Oliver y su huésped (Felix), en la estatua dentro del laberinto junto a la que asesina a Felix, donde, en palabras de Venetia, se comió a Felix y lamió el plato, tal cual hacía la criatura con sus víctimas; luego de revelarse la verdad sobre la familia de Oliver mientras Felix lo confronta puede verse proyectada sobre

la pintura de la pared la sombra del hombre toro; durante la fiesta de cumpleaños de Oliver, su disfraz de ciervo, hace un guiño no tan descaradamente obvio que se clarifica cuando Felix con sus alas doradas como Ícaro completa este mito tras volar muy cerca a la verdad.



Fig. 126. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 127. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 128. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

La muerte de Venetia también es anunciada por el film en un par de escenas, la primera es justo después de que Farleight sea expulsado del castillo mientras ella, Felix y Ollie toman el sol junto al estanque, la toma cenital de ella sobre el muelle la muestra recostada en una toalla roja, imagen que recuerda su posición rodeada de sangre en la bañera.

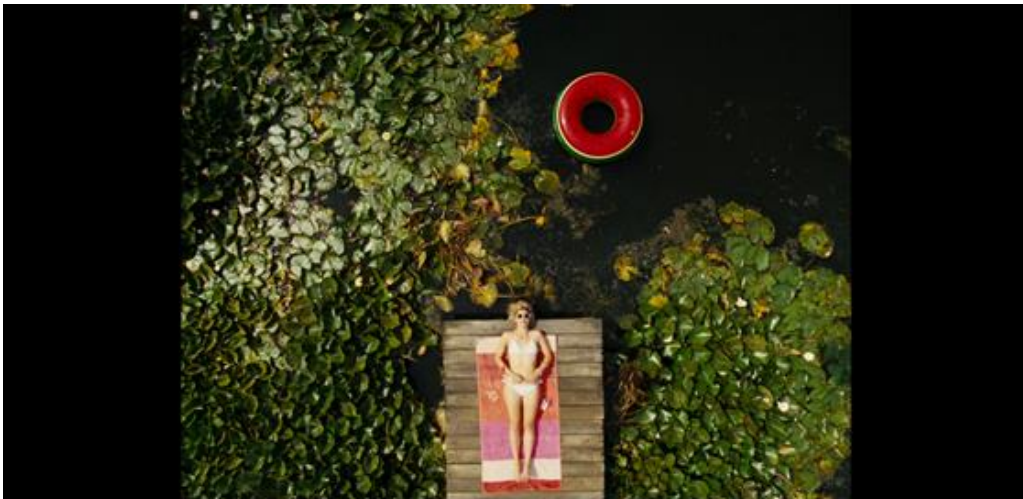


Fig. 129. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 130. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Y la segunda es mientras la familia almuerza en el comedor y los forenses llevan el cadáver de Felix, Venetia en shock sirve su copa de vino hasta derramarla, mal augurio en la tradición romana y que de nuevo recuerda a la bañera desbordada de su sangre. Asimismo, Lady Catton sufre un ataque de tos, haciendo que le falte el aire, tal cual muere como última víctima de la pantomima de Oliver.



Fig. 131. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 132. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 133. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 134. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

En *La pianiste*, estas metáforas hablan de la relación de Erika con su madre y con ella misma, la primera apenas si comienza el film es ver a Erika (una mujer de mediana edad) aun durmiendo con su madre, muestra de lo controladora que puede ser esta respecto a la vida de su hija, esta muestra de control la vemos de nuevo cuando justo antes de un ensayo en casa de una colega, la profesora habla con su progenitora mientras en un tono de berrinche le dice que tardará un par de horas más en llegar a casa, la hipervigilancia de la madre infantiliza e invalida a la protagonista y esto se hace literal con el detalle de los dibujos infantiles en el fondo.



Fig. 135. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 136. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

Otra metáfora visual que involucra la producción del set son las tomas en las que Erika, vistiendo su gabardina, se mimetiza con la arquitectura gris y fría de la ciudad de Viena y cómo se rompe su corazón, literalmente, al ver a Walter antes del gran recital.



Fig. 137. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 138. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

En el caso de *Christiane F.* Estas metáforas hacen de coro Al comienzo del largometraje cuando Cristiane se acerca a la entrada del Sound con Kessi, la cámara enfoca algunas jóvenes esperando en la calle mientras los autos paran para interactuar con ellas, mostrando

el futuro de Christiane y sus amigas prostituyéndose, de nuevo el coro anuncia el futuro estado de adicción de la protagonista cuando tras tomar la píldora de Valium se encuentra con un hombre que acababa de inyectarse en el baño de la disco.



Fig. 139. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 140. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 141. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 142. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 143. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Otro elemento metafórico de importancia son los zapatos de la madre de Christiane, justo antes de llegar al Sound Christiane se cambia los Tenis por los tacones negros, dejando ver sus calcetines a rayas coloridas debajo, esta acción recuerda al cuento de *Las doce princesas bailarinas* (Grimm & Grimm, 1815), la historia sobre las jovencitas que se escapaban de sus camas para bailar hasta romper sus zapatillas, pero también da un profundo aire infantil que nos concientiza, como espectadores, de que Christiane es aún una niña a pesar de lo que estamos próximos a presenciar.



Fig. 144. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 145. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Este recurso de recordatorio se repite durante la escena de desintoxicación con Detlev dónde mientras ambos se retuercen entre espasmos y ansiedad, cristiane arranca el papel tapiz dejando ver atisbos de dibujos infantiles (posiblemente hechos por ella) en el muro.



Fig. 146.Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Vestuario

3. 1. 4. Hallazgo 4. Reflejo del Contexto

Para Ribeiro, el vestuario se emplea como herramienta para construir un lenguaje no verbal, este participa de forma directa en la creación visual de un personaje, basándose en un guion específico (Ribeiro, 2020), William cruz por su parte afirma que este puede trascender la función para la cual fue concebido en un principio, la de fortalecer el carácter del personaje, dotándole así de una identidad visual adecuada para cada situación. (Cruz, 2014).

Ribeiro también establece que “la función del vestuario es por tanto la de completar la totalidad del personaje, proceso realizado a través de la fusión de la indumentaria con el cuerpo de éste que resulta en una imagen de unidad integrada e indivisible.” (Ribeiro, 2020, p. 7). La constante evolución del personaje se acompaña de cambios de vestuario que se ajustan de forma más coherente a sus nuevos rasgos o comportamientos, así mismo El diseño de espacios y el vestuario trabajan de la mano para crear homogeneidad o, por el

contrario, contraste, El Vestuario como indicador señala si se pertenece (o no) en cierta situación o lugar.

Durante el proceso de confección de las prendas, el diseñador debe tener en cuenta que éstas transmitan quiénes son los personajes, por lo que el vestuario debe reflejar la edad, el estatus social y la personalidad de cada individuo, teniendo en mente que todos estos factores pueden evolucionar a lo largo de la película (Ribeiro, 2020, p. 9).

El vestuario no limita su función a hacer que el espectador identifique a un personaje en el filme, también evoluciona junto con este personaje a lo largo de la trama, se encarga de exteriorizar los cambios intangibles, por los que atraviesa el protagonista y habla por él cuándo no hay líneas en el diálogo.

El diseñador de vestuario debe reunirse con el director y actor/es para definir la personalidad del personaje, en la que se tendrá en cuenta diversos factores como su situación actual, traumas pasados que condicionan su conducta en el presente de la historia, etc. Todos estos factores juntos definirán la forma en la que los personajes se vestirán, de tal manera el público podrá captar la esencia de los personajes únicamente mirando su aspecto. (Ribeiro, 2020, p.9).

El diseñador de vestuario comienza a trabajar luego de que el diseñador de producción define la paleta de colores y texturas para las prendas de la película, de esta manera, todo el departamento de arte trabaja bajo los mismos parámetros. (Ribeiro, 2020).

En el caso de *Dogs don't wear pants*, vemos cómo al inicio del largometraje Juha parecía una persona distinta a quien es en la actualidad. Antes de la muerte de su esposa pareciera una persona relajada y que no tenía problema con expresar optimismo. En la primera parte de la historia actual, justo después de conocerse con Mona, vemos a un hombre muy “estirado” y estrictamente cuadriculado con su presentación personal.



Fig. 147. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

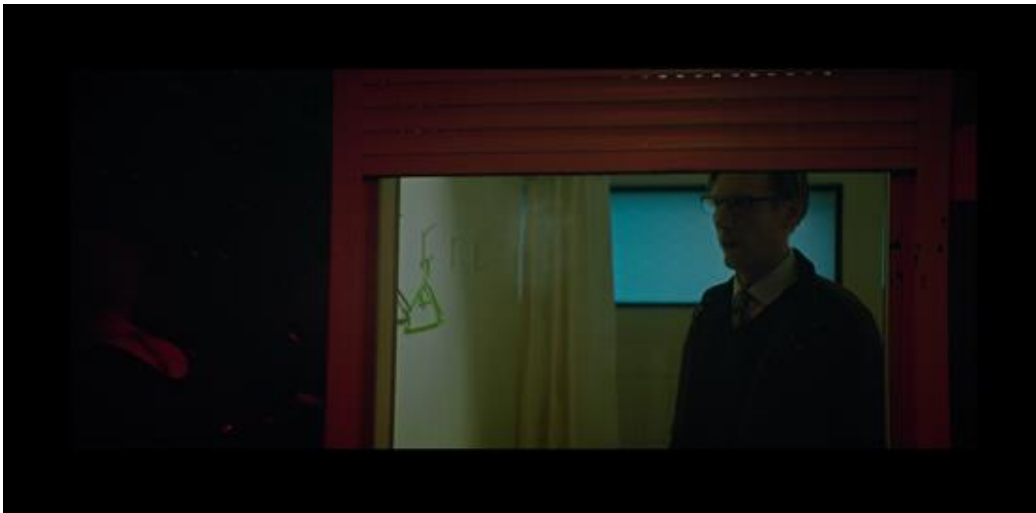


Fig. 148. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

En el primer encuentro pactado con mona es conducido al vestidor por la recepcionista y tatuadora y le indica que allí puede prepararse; este sin tener mucha idea de qué le espera solo se quita los zapatos el saco y la corbata, es en esta primera sesión en la que mona su dominatriz le obliga a transformarse en “perro” mientras le explica con sus métodos, que los perros no llevan pantalones. Es también en esta escena que Juha es introducido a la estética BDSM, no solo en la decoración y ambientación del calabozo, sino también en el vestuario de su ama y el collar que le otorgó su nueva identidad.



