

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine y Audiovisuales

### **Melancolía, fantasma y tiempo subjetivo en el cortometraje ¿Y Amelia?**

Trabajo de titulación previo a la  
obtención del título de Licenciado en  
Cine y Audiovisuales

**Autor:**

Jonnathan Alexis Mero Ochoa

**Director:**

Walter Geovanny Narváez Narváez

ORCID: 0000-0003-0181-8501

**Cuenca, Ecuador**

2023-02-16

## Resumen

Esta investigación propone estudiar la melancolía, el tiempo subjetivo y la figura del fantasma en el cine, técnicas y narrativas que se aplicarán en el cortometraje *¿Y Amelia?* para representar los conflictos de culpa del personaje Fernando. Para lo que nos basaremos en los conceptos de: melancolía explicada por Sigmund Freud (1917) y Julia Kristeva (1991), el fantasma estudiado por Álvaro Lema (2016; 2019) y del tiempo subjetivo a través de Gilles Deleuze (1987) y David Bordwell (1996). La metodología utilizada será cualitativa y específicamente de investigación/creación (Hernández Hernández, 2006; 2015; Carreño, 2014). Se hará el análisis fílmico de las siguientes películas: en *La mujer sin cabeza* (2008), de Lucrecia Martel, se tratará la melancolía, en *Jojo Rabbit* (2019), de Taika Waititi, se verá la cuestión del fantasma y en *Entre Marx y una Mujer Desnuda* (1996) de Camilo Luzuriaga, se enfatizará en el tiempo subjetivo. La metodología para el análisis fílmico que seguiremos será la de Anne Goliot-Lété y Francis Vanoye en el libro *Précis d'analyse filmique* (2008) y la de Laurent Jullier y su libro *Analyser un film* (2012). El cortometraje antes mencionado propone juntar estos tres elementos con la finalidad de enriquecer la historia contada. Con esta investigación y el cortometraje se espera hacer un aporte significativo a la teoría y práctica del cine ecuatoriano en torno a estos tres conceptos y su aplicación práctica.

*Palabras clave:* melancolía, fantasma, tiempo subjetivo, cortometraje, *¿Y Amelia?*

### Abstract

This research proposes to study melancholy, subjective time and the figure of the ghost in the cinema, techniques and narratives that will be applied in the short film *¿Y Amelia?* to represent the guilt conflicts of the character Fernando. For what we will base ourselves on the concepts of: melancholy explained by Sigmund Freud (1917) and Julia Kristeva (1991), the ghost studied by Álvaro Lema (2016; 2019) and subjective time through Gilles Deleuze (1987) and David Bordwell (1996). The methodology used will be qualitative and specifically research/creation (Hernández Hernández, 2006; 2015; Carreño, 2014). The filmic analysis of the following films will be made: in *La mujer sin cabeza* (2008), by Lucrecia Martel we will check melancholy, in *Jojo Rabbit* (2019), by Taika Waititi, we'll see about the ghost and in *Entre Marx y una Mujer Desnuda* (1996) by Camilo Luzuriaga, we will emphasize subjective time. The methodology for film analysis that we will follow will be: from Anne Goliot-Lété and Francis Vanoye in the book *Précis d'analyse filmique* (2008) and from Laurent Jullier and his book *Analyser un film* (2012). The aforementioned short film proposes to join these three elements in order to enrich the story told. With this research and the short film, it is expected to make a significant contribution to the theory and practice of Ecuadorian cinema around these three concepts and their practical application.