Fig. 149. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

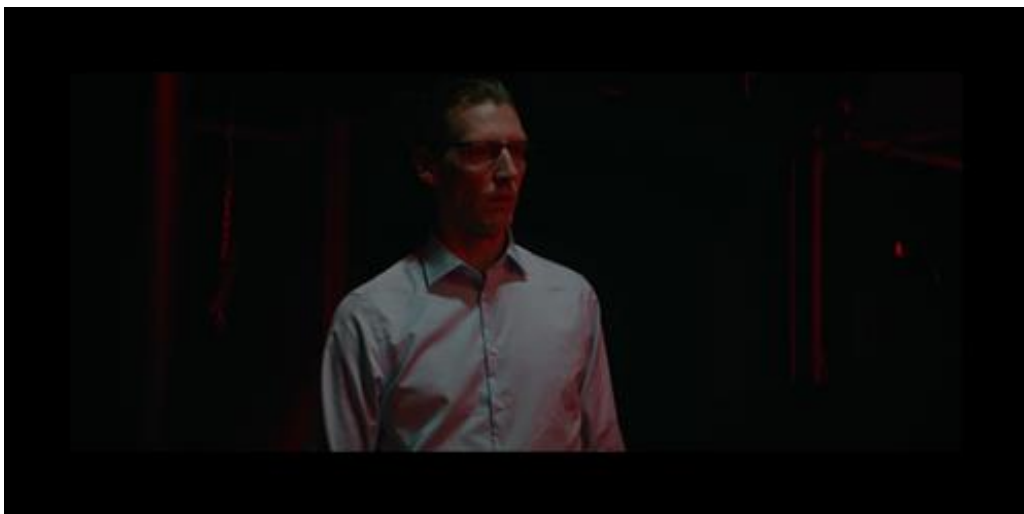


Fig. 150. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

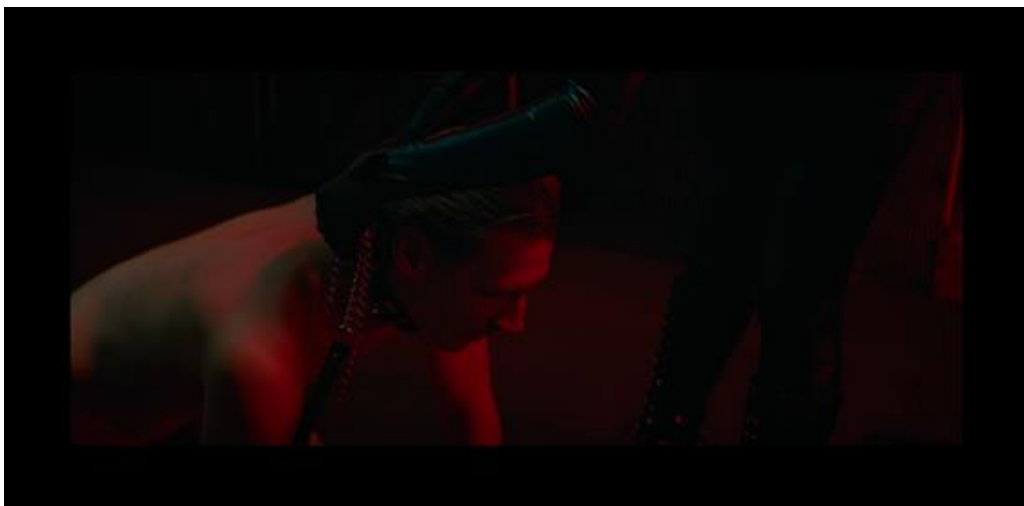


Fig. 151. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

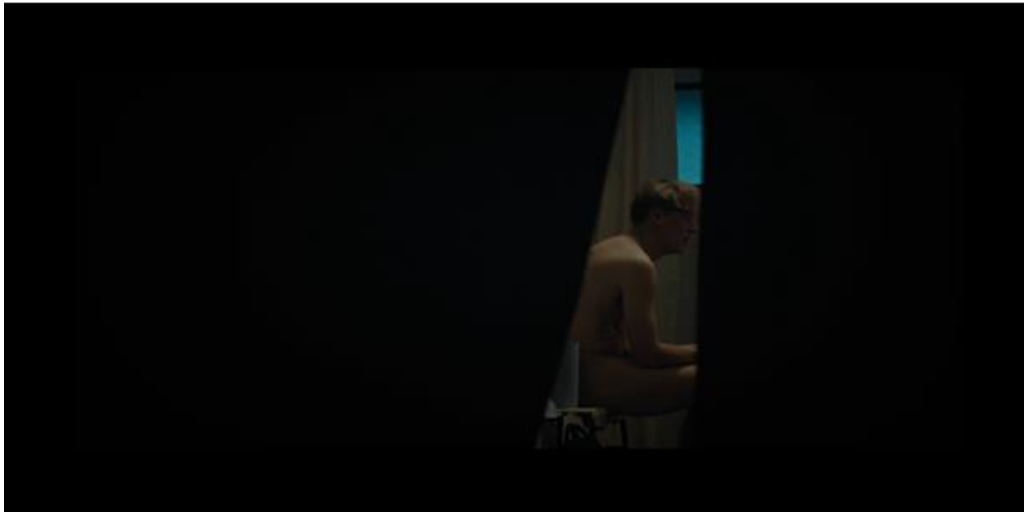


Fig. 152. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

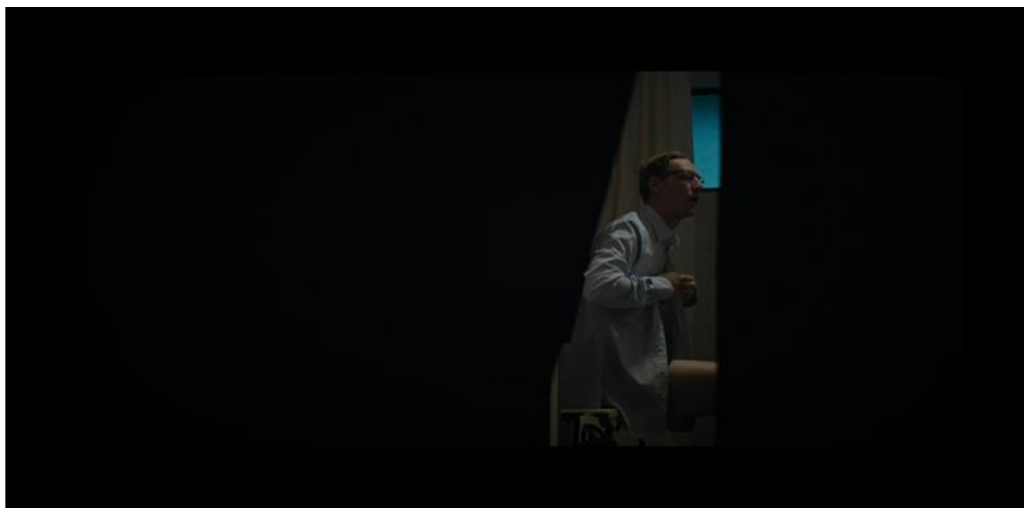


Fig. 153. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

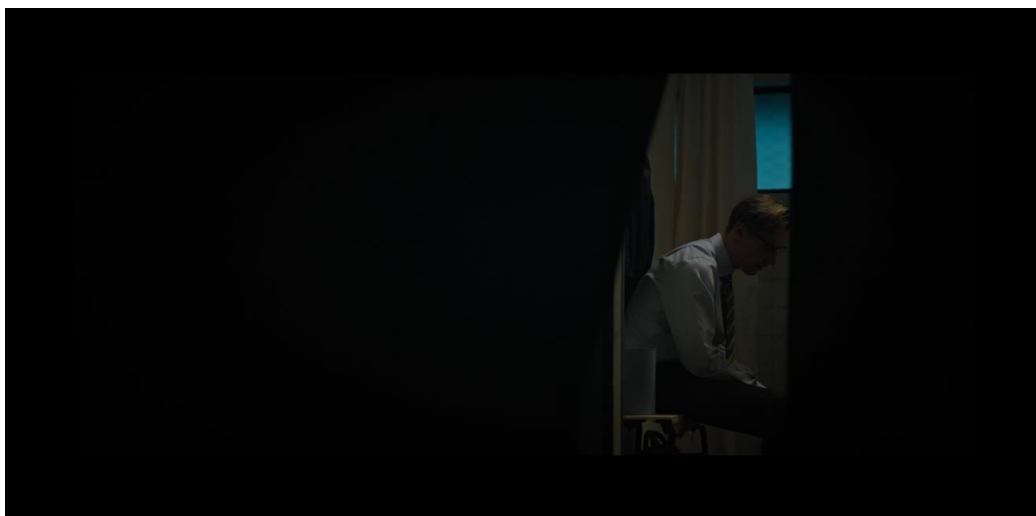


Fig. 154. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Más adelante, en el film *Mona*, la dominatriz le da un set de arnés en cuero negro que se vuelve su nuevo uniforme en esta nueva etapa de su vida, tal como la bata verde de este uniforme en el hospital y el traje de corbata es uniforme en su vida social.