*Keywords:* melancholy, ghost, subjective time, short film, *¿Y Amelia?*

## Índice de contenidos

Dedicatoria .....	7
Agradecimientos .....	8
Introducción .....	9
Capítulo I .....	12
Melancolía, Fantasma y Tiempo Subjetivo.....	12
1. Antecedentes.....	12
2. La Melancolía y el cine.....	13
2.1. <i>La Melancolía Freudiana</i> .....	14
2.2. <i>La Melancolía según Kristeva</i> .....	16
2.3. <i>La Melancolía en el cine</i> .....	17
3. El Fantasma .....	19
3.1. <i>El Fantasma representado en el cine</i> .....	19
3.2. <i>Fantasma y Psicoanálisis</i> .....	21
3.3. <i>¿Cómo se visibiliza el Fantasma en el cine?</i> .....	22
4. El Tiempo Subjetivo .....	25
4.1. <i>Lo Subjetivo según David Bordwell</i> .....	25
4.2. <i>El Tiempo Subjetivo según Gilles Deleuze</i> .....	26
4.3. <i>La Subjetividad según Prósper Ribes</i> .....	29
Capítulo II .....	31
Análisis fílmico.....	31
1. <i>La mujer sin cabeza (2008) de Lucrecia Martel</i> .....	31
1.1. Ficha Técnica: .....	31
1.2. Sinopsis:.....	31
1.3. <i>La melancolía por un ajeno</i> .....	31
2. <i>Jojo Rabbit (2019) de Taika Waititi</i> .....	35
2.1. Ficha técnica: .....	35
2.2. Sinopsis:.....	35
2.3. <i>El fantasma: cómo se hace presente, quiénes lo pueden ver y sus interacciones</i> .....	36
3. <i>Entre Marx y Una Mujer Desnuda (1995) de Camilo Luzuriaga</i> .....	42
3.1. Ficha Técnica: .....	42
3.2. Sinopsis:.....	42

3.3. <i>Tiempo subjetivo: ¿Es esta una fantasía? ¿O es aquella?</i> .....	42
Capítulo III .....	48
Propuesta de Dirección para el cortometraje <i>¿Y Amelia?</i> .....	48
1. Sinopsis .....	48
2. Tratamiento .....	48
3. Caracterización de Personajes .....	50
3.1. <i>Fernando</i> .....	50
3.2. <i>Estela</i> .....	51
3.3. <i>Amelia</i> .....	52
4. Referentes Fílmicos .....	53
5. Propuesta de Fotografía .....	53
6. Propuesta de arte .....	54
6.1. <i>Fernando</i> .....	55
6.2. <i>Estela</i> .....	55
6.3. <i>Armando</i> .....	56
6.4. <i>Amelia</i> .....	56
7. Propuesta de Sonido .....	58
8. Propuesta de Montaje .....	58
9. Realización de <i>¿Y Amelia?</i> .....	59
Conclusiones y Recomendaciones .....	62
Referencias .....	65
Filmografía .....	66

## Índice de Figuras

<b>Figura 1: Verónica arrancando el vehículo luego de no bajar a ver a qué golpeó con su auto.....</b>	<b>32</b>
<b>Figura 2: Verónica rechaza comida en dos ocasiones.....</b>	<b>33</b>
<b>Figura 3: Victoria en la reunión de la iglesia y luego siendo saludada por un miembro.....</b>	<b>34</b>
<b>Figura 4: Jojo junto a Hitler alistándose para el campamento de las Juventudes Hitlerianas .....</b>	<b>37</b>
<b>Figura 5: Hitler levantándole el ánimo a Jojo.....</b>	<b>38</b>
<b>Figura 6: Hitler y Jojo conversando .....</b>	<b>39</b>
<b>Figura 7: Jojo solo luego de que Hitler desapareciese .....</b>	<b>40</b>
<b>Figura 8: Efrén rezagándose para poder adentrarse en su fantasía .....</b>	<b>43</b>
<b>Figura 9: Efrén despertándose de una pesadilla y encontrándose con Carlos Marx .....</b>	<b>45</b>
<b>Figura 10: Efrén alejándose hacia el avión – Efrén conversando con Carlos Marx .....</b>	<b>46</b>
<b>Figura 11: Efrén y Carlos Marx ven a Rosana.....</b>	<b>47</b>
<b>Figura 12: Paletas de colores referenciales tomadas de Jojo Rabbit (2019) de Taika Waititi.....</b>	<b>54</b>
<b>Figura 13: Propuestas de vestimenta para los personajes: Fernando, Estela, Armando y Amelia .....</b>	<b>57</b>

## Dedicatoria

Una página no basta para enumerar a todos aquellos a quienes dedico este texto, así que se lo dedico a quienes estuvieron.

**Agradecimientos**

A aquella fuerza que nos mueve y que a lo largo de la historia ha adquirido muchos nombres.

A mis padres y mis hermanas por moldearme como soy y no dejar que me rinda.

A mis amigos y a mi pareja, por todo lo que pasamos juntos y por lo que está por venir.

A la Universidad de Cuenca por ser el punto de reunión de mentes brillantes y soñadores que  
tuve oportunidad de conocer.

A mi director de tesis, Geovanny Narváez, por compartirme sus conocimientos y por la  
paciencia y dedicación que requirió para que yo culmine este trabajo.

A aquellos profesores que evidenciaron en cada clase su pasión por enseñar.

A quienes creyeron en mí desde un comienzo...

y a quienes no, también, hicieron su parte.

## Introducción

La presente investigación teórico-práctica tiene como propósito estudiar los conceptos de melancolía, fantasma y tiempo subjetivo en el cine, con el fin de aplicarlos al cortometraje *¿Y Amelia?* La pregunta que nos guiará en este proceso investigativo será: ¿cuál es la manera en que el cine representa el sentimiento de la melancolía de un personaje mediante la figura del fantasma, y cómo llevarlo a la práctica en un cortometraje?

Más en concreto, este proyecto tiene como objetivo general explicar y definir teóricamente los tres temas que predominan esta investigación (melancolía, fantasma y tiempo subjetivo) para demostrarlos en el cortometraje *¿Y Amelia?* De esta manera, los objetivos específicos son los siguientes: enunciar los conceptos ya mencionados a fin de generar una base teórica firme con los cuales se realizará el análisis respectivo en tres filmes: *La mujer sin cabeza* (2008), de Lucrecia Martel; *Jojo Rabbit* (2019), de Taika Waititi; y *Entre Marx y una Mujer Desnuda* (1996), de Camilo Luzuriaga. La aplicación práctica de lo investigado, junto con los resultados del análisis fílmico, serán demostrados en el cortometraje *¿Y Amelia?* que cuenta la historia de Fernando (37) un padre de familia, viudo, que trata de cuidar a su hija, Amelia (8), razón por la cual, irónicamente, la pierde y se embarca en una travesía por encontrarla, mientras se enfrenta a la culpa de la muerte de su esposa y a las constantes preguntas de ¿cómo desapareció? ¿quién fue? y ¿por qué? A la vez que busca apoyo de las autoridades locales, e incluso su jefe.

Para la culminación satisfactoria de este estudio, que tiene por objetivo la creación y práctica cinematográfica, se usará la metodología conocida como investigación/creación; esta es una metodología cualitativa, utilizada en la investigación artística la cual consta de una base teórica (en el campo de la cinematografía) y una puesta en práctica en el arte con la elaboración de una obra audiovisual en este caso; que, adicionalmente, da cuenta de la relación entre la experiencia práctica del creador/cineasta con la investigación teórica y filmográfica. Por ello, se asume la investigación desde y para las artes, o basada en la práctica artística (Hernández Hernández, 2006; 2015; Carreño, 2014) como una indagación en el ámbito del cine y los audiovisuales, la cual señala un “proceso” metódico que rige la creación estética y que comprende tres fases: teorización, análisis fílmico y aplicación.

El proceso metódico que sigue nuestra investigación consta de tres momentos: la recopilación teórica que consiste en reunir la información expuesta por autores considerados relevantes para la investigación y ordenarla de manera que, relacionándolos, solventen las sus

necesidades teóricas; el análisis de las referencias filmográficas que apoyarán nuestra propuesta desde el campo práctico siguiendo los lineamientos del análisis por secuencias y por planos, este análisis se realizará en función del tema que el filme trate; el tercero consta del desarrollo de la propuesta de dirección para el cortometraje de titulación *¿Y Amelia?*, para, posteriormente, discutir sus resultados, logros y dificultades.

Coherentemente con lo anterior, los contenidos se dividirán de la siguiente manera: Capítulo I, Melancolía, fantasma y tiempo subjetivo; Capítulo II, Estudio de casos; y Capítulo III, Propuesta de dirección para el cortometraje *¿Y Amelia?*; y, finalmente, conclusiones. Para la teorización se tiene planificado estudiar tres conceptos que son la base teórica de toda nuestra investigación, estos son: melancolía, fantasma y tiempo subjetivo. A fin de lograr tener claros estos conceptos se realizará una investigación en textos de varios autores entendidos y reconocidos en los respectivos temas; así para la melancolía tenemos a Sigmund Freud (1917), Julia Kristeva (1991) y a Santos Zunzunegui (2017); para el fantasma tenemos, principalmente, a Álvaro Lema (2016, 2019); luego están José María Pabón (1967), Aumont y Marie (2006), Laplanche y Pontalis (1996); en el apartado del tiempo subjetivo tenemos a David Bordwell (1996), Giles Deleuze (1985) y Joseph Prósper Ribes (2008).