Fig. 155. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

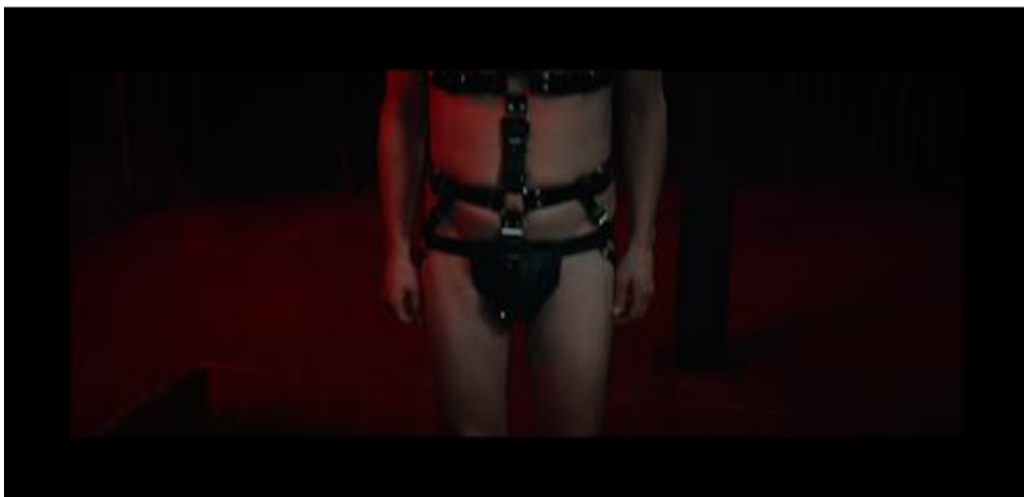


Fig. 156. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

En *Saltburn*, Oliver llega bastante institucionalizado de la escuela privada a la cual había asistido antes de ingresar a Oxford al punto de que decidió usar su antiguo uniforme para el primer día en el campus apartándose inmediatamente del resto de sus pares que habían optado por vestuarios más casuales y modernos para la época en la cual se ubica el film;

Oliver solamente encaja con los otros parias de la universidad, entre ellos Michael, el genio matemático con quién comparte un similar estilo vestimentario.



Fig. 157. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Esto cambia luego del incidente con la bicicleta de Felix, cuando el mismo lo invita a sentarse con él y sus amigos en el pub. En esta escena podemos ver cómo el vestuario de Félix se transforma sin cambiar ninguna de las prendas, solo modificando el estilismo de su look, dándole un aire más relajado



Fig. 158. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 159. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Conforme se solidifica su vínculo con el noble, Oliver comienza a utilizar el azul en su vestimenta de forma más frecuente color que ha representado a Félix dentro de la trama copiando no solo el color sino también las siluetas y estilos un poco más playeros típicos en él, adquiere el hábito de fumar, beber y salir de fiesta.



Fig. 160. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Al llegar a Saltburn la nueva cotidianidad podía resumirse en tres atuendos: la camisa a cuadros azules de manga larga y cuello, el traje negro para las cenas formales con Lord y

Lady Catton, y el polo azul que utilizaba en los desayunos con la familia muy similar a la que utilizó en su reencuentro con Elspeth.



Fig. 161. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 162. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 163. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 164. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Tras su personificación como minotauro oculto durante su fiesta de cumpleaños y posterior muerte de Félix Oliver comienza a usar un tono de azul más verdoso en su vestuario exterior, a excepción de los funerales en los que utilizaba el traje formal de luto designado por la familia, pero Oliver, de forma íntima, comienza a usar la ropa interior de Felix y su loción, culminando su transformación para usurpar el lugar de Felix en el castillo.



Fig. 165. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 166. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 167. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

A lo largo de la película el vestuario de Oliver es resaltado dentro del diálogo en diferentes ocasiones la primera es al llegar al campus de Oxford cuando comenta sobre su elección de vestuario, la segunda es cuando Michael mientras conversa con él en la librería resalta lo diferente que se ve ahora y le recuerda que lo van a desechar tal cual como lo han hecho con otros antes de él; la tercera ocasión es cuando Anabel explica a Félix él porque no quiere invitar a Oliver a su fiesta, mencionando que es un chico raro y que compra su ropa en Oxfam (una organización de ayuda humanitaria) y la última es durante la celebración de los novatos de primer año, de nuevo Farleight le dice a modo de burla que casi logra pasar desapercibido con su traje rentado, pero al ser las mangas muy largas para él lo delataban.



Fig. 168. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 169. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 170. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 171. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

En el caso de Christiane, al comienzo de la película su vestuario parece bastante prolijo e inocente y, a excepción de las calcetas de colores en los tacones de su mamá, no había nada en su conjunto que resaltaré muchísimo. Pero conforme avanza la trama y el historial de consumo crece, sus prendas superiores se vuelven más oscuras.



Fig. 172. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 173. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

En el concierto de Bowie, Christiane lleva su característica chaqueta roja del duque blanco, esta vez lleva una blusa, si bien en un color claro, con un corte más maduro. En su cumpleaños número 14, Christiane se tiñe el cabello de rojo, suele llevar botines de tacón y chaquetas de mezclilla. Conforme avanza su consumo, su imagen se vuelve más desprolija y caótica, se marcan sus ojeras, su cabello pierde brillo y se ve más desordenado hasta que su vestuario es completamente negro hacia el final del largometraje.



Fig. 174. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 175. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 176. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 177. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 178. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 179. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Con *La pianiste* los cambios de vestuario son menos drásticos que en los anteriores filmes, y fue necesario recurrir en algún momento al libro original con tal de brindar más contexto al lector de este ensayo. La relación con la controladora madre permea todas las aristas de la vida de Erika. Desde que nació, su madre decide cada elemento que usa, siempre con la impronta de que comprar ropa nueva y maquillaje es despilfarrar el dinero. Por esta razón, al crecer y ser la proveedora principal, Erika compensa estos vacíos, comprando hermosos vestidos, vestidos a los que bautiza cadáveres, pues se cohíbe llevarlos, ya que su madre aún supervisa lo que se pone.



Fig. 180. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 181. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 182. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 183. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

A lo largo de la trama la silueta de los vestuarios de Erika son bastante similares, faldas por debajo de la rodilla en línea A, suéteres de manga largo o blusas abotonadas hasta el cuello, su cabello siempre recogido en la parte de atrás, su rostro pálido ausente de maquillaje y manos impecables; y precisamente por esto cuando cambia la paleta de color de su vestimenta se hace tan evidente, Erika que casi siempre usaba tonos oscuros y planos en una blusa salmón y cárdigan rojo complementando el lápiz labial y su cabello suelto; sin embargo, el contraste más drástico de vestuario que vemos en Erika es durante el ataque de Walter en el que solamente está utilizando su ropa interior y una camiseta de algodón blanca están bien lo más vulnerable que se le ve a lo largo de la historia.



Fig. 184. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 185. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 186. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 187. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

La idea de que la escenografía y el vestuario escénico se diseñan juntos y se perciben adecuadamente para ir juntos es bastante reciente o, mejor dicho, intermitente. Hollander promulga:

Only within the last hundred years has the concept arisen of the ideal dramatic stage picture as a total visual unit, with the clothes worn by the characters being primarily a part of the set and only secondarily human garments. Given the special meaning of clothes in human life, particularly clothes intended for public view, it is obviously. (1980, p. 243).

En muchas ocasiones el vestuario también es escenografía, esta función de identificación abarca más allá de los personajes principales, a veces dándonos por medio de ellos mucha más información de lo que sucede, haciendo que los extras del fondo que se vuelven parte de la producción del set, hablan de si el personaje está o no en un lugar al que pertenece, de un estilo de vida o de una época concisa.

The costumes worn by extras automatically convey more than the principal actors' or singers' costumes do, since they are performing a purely visual function. Audiences for naturalistic drama, classical or modern, will accept the most minimally conceived costumes on the chief actors, who can convey all the significant atmosphere by their speech and movement. Hamlet can wear anything, so can Gertrude, the only restrictions on their dress might be that no jarring symbolic elements be superadded. (Hollander, 1980, p. 238).

Este recurso cinematográfico del vestuario como “fondo” lo podemos ver replicado dentro de la película de *Saltburn*, desde el primer momento en el que se abre la cámara y vemos de espaldas a Oliver ingresando al campus. Aquello que lo ubica como excluido no es solamente la expresión facial de sus compañeros al verlo, sino la imagen colectiva que generan a través del vestuario contrastando con el protagonista.

Esta acción complementaria se repite en la escena del comedor, a la cual, de no tener ningún asistente a la mesa, se le estaría arrancando la mitad de la información visual e identidad a la locación.

“More than speech and gesture, the clothes suitable for any kind of theater cannot escape visual conventions, established by art” (Hollander, 1980, p. 239). Son estas convenciones las que nos permiten percibir y juzgar correctamente el vestuario, entendiendo qué aspecto debe tener la figura vestida en el escenario.



Fig. 188. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 189. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Detalles que son tan sutiles que pueden ser pasados por alto, como el tener personas en el fondo disfrazadas durante una fiesta de Halloween o el crear visualmente una atmósfera usando una multitud durante la celebración de los novatos de primer año.

En la fiesta del cumpleaños de Oliver de nuevo con los asistentes disfrazados se repite este recurso, por ejemplo, Elspeth que lleva un vestido dorado no lleva mayor disfraz que sus orejas de elfo mientras que el personal, el mayordomo y los otros asistentes vestidos de corte real le dan realmente ese carácter de monarquía a su personaje, tampoco se podría

lograr el incómodo silencio de los asistentes durante la escena del pastel de cumpleaños al no saber el nombre del cumpleañosero.



Fig. 190. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 191. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 192. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

En *Christiane F.*, este recurso identifica la escena cultural, el tipo de jóvenes que asisten al Sound y al concierto de Bowie, los hombres adultos de mediana edad que esperan acechando en la estación Zoo buscando una prostituta infantil; O cuando Christiane busca a Babsy entre los rostros demacrados de los jóvenes zombis recostados en las paredes de lozas verdes, retratando una epidemia de consumo de opioides que marcó una generación.