El análisis fílmico se realizará en tres películas que tratan, en mayor o menor medida, los temas expuestos en el apartado de teorización y que se conectan con nuestra propuesta práctica, estas películas son: *La mujer sin cabeza* (2008), de Lucrecia Martel, en la que se analizará la melancolía desencadenada por accidente con un ajeno; *Jojo Rabbit* (2019), de Taika Waititi, película en la que se analizará el tema del fantasma y la materialización de la mente; y *Entre Marx y una Mujer Desnuda* (1996), de Camilo Luzuriaga, en la que se tomará atención al tiempo subjetivo y la diferenciación de la realidad diegética de las ensoñaciones. Antes de cada análisis se desglosará la respectiva ficha técnica y sinopsis. Se tomarán dos secuencias de cada película y se analizarán según lo expuesto por Anne Goliot-Lété y Francis Vanoye (2008), luego se analizarán los componentes: descripción, análisis e interpretación expuestos por Laurent Jullier (2012). Con esto se pretende comprender cómo la teoría se hace presente en el cine y, concretamente, en estos filmes.

La aplicación práctica pretende llevar lo investigado a la práctica, en el cortometraje *¿Y Amelia?*, con una propuesta de dirección que orientará a la fotografía, el sonido y al arte en la visión que se tiene del universo dramático del relato y así poder plasmarlo para su posterior presentación al público. Con estas tres bases tenemos que en el cortometraje *¿Y Amelia?* el

personaje Fernando, nuestro melancólico, es capaz de ver una representación de su mente materializada en la figura de su difunta esposa Estela, valiéndose de las características del fantasma y el tiempo subjetivo.

## Capítulo I

### Melancolía, Fantasma y Tiempo Subjetivo

Existen varios estudios que tratan temas afines a los tratados en este trabajo investigativo, los cuales ameritan ser discutidos teóricamente en este apartado. En este sentido, en este capítulo se desarrollarán varios aspectos fundamentales, entre estos: los antecedentes o trabajos previos que tienen relación con nuestra propuesta, tanto directa como indirectamente, así como la exposición de los conceptos centrales que guiarán este texto (melancolía, fantasma y tiempo subjetivo), esto desde la perspectiva de autores destacados.

#### 1. Antecedentes

El tiempo subjetivo ha estado presente desde cerca al inicio del cine como lo conocemos, así en 1903 tenemos a *Historia de un Bombero Americano* de Edwin Porter, en el que se presenta el mundo interno del personaje mediante una ensoñación que se muestra sobreimpresa sobre el plano del bombero durmiendo; en *Vértigo* (1958), de Alfred Hitchcock, se hace presente alrededor del tiempo 115':10", cuando Scottie sale de la realidad diegética para entrar en una ilusión que da cuenta de los deseos de este personaje; también en *Baby Driver* (2017), de Edgar Wright, alrededor del minuto 16':45", está presente cuando el personaje Miles (Baby) tiene un flashback del accidente que sufrió con su madre.

La melancolía ha sido estudiada y teorizada desde inicios del siglo XX, empezando por Sigmund Freud quien decía que: "La melancolía se caracteriza psíquicamente por un estado de ánimo profundamente doloroso, una cesación del interés por el mundo exterior, la pérdida de la capacidad de amar, la inhibición de todas las funciones y la disminución de amor propio" (1917, p. 2). De su lado, Julia Kristeva explica este mismo concepto en los términos siguientes: "Trato de hablarles de un abismo de tristeza, de dolor incommunicable que nos absorbe a veces, y a menudo duraderamente, hasta hacemos perder el gusto por cualquier palabra, cualquier acto, inclusive, el gusto por la vida" (1991, p. 9). Estos dos teóricos coinciden en que la melancolía es un estado psíquico doloroso que lleva a quien lo padezca a perder el sentido de su vida.

Entre los estudios académicos realizados acerca de este tema hemos encontrado el ensayo *La Función de la Creación Artística en el Estado Melancólico del Neurótico. Estudio Realizado Desde la Teoría Psicoanalítica y la Historia del Arte*, correspondiente a Camila Yáñez (2016), que toca el tema de la melancolía, especialmente la teorizada por Sigmund Freud;

adicionalmente trata sobre la representación artística del estado melancólico. Por otro lado, el concepto de fantasma y su relación con el cine se encuentra en la tesis de Álvaro Lema Mosca titulada *Un sueño en la vigilia. El fantasma en el cine* (2016), texto en el que se define al fantasma desde la teoría, recalca su importancia cultural y se muestra sus múltiples manifestaciones en el cine con amplios análisis de filmes que presenten alguna representación fantasmal. Lema (2016), en su párrafo introductorio, comienza:

Las mellizas que asustan a un pequeño en los corredores de un hotel, la joven viuda que baila con su marido a través de una médium, el niño que asegura ver gente muerta, la familia que convive con los otros sin saber que los otros son ellos mismos, la joven que sale de un pozo de piedra con el propósito de cobrarse vidas, el escuadrón de cazadores que salva la ciudad. (p. 9).

Este párrafo da cuenta de lo variada que llega a ser representada la figura del fantasma en el cine, desde una simple aparición que no tiene la posibilidad de interactuar con el personaje hasta una que puede provocar daño mortal. Luego de esto se adentra en la teoría: la etimología de la palabra y sus interpretaciones en las diferentes culturas.

Por último, está el concepto del tiempo subjetivo tratado en la tesis de Anaís Mazapanta, *La estética del surrealismo para la construcción de sueños en el cortometraje "Quimera"* (2020), texto en el que se explica lo siguiente:

En *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2* (1987), Gilles Deleuze sugiere tres componentes del tiempo subjetivo: los recuerdos, los sueños y las ensoñaciones (sueños de la vigilia). El estudio también comprende un análisis y clasificación del proceso creativo en la realización fílmica de los sueños, así como la descripción de algunos estados internos de los personajes que permiten mostrar su vida psíquica, y las características dentro de las formas narrativas cinematográficas. (p. 34).

En este párrafo se explica, brevemente, los enfoques de Deleuze con respecto al tiempo subjetivo y su aplicación en el cine.

## **2. La Melancolía y el cine**

La melancolía es conocida, o a veces confundida, por ser una especie de aflicción o un simple sentimiento de tristeza pasajero que no tiene mucha importancia y que no puede hacer daño a quien la padece. En este apartado nos proponemos a desglosar las definiciones de la

melancolía desde los escritos de Sigmund Freud (1917) y Julia Kristeva (1987) para luego relacionarlos con el cine de la mano de Santos Zunzunegui (2017) con ejemplos en filmes de esta temática. Se desglosará desde la definición más básica de la melancolía hasta sus síntomas más comunes que nos ayudarán a identificar de mejor manera esta “enfermedad”.

### **2.1. La Melancolía Freudiana**

Para adentrarnos en la melancolía primero tenemos que tener claro el concepto de duelo, ya que de este último se deriva el primero. “El duelo es, por lo general, la reacción a la pérdida de un ser amado o de una abstracción equivalente: la patria, la libertad, el ideal, etc.” (Freud, 1917, p. 2). Entre los “síntomas” de este estado, los llamamos así porque Freud prefiere no considerarlo una patología puesto que quien lo padece termina recuperándose en algún momento, están el dolor por la pérdida en sí, el desinterés por el mundo exterior, siempre y cuando no recuerde al objeto; la incapacidad de amar a otro algo o alguien (intento de sustituirlo) y el alejamiento de las actividades ajenas al objeto querido: “Comprendemos que esta inhibición y restricción del yo es la expresión de su entrega total al duelo que no deja nada para otros propósitos e intereses” (Freud, 1917, p. 2), con esta frase podemos decir que quien está pasando por el duelo, se enfoca única y exclusivamente en lo que ha perdido, lo cual abarca toda su atención, quitándole espacio a cualquier otro asunto que pueda estar presente.

La “labor”, según Freud, que el duelo lleva a cabo es la de desligar la libido del objeto amado una vez el sujeto se da cuenta de que este ya no existe, pero a esto se le opone el disgusto de la persona por deshacerse de una posición libidinal, lo cual desencadena un doloroso proceso en el que luchan estas dos fuerzas, de las que normalmente se espera que venza la que apuesta por la realidad, que es la primera; pero este proceso se dará durante un periodo considerable de tiempo, y mientras dure gastará, en gran cantidad, tiempo y energía del sujeto, cabe recalcar que durante este proceso, para el sujeto, la existencia del objeto aún es una realidad. Ya al finalizar esa lucha, en cuanto el duelo hizo su “labor”, el sujeto vuelve a “ser libre” y está listo para continuar su vida.