Fig. 193. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 194. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 195. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 196. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 197. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Con *Dogs don't wear pants* el elemento de los extras corresponde a un código de vestuario que dicta si se es apto o no apto para entrar o permanecer en ese lugar, haciendo el paralelo encontrar una identidad y por ende encontrar un lugar al cual se pertenece con esta y también se les da la función de ambientar los diferentes lugares que hacen parte de la cotidianidad de Juha, un claro ejemplo es la escena en la que finalmente ingresa al disco club, los extras y sus vestuarios coordinados con la decoración y la situacionalidad de la escena, entre los trajes de látex, arneses de cuero y luces de neón generando ese rompimiento del espacio.



Fig. 198. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 199. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 200. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

En *La pianiste* también vemos que este elemento respondiendo a una función de exclusión o, por el contrario, de mimetismo con el ambiente, Erika resalta por su insípida y anticuada estética en los centros comerciales y en el auto cinema, mientras que en los ambientes académicos solo es una más (en cuanto a vestimenta).



Fig. 201. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 202. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 203. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

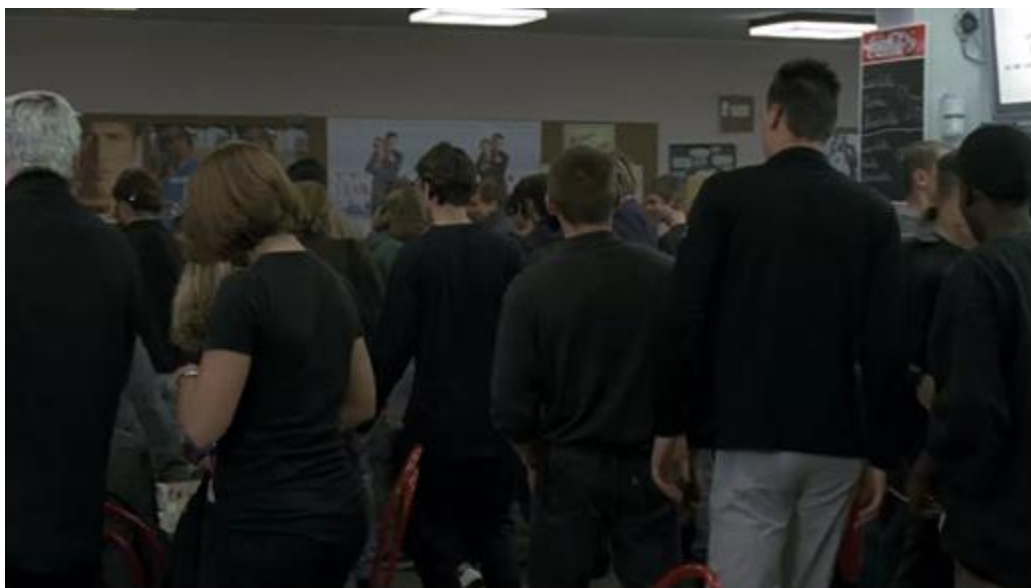


Fig. 204. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 205. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 206. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

3. 1. 5. Hallazgo 5: vínculo vestible

Max Rée, pionera del diseño de vestuario de Hollywood, respecto a la relevancia de la disciplina en la creación de personajes, comenta que “Un diseñador de vestuario debería empezar con una concepción de la personalidad”, este debía ser “al menos tan analítico como el actor que interpreta el papel, pues tiene que familiarizarse tanto con el personaje

para que así el tipo de cosas que la persona en cuestión se pondría le sean inmediatamente obvias”. (Landis, 2007 en Cruz, 2017, p. 136).

Por su naturaleza como artefacto vestimentario, dotamos de significado al atuendo; de allí su relevancia en la construcción de la identidad de un personaje (Cruz, 2017)

El vestuario evidencia la percepción que el personaje sobre su propio cuerpo, su posición social, su filiación religiosa o política, o sus gustos en cuanto a la moda y la música; incluso fortalecer las actitudes corporales del actor en pro de la identidad del personaje interpretado. (Cruz, 2017, p. 136).

En el cine se suele recurrir a los estereotipos al momento de diseñar personajes para que tengan una mejor recepción y entendimiento por parte de los espectadores, al activar esas pistas mentales por medio de elementos visuales que intrínsecamente, le dotan de identidad, y el caso de los personajes con desórdenes mentales no es la excepción.

Estos estereotipos solo son efectivos si logran ser traducidos a pistas y ser captados y reconocidos por el imaginario de la audiencia. Reafirmando lo anterior, Ann Hollander enuncia que:

The clothes become part of the formula, visually satisfying only if they conform to certain expectations. To depart in the direction of greater realism or in the other direction, of more abstract, imaginative conceptions, will seem to violate the character even if an unorthodox costume makes him look more visually pleasing, more historically correct, or even more natural (1980, p. 239).

La clara separación visual entre sanos y enfermos mentales indica la necesidad de una identificación instantánea, por parte de la sociedad, de los “locos”. Este reconocimiento de un estereotipo visual de las personas con trastornos mentales se basa en nuestra construcción de imágenes de la «locura», y no en las características propias de estas enfermedades. (Middleton, 2013).

“Ordinary clothes automatically become extraordinary on the stage or screen” (Hollander, 1980, p. 239). Esa percepción intensificada sobre la vestimenta, cuando se usa en las

circunstancias aumentadas de la pantalla, tiene también el efecto contrario, el de hacer que el traje cotidiano parezca dramático al parecerse a lo que se usa en los largometrajes. Es ahí donde se evidencia la verdadera influencia del cine en la moda y, por ende, en la vida cotidiana. (Hollander, 1980).

En esta influencia sobre la percepción del espectador se crea el espacio para la creación de falsas nociones, estereotipos y estigmas, que, para efectos de este trabajo, serán exclusivamente relacionados con la enfermedad mental. “Largely, these stereotypes are derived from popular media (e.g., news, movies, music). Indeed, the media is the primary avenue through which most people learn about mental illness” (Poulgrain, et al., 2022, p. 384).

El sociólogo y escritor Erving Goffman definió el estigma como una etiqueta unida a un estereotipo, que relaciona a la persona estigmatizada con una característica o rasgo indeseable. En el caso de las personas con enfermedades mentales, estos estereotipos pueden variar desde ser intelectualmente brillantes hasta profundamente violentos. (Poulgrain, et al., 2022).

En el análisis de este trabajo se halló que los personajes con comportamientos obsesivo-compulsivos reflejan su rigidez en su vestuario, usualmente impecable y formal, mientras que aquellas con signos de trastorno antisocial o histriónico tienden a una apariencia más desprolija y caótica. Además del uso de prendas, insignia o clave para el desarrollo de relaciones del protagonista por parte de la dirección y el departamento de vestuario.

Uno de estos estereotipos respecto a las personas que padecen trastorno obsesivo-compulsivo es que sus manías por el orden y la limpieza se replican en su apariencia personal y en su vida social.

Con Juha (de *Dogs don't wear pants*) cuando nos presentan su actualidad, vemos un hombre pulcro, bien peinado y afeitado, de camisa impecablemente blanca y planchada, corbata ajustada a la perfección y zapatos lustrados.

Él se dedica al ámbito médico, específicamente a la cardiología. Al ser cirujano, el lugar donde podría pasar más tiempo estando fuera de casa es el quirófano de un hospital impoluto, estéril y minuciosamente organizado, visión que también aplica en su propia vivienda.



Fig. 207. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

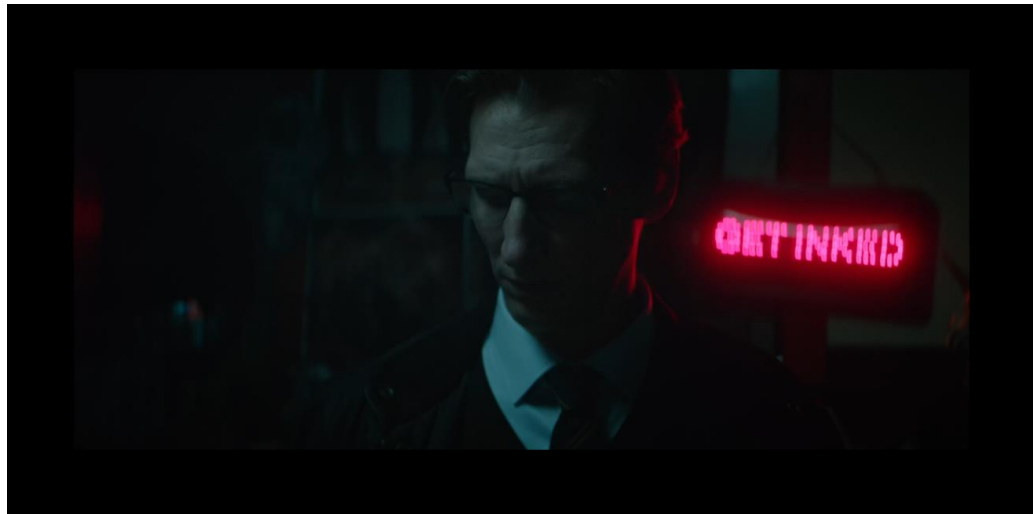


Fig. 208. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 209. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Mona, por su parte, dentro del estereotipo de personalidad caótica, tiende a una estética de *dirty-girl* cuando está en personaje; sin embargo, en su vida mundana tiende a prendas holgadas en colores opacos como el gris, dando un aire más grunge y despreocupado.



Fig. 210. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 211. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

The need to characterise a person with mental illness is commonly executed in films with a set of visual cues. The signifiers of madness and loss of control, in film and television, are dishevelment, shown as wild, unkempt hair and tattered clothing. (Nairn, 2007, in Middleton, 2013, p. 181).

Dentro del estereotipo de personalidad caótica también encontramos a Christiane cuya apariencia se vuelve cada vez más decadente y desprolija conforme desciende en el mundo del consumo y la adicción, pues al padecer una de estas condiciones las prioridades personales se reorganizan en una de las primeras escenas en el film vemos a Christiane retocando su maquillaje en el baño del Sound, acto que no volvería a verse a lo largo del mismo, en donde se preocupa cada vez menos por su apariencia y se ve aún más demacrada por el abuso de estas sustancias.