Freud (1917) dice sobre la melancolía que:

se caracteriza psíquicamente por un estado de ánimo profundamente doloroso, una cesación del interés por el mundo exterior, la pérdida de la capacidad de amar, la inhibición de todas las funciones y la disminución de amor propio. Esta última se traduce en reproches y acusaciones, de que el paciente se hace objeto a sí mismo. (p. 2).

Esto quiere decir que el melancólico se orilla a perder cada vez más su amor propio, lo que lo lleva a autocriticarse e incluso culparse de esa pérdida, aún si la pérdida se provocó por un agente externo.

El melancólico muestra, además, otro carácter que no hallamos en el duelo: una extraordinaria disminución de su amor propio, o sea un considerable empobrecimiento de su yo. En el duelo el mundo aparece desierto y empobrecido ante los ojos del sujeto. En la melancolía es el yo lo que ofrece estos rasgos a la consideración del paciente. Este nos describe su yo como indigno de toda estimación, incapaz de rendimiento valioso alguno y moralmente condenable. Se dirige amargos reproches, se insulta y espera la repulsa y el castigo. Se humilla ante todos los demás y compadece a los suyos por hallarse ligados a una persona tan despreciable. No abriga idea ninguna de que haya tenido efecto en él una modificación, sino que extiende su crítica al pasado y afirma no haber sido nunca mejor. El cuadro de este delirio de empequeñecimiento (principalmente moral) se completa con insomnios, rechazo a alimentarse y un sojuzgamiento, muy singular desde el punto de vista psicológico, del instinto, que fuerza a todo lo animado a mantenerse en vida. (Freud, 1915, p.4).

Aquí se añade el rasgo más relevante de la melancolía y, adicionalmente, el que la diferencia del duelo: a la disminución del amor propio que, como se explicó anteriormente, favorece al aislamiento del melancólico, principalmente por sentirse indigno de amor y estima. También se añaden síntomas que no solo afectan psicológicamente, sino que contribuyen a reducir la velocidad de la recuperación del sujeto, ya sea con la falta de sueño o la falta de apetito.

Otro rasgo distintivo que Freud señala en la melancolía es que el sujeto sabe que perdió algo (siendo esa pérdida del objeto -o lo que haga sus veces- la coyuntura del desencadenamiento), pero el sujeto no sabe qué perdió allí. (Surmani, 2015, p. 616).

Tanto el duelo como la melancolía son desencadenados por la muerte o pérdida del objeto amado, en ambos casos empieza el proceso de desligamiento de la libido, pero en la melancolía, a diferencia de en el duelo, el sujeto es consciente de lo que perdió mas no lo que dicha pérdida “se llevó” provocando que sea más complicado recuperarse. Explicado por el propio Freud:

podría reducir también aquel en el que la pérdida, causa de la melancolía, es conocida al enfermo, el cual sabe a quién ha perdido, pero no lo que con él ha perdido. De este modo nos veríamos impulsados a relacionar la melancolía con una pérdida de objeto sustraída

a la conciencia, diferenciándose así del duelo, en el cual nada de lo que respecta a la pérdida es inconsciente. (1917, p. 4).

Este párrafo nos deja claro que la pérdida del duelo es completamente consciente ya que el paciente sabe qué (o a quién) perdió y, por ende, su proceso de desligamiento de la libido será más breve; mientras que la pérdida en la melancolía tiende a ser más inconsciente. El melancólico, al no saber qué perdió, tarda más en recuperarse ya que, añadido al proceso de desligamiento libidinal, también está el proceso del melancólico por entender qué fue lo que perdió con ese objeto o persona.

## **2.2. La Melancolía según Kristeva**

Julia Kristeva, en su texto, relaciona la melancolía con la depresión partiendo desde los conceptos de Sigmund Freud y de la psiquiatría, siendo estos los dos extremos (el primero la trata como un padecimiento del cual el paciente se puede recuperar y el segundo lo trata como una enfermedad irreversible que se debe tratar con fármacos).

Si por una parte la tristeza pasajera o el duelo y por la otra, el estupor melancólico, difieren clínica y nosológicamente, sin embargo, se apuntalan con una *intolerancia a la pérdida del objeto y el desfallecimiento del significante* para asegurar una salida compensatoria a los estados de retraimiento en los cuales el sujeto se refugia en la inacción, hasta hacerse el muerto o hasta la muerte misma. De esta forma se hablará de depresión y de melancolía sin distinguir siempre las particularidades de las dos afecciones, pero sin perder de vista su estructura común. (Kristeva, 1987, p. 15).