Fig. 212. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 213. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Oliver como psicópata antisocial consume a su víctima apropiándose de quién es por medio de este acto de reflejo e imitación que en este caso la película lo refleja a través de su vestuario en cómo este empieza a mutar para hacerse similar al de Félix, Comienza por hacer su apariencia un poco más casual y utilizando los mismos colores asignados a Félix por el director. Es por eso que en Ollie no podemos hablar de una identidad o de una personalidad, ya que él la fábrica constantemente en función de su beneficio con respecto a sus víctimas en su acto de depredación figurativa.



Fig. 214. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 215. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

La pianista por su parte comparte características de la personalidad obsesiva compulsiva, pero esto podría ser también gracias a la frecuente y fuerte influencia de su madre frente a sus elecciones de vida por ende a primera vista, aunque vemos un vestuario recatado uniforme y prolijo de cabello siempre peinado y apariencia limpia al punto de la insipidez contrasta profundamente con la urolagnia que Erika desarrolla dentro de su conjunto de parafilias para su alivio emocional. Otro de los elementos de vestuario que enfatiza este

TOC en la protagonista es el constante uso de guantes mientras se realiza cualquier actividad que no sea tocar a Walter o al piano, y que, por cierto, también contrasta mucho de su fetiche por el oler fluidos ajenos en las servilletas de las cabinas pornográficas.

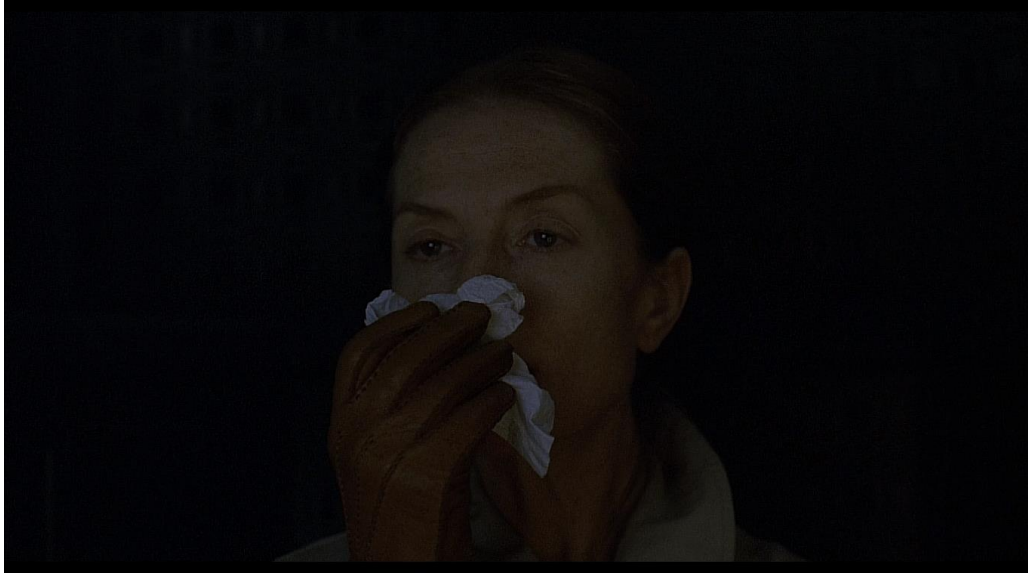


Fig. 216. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

Las prendas de vestir hacen de hilo conductor que impulsa constantemente la trama y hace tangibles los elementos no visibles por el espectador de su relación con otros personajes. Comenzando por Christiane, su chaqueta de Bowie la une a Babsy en el concierto del mismo, prenda que también hace tangible su amor por la música y su nueva vida en el club Sound.

Esta prenda más adelante en la película será regalada a Babsy y será también gracias a ella que en el futuro Cristian podrá reconocerla a las afueras de la estación Zoo solo para enterarse de que ahora ella hace parte también de las muchas juventudes consumidoras de heroína.

La chaqueta del traje de Klaus era un indicador de que este había pasado en la noche con su madre en el apartamento. Christiane sentía su espacio invadido por él, esto le generaba rechazo hacia sus objetos y su persona.



Fig. 217. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 218. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

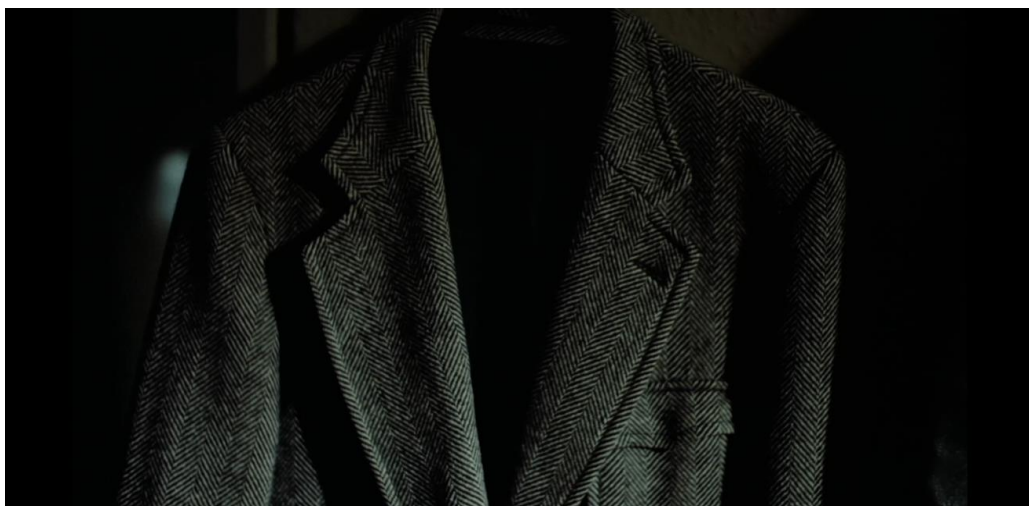


Fig. 219. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

En el caso de *Dogs don't wear pants*, se destacan dos elementos de vestuario que ayudan a impulsar la trama y el desarrollo de personaje el primero es el traje de arnés que mona le da a Juha antes de su segundo encuentro y el segundo es el vestido de flores de la difunta esposa de Juha que nos es presentado en las primeras tomas de la película, colgando en el tendedero de la casa del lago.



Fig. 220. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

El primero es un elemento que va ligado a la liberación de las pasiones de los sentimientos y a la aceptación de la propia persona que se es el elemento de vestuario que acompaña a Juha en los diferentes espacios en los que se desarrolla su nueva cotidianidad incluyendo el incidente que lo hizo mezclar esa faceta de su vida con la del hospital, el vestido está más ligado a la parte emocional al pasado de Juha a su trauma y también es el elemento principal ligado al duelo y al afrontamiento del mismo.



Fig. 221. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 222. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 223. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

En *La pianiste*, parte del hilo conductor son sus vestidos cadáveres, que compra, pero no puede usar, a los que la madre puede destruir en cuanto le plazca. Esos vestidos que hablan de esa feminidad añorada por Erika, pero inalcanzable a causa de sus distintos desórdenes y traumas, se podría decir que todo respecto a la apariencia de Erika es una extensión del control que su madre ejerce en ella fuera de casa.



Fig. 224. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 225. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

Por último, con Oliver su principal vínculo dentro de la trama es con Felix, que además de estar representado con su metamorfosis recreándolo en su persona se acentúa en la escena del laberinto durante la fiesta de cumpleaños donde Félix con sus alas doradas y Oliver con su traje blanco y bordados de ramas de olivo y sus astas recrean el mito de Ícaro y el minotauro, Solo que esta vez en lugar de caer sobre el mar fue atrapado por el minotauro precisamente por volar muy cerca de la verdad.



Fig. 226. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 227. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Enfermedad mental

3. 1. 6. Hallazgo 6: Obsesión y Deseo

Ribeiro Quiles cita en su tesis a Bramah (2018), quien considera que el armario de una persona brinda una amplia información sobre su aspecto psicológico; Ribeiro agrega que para analizar el vestuario de la película, se debe comprender la psicología de los personajes y el contexto que les motiva a actuar en cierta forma. (Ribeiro, 2020).

DiMaggio (1992) opina que para llevar a cabo la manifestación de la caracterización es necesaria una perspectiva psicológica, aconsejando de esta manera iniciar una investigación en base al personaje y todos los elementos de su pasado y presente, al igual que de la búsqueda de la fuerza dominante, es decir, el factor que motive al individuo. (Ribeiro, 2020, p. 21).

Dentro de la psicología del personaje como área de estudio, nos enfocaremos en la enfermedad mental, más específicamente en identificar diferentes trastornos en los rasgos de personalidad de los personajes principales. En la definición de trastorno, el paciente presenta rigidez e inflexibilidad mental, esto le impide ajustarse, en su comportamiento, a las normas sociales y condicionantes del ambiente.

También, de forma reiterada y testaruda, se empeña en repetir patrones con los que obtener objetivos es poco o nada realista, “a la vez que se le hace especialmente difícil aprender de su propia experiencia y extraer conclusiones que le permitan percibir la realidad objetivamente”. (Martos & López, 2015, pp. 289-290).

Aquellos personajes con TOC encuentran alivio por medio del masoquismo y otras parafilias, mientras los personajes con personalidades emocionalmente inestables buscan situaciones de riesgo externas y tienden a la agresividad y la manipulación al igual que el perfil psicopático, pero todos los personajes pacientes desarrollan obsesión en torno a otro personaje con el que experimentan relaciones dependientes.

Christiane desarrolla un gran apego por Detlev, apego que es reforzado por el consumo conjunto de ambos es una relación de alta dependencia donde el concepto que Christiane tiene de él oscila entre la idealización y la devaluación constantemente con fuertes episodios de agresividad.

Su inestabilidad hace usual que aparezcan en ellos episodios de ira muy intensa e injustificada que pueden alternar con otros de aparente normalidad. Presentan súbitos arranques emocionales que los convierten en sujetos imprevisibles en los que no se sabe cuándo puede aparecer el fantasma del suicidio o la autolesión. (Martos & López, 2015, p. 219).



Fig. 228. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 229. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 230. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

Puede notarse un patrón a lo largo del film entre los conflictos donde las actitudes de riesgo de Christiane, entre ellas los primeros episodios de consumo de heroína y de prostitución.

Las actitudes autodestructivas de Christiane a lo largo del filme son extensas desde los primeros y curiosos encuentros con el Valium y pasando por el tatuaje que imitó de Detlev muestra de la idealización que tenía por este además de ser una autolesión, el consumo de opioides luego de saber qué de qué se inyectaba heroína y luego de verlo en el concierto de Bowie con alguien; El síndrome de abstinencia en Christiane detonaba episodios de ira que usualmente liberaba contra Detlev y comportamientos impulsivos motivados por la

búsqueda de su siguiente dosis, a su vez, el desmoronamiento de su entorno social la hace refugiarse más y más en el consumo.

El neuroticismo se define como una predisposición a experimentar afecto negativo y a sentirse insatisfecho e infeliz de manera crónica presentando facetas de evitación, angustia y desequilibrio emocional, experimentan mayor estrés, emocionalidad negativa y estados de ánimo como ansiedad, temor e irritabilidad. Sufren a nivel emocional, debido su mayor capacidad para experimentar las emociones negativas y porque albergan pensamientos alterados y perturbadores de manera crónica. (Carrera, 2021, pp.10-11).



Fig. 231. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 232. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 233. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 234. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 235. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 236. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

En el caso de Erika, la relación codependiente principal es con la madre, una mujer narcisista que se ha encargado de romper el espíritu de su hija en nombre de la excelencia controlando cada aspecto de la vida de esta, pero Walter, un personaje que cautiva profundamente a Erika por su éxito personal atractivo y habilidades sociales y musicales entra en escena para despertar las pasiones reprimidas de esta mujer niña.

Individuos de aspecto tenso, responsable, preocupado y triste. Son muy disciplinados, regulan su vida según pautas estrictas para garantizar la precisión de sus acciones. El perfeccionismo en los detalles interfiere con lo importante y cortocircuita sus procesos de toma de decisiones sobre objetivos vitales de carácter general. Su seriedad crónica les hace tener escaso o nulo sentido del humor. Muestran una presencia siempre respetable y convencional. (Martos & López, 2015, pp. 215- 216).



Fig. 237. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 238. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 239. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 240. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

Pero el joven pupilo al inicio retado por la poca abertura Erika, termina conflictuado y frustrado por las condiciones que le son impuestas por su institutriz, ya que la crianza hipervigilante y controladora que tuvo de su madre le hizo desarrollar una relación restrictiva y desorganizada con su sexualidad conduciéndola a parafilias como el voyerismo, la urolagnia y la autoflagelación; incluso dentro de la película se contempla el

incesto y el abuso, la protagonista no desea ser víctima de tal abuso realmente, pero en su mente distorsionada por la pornografía, idealiza el masoquismo y violencia sexual, práctica que en realidad y después de experimentarla no sería completamente de sus afectos.

Mientras que los que sufren TOC suelen ser víctimas de pensamientos intrusos y desagradables que se esfuerzan por combatir, las personalidades obsesivas validan todas sus creencias y cogniciones. Una vez hechas estas salvedades, procedamos a su análisis. En la pantalla se proyecta a un personaje, gris, anodino, austero, extremadamente disciplinado, inexpresivo y con una vida en la que nunca ocurre nada digno de mención (Martos & López, 2015, p. 215).



Fig. 241. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

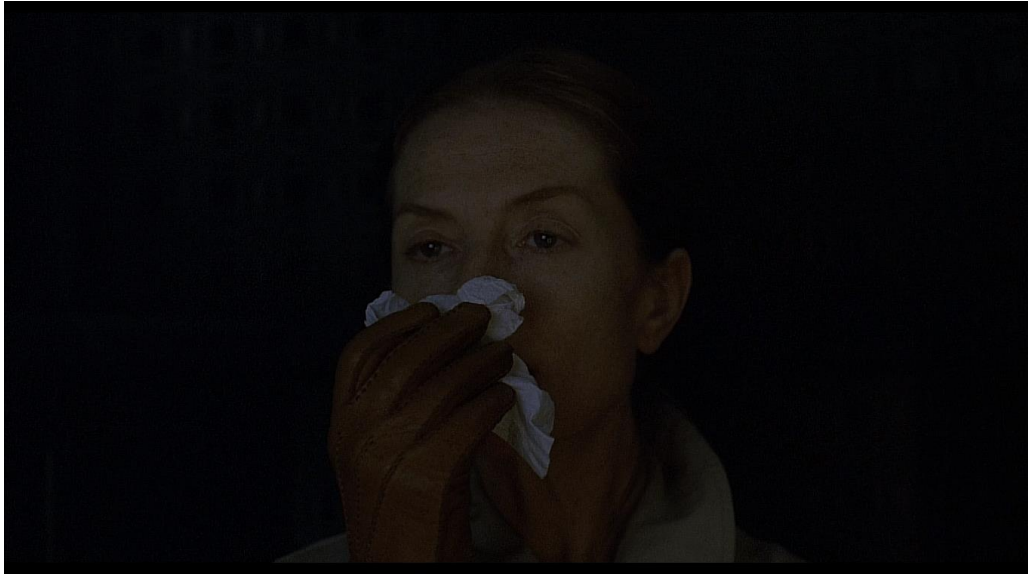


Fig. 242. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 243. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).



Fig. 244. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

Los personajes con TOC, dentro de sí, disputan sus sentimientos prohibidos y no aceptados socialmente frente al principio que les exige obedecer y cumplir, esto les conduce a un estado emocional de difusa irritación, frustración y rabia. (Martos & López, 2015).

En *Dogs don't wear pants*, la obsesión del protagonista Juha se desarrolla por Mona la dominatriz misteriosa que conoce por casualidad en el estudio de tatuajes. Mona interpreta a una especie de Caronte, transportando a Juha hasta ese lugar onírico en el cual puede reunirse con su difunta esposa. También a través de la experiencia masoquista del dolor físico y la humillación sexual es capaz de sentirse vulnerable, por ende, puede ventilar y aliviar ese dolor emocional del duelo truncado.



Fig. 245. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

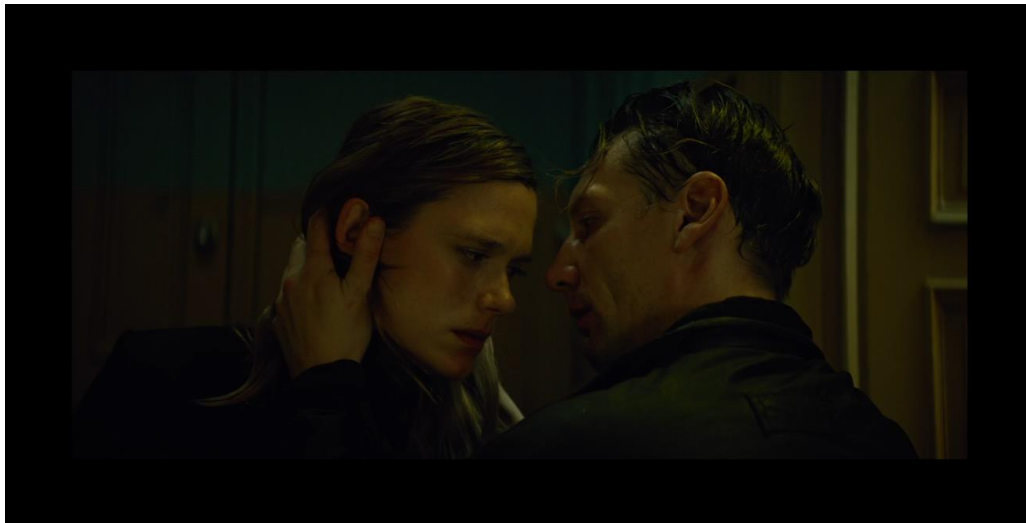


Fig. 246. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Así mismo Mona llega a experimentar su propia vulnerabilidad por medio de la experiencia emocional de Juha, pero esto, después del incidente con su sistema de seguridad, la hace sentir demasiado involucrada y reacciona de manera evitativa frente a su cliente literalmente evitándolo y no dándole más citas para futuros encuentros, y de manera emocional generando un bloqueo que le impide seguir trabajando con normalidad con sus otros clientes.



Fig. 247. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).



Fig. 248. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Con Oliver en *Saltburn*, vemos el caso de un psicópata antisocial cuya obsesión por Félix se debate entre un amarle como concepto objetualizándolo o, el querer ser él. De acuerdo con Martos y López, lo que estos individuos pretenden lograr es:

Convertir la vida de quienes les rodean en un infierno que, dependiendo del grado de afectación que presenten en su trastorno, las situará en el primer círculo o en el séptimo del averno de Dante. (Martos & López, 2015, p. 305).



Fig. 249. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Ollie también proyecta en Félix las parafilias que se ven durante el filme, cómo lo es la salirofilia o el fetiche por los fluidos corporales y el voyerismo.

Cual lobo con piel de cordero, poco a poco van emergiendo las claves ocultas de un personaje que al principio nos atrapa con sus seductoras maneras y que termina subyugándonos con su pérfido maquiavelismo y las retorcidas tramas que urde para conseguir sus metas. (Martos & López, 2015, p. 302).

El rol de espectadores nos permite infiltrarnos en la mente del psicópata, entendiendo cómo funciona en privado y cómo sus motivaciones ocultas que alientan, a primera vista, sus desinteresadas conductas.

Nos muestra su verdadero rostro cuando se acicala ante el espejo, mientras despliega una doble vida de cara a los demás. Con su actitud arrogante y altanera da la impresión de vivir presidiendo un permanente desfile que se celebre en su honor. (Martos & López, 2015, p. 302-303).

Como psicópata antisocial Oliver se alimenta de víctimas emocionalmente (e incluso literalmente en la escena del patio con Venetia que es un guiño a la película de Drácula de Francis Ford Coppola, específicamente a la escena en la que Lucy es seducida por conde en

el jardín afuera de su habitación), los Catton eran el objetivo de un plan que, por lo que da a entender Oliver al final de la película lleva bastante tiempo siendo tramado.



Fig. 250. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 251. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 252. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

Personaje

3. 1. 7. Hallazgo 7: La desnudez

El vestido es el espacio que se habita antes de habitar el espacio colectivo. Para Fernández y Velásquez, es “la membrana de relación con el entorno que nos rodea, nuestro artificio corporal más íntimo.” (Fernández & Velásquez, 2014, p. 22).

El cuerpo desvestido como signo de vulnerabilidad o genuinidad en el personaje, no de ser más auténtico, pero sí de ser más crudo.

Cubrir nuestros cuerpos con materiales implica esculpirlos, transformando nuestra manera natural de estar en el mundo. Para abordar esta acción, los seres humanos tomamos sustancias tangibles e ideas intangibles de nuestro entorno para convertirlas en pieles, cáscaras, epidermis o envolturas con que modelamos sobre el cuerpo un artificio para entrar en relación con la cultura y por ende con las personas y las cosas. (Fernández & Velásquez, 2014, p. 28).

En *Saltburn*, el vestuario es utilizado por el protagonista para caracterizar una personalidad prefabricada, que usa para adaptarse a las preferencias de sus víctimas; por ende, podríamos hablar de que la desnudez o la "ausencia de vestuario" muestra su verdadero ser.

Nuestros vestidos, como objetos que manejan una relación tan íntima con nuestro cuerpo, actúan como una prolongación de nuestro interior, nos dotan de identidad y expresión(...) hablan de nuestra procedencia, de nuestro oficio y actitud frente al mundo, de nuestros sueños y ficciones. (Fernández & Velásquez, 2014, p. 31).



Fig. 253. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).



Fig. 254. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

En la escena en la que Oliver se les une a Venecia, Farleight y Felix desnudos tomando el sol en los campos del castillo podemos interpretar el ser uno mismo sin escrúpulos como uno de los privilegios de ser parte de la élite social y no tener que responder al agrado de nadie; Es por eso que en la escena final y sin necesidad de agradar a nadie para lograr sus fines Oliver en su verdadera forma y naturaleza animal baila desnudo por los pasillos de su botín.



Fig. 255. Fotograma tomado de la película *Saltburn*. (Fennell, 2023).

En *La pianista*, la desnudez de Erika es parcial y la acompaña en su momento más vulnerable de la trama cuando Walter, frustrado, accede a sus peticiones masoquistas y la ataca en su apartamento junto a su madre. Es importante resaltar que en este caso la desnudez se acompaña de dolor físico y sangre.



Fig. 256. Fotograma tomado de la película *La pianiste* (Haneke, 2001).

En *Christiane F.* la única escena de desnudo total es cuando Christiane tiene su primer encuentro sexual con Detlev, hecho que podríamos denominarlo como el punto de inflexión en la relación codependiente de ambos.



Fig. 257. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).



Fig. 258. Fotograma tomado de la película *Christiane F.* (Edel, 1981).

En *Dogs don't wear pants*, la desnudez es primero presentada en la ensoñación de Juha al perder la consciencia intentando salvar a su esposa (desnudez que se hace recurrente en las informaciones de Juha durante las sesiones con Mona), luego en la trama, es impuesta por la dominatriz para dotar a su esclavo de su identidad de perro. Aun así, es por medio del despojarse de su usual ropaje que el protagonista halla quién es y un nuevo lugar (escena, cultura, grupo) al cual pertenece.



Fig. 259. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

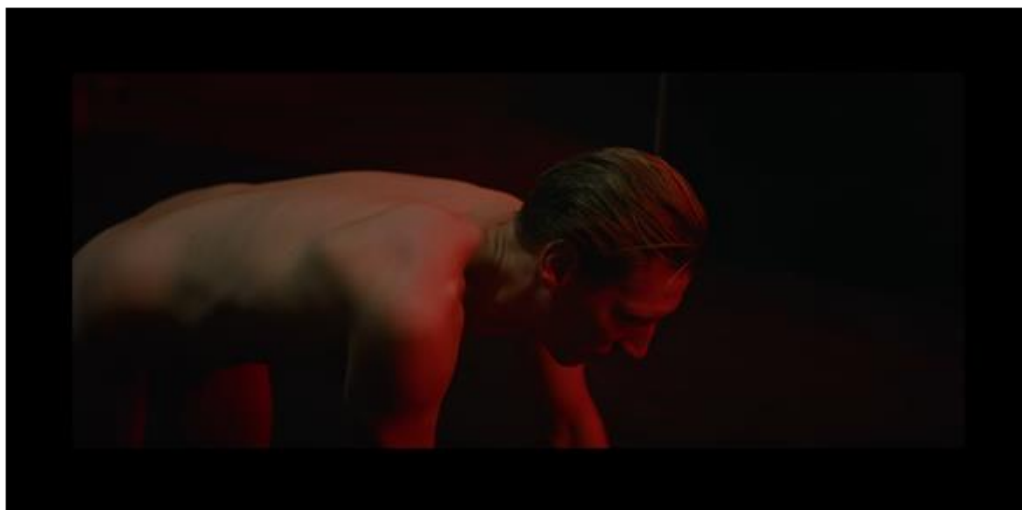


Fig. 260. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Por su lado, la desnudez de Mona, lejos de ser literal, habla de la intimidad de su cotidianidad durante el día. Es ella fuera de su personaje de dominatriz, que, a su vez, le sirve de escudo emocional; en ella (su intimidad) habla de la desnudez al interior de su camerino y el interior de su propio hogar.



Fig. 261. Fotograma tomado de la película *Dogs Don't Wear Pants*. (Valkeapää, 2019).

Conclusiones

A continuación, después de plantear los resultados del estado del arte, se procede a elaborar las conclusiones, que surgen a partir del análisis de la pregunta de investigación, del objetivo general y de los objetivos específicos planteados en la primera etapa de este trabajo.

Habiendo tenido como premisa la pregunta: ¿Cómo los elementos de composición dan cuenta del estado psico-emocional de los personajes y a qué herramientas acuden para retratar la enfermedad mental en el filme? Concluimos que sí se logra dar cuenta de dicho estado, usando las claves contextuales y culturales que detonan en el imaginario del espectador ideas o conceptos.

Estas claves pueden recurrir a la psicología del color, recursos técnicos como movimientos y ángulos de cámara, a recursos estilísticos como la apariencia corporal, o a ideas y refranes del imaginario colectivo, incluso referenciándose en otras obras o elementos de la cultura pop.

Dichos elementos trabajan en conjunto con otros códigos, también dados por la película, en una escena o toma, creando una idea completa y necesaria en el desarrollo de la trama del filme y para la caracterización del personaje por parte de quien observa. Esto nos lleva al objetivo general en el que se planteó efectuar un estudio de caso sobre la existencia de un lenguaje establecido al momento de retratar la enfermedad mental en el cine y, a qué herramientas se acude para retratarla.

Este objetivo es alcanzado a cabalidad, se efectúa el estudio de caso de 4 películas en cuya temática, se contemplara algún tipo de afección mental en el personaje principal; se recurre al análisis fotográfico de los fotogramas recuperados de los filmes, en dónde se analiza la iluminación, el color, el vestuario y la acción de lo que acontece, en ocasiones recurriendo a

más de un fotograma por cuadro de análisis para priorizar el mensaje intencionado sobre la definición estrictamente técnica del elemento a estudiar.

Cómo fue propuesto en el objetivo 1, luego de indagar sobre la existencia de un lenguaje estético establecido que comunique aspectos psicológicos en el vestuario y estilismo al espectador, se logra concluir que sí existe dicho lenguaje y se comunica basándose en códigos y claves culturales que detonan, en la psiquis del observante, una imagen, idea o concepto, transmitiendo así, un mensaje claro usando las referencias culturales previamente adquiridas por el espectador.

Por ejemplo, en los hallazgos 1, 2 y 3, donde elementos comunicativos analizados son dotados de intención para representar esas características emocionales o psicológicas contempladas en hallazgo 6, usando recursos técnicos, como el uso del color por medio de la iluminación, con una intensidad, dureza y dirección pautada para crear el ambiente propicio y que el espectador pueda identificar el estado psicoemocional del personaje en cuestión.

El objetivo 3, que busca determinar relevancia del vestuario como narrador silencioso, es analizado en los hallazgos 4, 5 y 7, donde se establece que su función es mucho más amplia y vital al comunicar el trasfondo de la escena.

Para caracterizar al personaje, haciendo que el espectador asocie valores al mismo sólo por su apariencia, causando que se recurra usualmente a estereotipos, ya que en la cultura popular se tienen poco y esporádico acceso a producciones que retraten la enfermedad mental totalmente desligada del preconcepto de esta.

Estos valores pueden variar a lo largo del desarrollo de personaje y se reflejan en la evolución de su apariencia a cargo de los departamentos de vestuario, maquillaje y peinado, pero sin limitarse a personificar, el vestuario es también un indicador del tiempo, como en las estaciones en *Saltburn*, o las raíces del cabello de Christiane (de *Christiane F.*), o del lugar con los uniformes de Juha en (*Dogs don't wear pants*), dónde es el elemento de vestuario el que rompe los límites ente sus mundos.

El vestuario también impulsa y representa los vínculos de los personajes dentro del largometraje, específicamente en el hallazgo 5, se explora el uso de prendas insignia que hacen de hilo conductor en el desarrollo relacional del protagonista. Como se observa en el hallazgo 4, el vestuario, además de sus funciones anteriores, se toma la de escenografía y decoración, comunicando aspectos de contexto de un lugar.

Sin embargo, se alcanzó parcialmente el objetivo 4, que pretendía establecer la dinámica entre lenguaje cinematográfico y lenguaje estético para “reforzar” el mensaje o la intención del director.

Cada film establece la dinámica con la que se entrega el mensaje o intención al espectador, obedeciendo a los parámetros de su universo estético. Por esto, se recurre en muchos casos a códigos generales como el color en caso del hallazgo 1, y son presentados a través del filtro de autenticidad estilística o de claves presentadas previamente por la misma película (presentada en la iluminación, en el vestuario, o en la escenografía).

El recuso actoral (de la mano de los recursos técnicos y estilísticos) termina la tríada necesaria para dar vida al personaje, por tanto, para retratar su enfermedad. El hallazgo 6 junto con el hallazgo 4 son los que exploran a mayor profundidad este aspecto.

Las metáforas visuales del hallazgo 3, son el epítome del uso de estos códigos a causa de la complejidad del concepto a transmitir. Un ejemplo es el concepto de “como un pez fuera del agua” de *Dogs don't wear pants*, que depende no solo de que el espectador registre la frase dentro de su imaginario, sino también de que reconozca los recursos visuales que la escena pone juntos para representar la incomodidad de Juha.

Para concluir, todos estos códigos fueron analizados en una matriz que hizo posible hallar y rastrear coincidencias en las cuatro películas que, a pesar de las diferentes estéticas entre ellas, obedecen a un lenguaje claro, compuesto por recursos técnicos, comunicativos y estilísticos coordinados por el argumento del filme; logrando así, por medio de este trabajo

el objetivo 2, que buscaba esbozar a través de patrones coincidentes, la intención de un tratado o manifiesto que establezca códigos de lenguaje en la proyección de la emocionalidad del personaje en los largometrajes.

Referencias

- Arboccó de los Heros, M. (2011). El bebé de Rosemary de Roman Polanski (psicopatología y cine). *Revista de investigación en psicología*, 14(2), 223-228.
- Association, American Psychiatric. (2014). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5)*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Barrio Del Castillo, I., González Jiménez, J., Padín Moreno, L., Peral Sánchez, P., Sánchez Mohedano, I., & Tarín López, E. (2015). EL ESTUDIO DE CASOS. *Métodos de investigación educativa*.
- Cambra Badii, I. (2018). Pensar el cine: La narrativa de películas y series como matriz metodológica para el tratamiento de problemas complejos. *Prometeica*. doi: <https://doi.org/10.24316/prometeica.v0i17.230>
- Carrera, O. (2021). Diégesis psicológica de “Eternal Sunshine of the Spotless Mind” de Michel Gondry (2004). Motivación, memoria, emoción y apego en el cine de ciencia ficción y romance. *Diégesis psicológica de “Eternal Sunshine of the Spotless Mind” de Michel Gondry (2004). Motivación, memoria, emoción y apego en el cine de ciencia ficción y romance*. Universidad San Sebastian.
- Corral Rey, M. (2020). La recreación cinematográfica de los traumas psicológicos y la violencia intrafamiliar. Propuesta para su reflexión desde el ámbito universitario. En *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa* (págs. 1451-1458). Octaedro.
- Cruz, W. (2014). El vestido como declaración ante el mundo. En C. M. Cano Ramirez, W. Cruz Bermeo, & C. Fernández Silva, *Creadores de vestidos, creadores de mundos: diseño de vestuario 10 años UPB* (págs. 164-178). Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.11912/1472>
- Cruz, W. (2017). Vestuario cinematográfico, moda e identificación. En D. Correa, & C. Vélez, *Estudios del Diseño. Estética, comunicación y proyecto* (págs. 131-149). Editorial Pontificia Bolivariana.
- Doria, P., Trinidad, D., & Ferreira Pires, B. (2021). Cine, Moda, Cuerpo, Arte y Diseño: La moda en el cine. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, 145. doi: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi145.5206>

- Edel, U. (Dirección). (1981). *Christiane F.* [Película]. Alemania Occidental.
- Felici, J. M. (2024). *Propuesta de Modelo de Análisis de la Fotografía Universitat JAUMEI*. Obtenido de Cultura Visual: <https://www.culturavisual.uji.es/analisisfotografia>
- Fennell, E. (Dirección). (2023). *Saltburn* [Película]. Reino Unido.
- Fernandez, C., & Velásquez, M. (2014). Cuerpo vestido y creación: la experiencia del cuerpo transformado. En C. M. Cano Ramirez, W. Cruz Bermeo, & C. Fernández Silva, *Creadores de vestidos, creadores de mundos: diseño de vestuario 10 años UPB* (págs. 22-52). Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.11912/1472>
- Ghazali, N., Aden, E., Anuar, A., Yahya, F., & Zulkifli, A. (2021). Exploring the use of films/dramas in giving awareness towards mental illness in society. *International Journal of Public Health Science (IJPHS)*, 10, 704. doi: <http://doi.org/10.11591/ijphs.v10i3.20967>
- Haneke, M. (Dirección). (2001). *La Pianiste* [Película]. Austria; Francia.
- Hollander, A. (1980). *Seeing Through Clothes by Anne Hollander*. New York: Avon.
- Imai, T. (2022). Mental Illness: Stigma. En C. L. E. Y. Ho, *The International Encyclopedia of Health Communication*. doi: <https://doi.org/10.1002/9781119678816.iehc0816>
- Liniers, M. (2004). El análisis documental. Indización y resumen en bases de datos especializadas. Obtenido de http://eprints.rclis.org/6015/1/An%C3%A1lisis_documental_indizaci%C3%B3n_y_resumen.pdf
- Manso, V. D. (2019). Tennessee Williams y la ruptura del cine clásico: la construcción de unos personajes al límite en Un Tranvía Llamado Deseo. *outra travessia*, 1(27), 91-107.
- Mariani, L. (2019). *Why does he behave like that?" - Film characters' psychology and viewers' causal attributions - Part 1*.
- Mariani, L. (2019). *Why does he behave like that?" - Film characters' psychology and viewers' causal attributions - Part 2*.
- Martos, J., & López, E. (2015). Trastornos de personalidad y cine. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 11.

- El vestuario como indicador narrativo de la enfermedad mental en el cine: análisis estético, desarrollo de personajes y lenguaje cinematográfico 202
- Middleton, C. (2013). The Use of Cinematic Devices to Portray Mental Illness. *etropic: electronic journal of studies in the tropics*, 12(2), 180-190.
- Mundó, A. G. (2015). Elementos metodológicos para el análisis de imágenes. *Actas del XVIII Coloquio de Historia de la Educación: Arte, literatura y educación*, 346-354.
- N., C. (2021). Diégesis psicológica de “Eternal Sunshine of the Spotless Mind” de Michel Gondry (2004). Motivación, memoria, emoción y apego en el cine de ciencia ficción y romance. Universidad San Sebastian.
- Orta, M. (2016). Moda fantástica. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 61-78.
- Ortiz Leroux, J. G. (2021). El cine como estética y política. Aproximaciones hermenéuticas al cine documental mexicano. *TOMA UNO* (9).
- Poulgrain, J., Bremner, N., Zimmerman, H., Jao, C.-W., Winter, T., Riordan, B., . . . Linton, C. (2022). Why So Serious? An Attempt to Mitigate the Short-Term Harmful Effects of the Film Joker on Prejudice toward People with Mental Illness. *Behavioral Sciences*, 12(10), 384.
- Ramón Fernández, F. (2022). Vértigo (1958) de Hitchcock: la utilización del cromatismo en la descripción de patologías médicas de los personajes. *Revista de Medicina y Cine*, 18(2), 145-158.
- Ribeiro Quiles, A. (2020). *Estudio de la función narrativa del vestuario en el cine: La creación de la identidad del personaje cinematográfico en el cine de Hollywood*. Valencia: Universitat Politècnica de València.
- Rodríguez, M., Cantero Sánchez, F. J., & Navarro, V. (2022). La comunicación del psicólogo a través del cine: análisis del estereotipo fílmico. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4, 155-173.
- Scarf, D., Zimmerman, H., Winter, T., Boden, H., Graham, S., Riordan, B., & Hunter, J. (2020). Association of Viewing the Films Joker or Terminator: Dark Fate With Prejudice Toward Individuals With Mental Illness. *JAMA network open*, 3(4).
- Sharma, K., Mahapatra, P., & Pati, S. (2022). Ser o no ser: la tragedia shakespeariana de la enfermedad mental en la India. *Revista De Medicina Y Cine*, 18(1), 11–14.

El vestuario como indicador narrativo de la enfermedad mental en el cine: análisis estético,
desarrollo de personajes y lenguaje cinematográfico 203

Silva I, H., Jerez C, S., Salinas T., P., Fullerton O., C., Retamal C., P., Behar A. , R., . . .

Maass V, J. (2014). DSM-5: Nueva clasificación de los trastornos mentales. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*, 1-66.

Summers, J. S., & Sinnott-Armstrong, W. (2019). Mental Illness. En J. S. Summers, & W. Sinnott-Armstrong, *Clean Hands: Philosophical Lessons from Scrupulosity*. New York: Oxford Academic.

Summers, J., & Sinnott-Armstrong, W. (2016). Scrupulous Characters and Mental Illness. En I. Fileva, *Questions of Character* (Vol. 12, págs. 283–296). Oxford University Press.

Tarolla, E., Tarsitani, L., Brugnoli, R., & Pancheri, P. (2006). La rappresentazione della malattia mentale nel cinema. Uno studio sistematico. *Journal of Psychopathology*, 244-250.

Valkeapää, J.-P. (Dirección). (2019). *Dogs Don't Wear Pants* [Película]. Finlandia, Letonia.

Von Goethe, J. W. (1949). El Efecto Sensible-Moral del Color. En J. W. Von Goethe, *Teoría de los colores* (págs. 225-236). Buenos Aires: Poseidón.