Aun siendo opuestas las definiciones de melancolía planteadas (en el texto citado se plantea al duelo, pero la autora se refiere a la melancolía planteada por Freud), Kristeva las relaciona desde el sentimiento de pérdida que las relaciona (tanto la pérdida física como la pérdida intelectual) dando a entender que, en su texto, melancolía y depresión comparten un mismo significado.

Kristeva resume lo que ya está presentado por Freud y Lacan sobre la melancolía, así continúa:

Según la teoría psicoanalítica clásica (Abraham, Freud, M. Klein) la depresión, como el duelo, oculta una agresividad contra el objeto perdido y revela así la ambivalencia del

depresivo cara a cara con el objeto de su duelo. «Lo amo (parece decir el depresivo a propósito de un ser o de un objeto perdido), pero aún más lo odio; porque lo amo para no perderlo, lo instalo en mí; pero porque lo odio, este otro en mí es un yo malo, soy malo, soy nulo, me mato». (1987, p. 15).

Aquí resume la ambivalencia que sufre el melancólico con respecto al objeto amado y perdido, también de la base de sus predecesores, y expresa de una manera casi poética el proceso cognitivo por el que el melancólico atraviesa.

Kristeva cita a Nerval en una metáfora que engloba “al Objeto” y “la Cosa”: “Cada quien sabe que en los sueños no se ve jamás el sol a pesar de que se tenga a menudo la percepción de una claridad muy viva” (p. 17). Esto hace referencia a lo último que tratamos sobre la melancolía de Freud acerca del sujeto que ha perdido un algo, pero no sabe qué es exactamente lo que ha perdido con ese algo. Desde el punto de vista del depresivo parece que se ha perdido de un bien intelectual gigantesco, un algo que no se puede representar ni tampoco significar con palabras.

### **2.3. La Melancolía en el cine**

Santos Zunzunegui en su libro *Bajo el signo de la melancolía* (2017), hace una síntesis de lo que entiende por melancolía, tomando como referencia principal a Freud; para luego relacionar esta base teórica con en cine en una selección de filmes.

Que tanto el mundo representado como aquel que es meramente aludido en un borde de la imagen tengan que ver con el cine no es más que síntoma evidente de que la melancolía en los tiempos modernos habita de forma natural en el territorio del cinematógrafo. Cine y melancolía forman, sin duda, una pareja indisoluble. (p. 23).

Zunzunegui nos explica con la pintura *New York Movie* (1939) de Edward Hopper la relación directa que tiene el cine y la melancolía, tras un análisis profundo de los elementos de color y la posición de los personajes, llegando así a la conclusión de que cine y melancolía están ligados: “En primer lugar, que la melancolía es un «efecto» (fruto de «causas físicas o morales» que casi nunca se identifican con facilidad)”. (p. 26). Este mismo autor acierta en su síntesis sobre la melancolía, la toma como una suerte de consecuencia de una causa física o mental que el melancólico (quien la sufre) no es capaz de entender, por lo que tampoco es capaz de hallarle una solución. “No se puede expresar mejor la sensación de aflicción por algo que (quizás) se

tuvo y se perdió para siempre”. (p. 50). El melancólico siempre está buscando algo, si bien puede tener claro lo que perdió físicamente carga con la incertidumbre de lo que ese algo significaba y que no lo va a volver a tener.

Para aclarar lo anteriormente señalado tenemos los ejemplos que expone Zunzunegui (2017) sobre las películas *Unas fotos en la ciudad de Sylvia* (2005) y *En la ciudad de Sylvia* (2007) de José Luis Guerín: “[...] estas obras giran en torno a una misma idea: la melancólica búsqueda de una mujer con la que se tuvo un contacto fugaz hace veintidós años [...] con la finalidad de reencontrar algo que se tuvo y se perdió”. (p. 70). El proyecto de José Luis Guerín, que comenzó siendo una secuencia de fotos fijas de mujeres que transitaban por las diferentes ciudades europeas, terminó siendo un filme que trata la melancolía con la búsqueda de un algo que una vez se tuvo y se perdió, siendo el objeto (o causa) físico una mujer.

En la ausencia que las cosas dejan hay una manera de presencia, en su hueco están todavía aleteando su forma y la melancolía es una manera, por tanto, de tener; es la manera de tener no teniendo, de poseer cosas por el palpitar del tiempo, por su envoltura temporal. Algo así como una posesión de su esencia, puesto que tenemos de ellas lo que nos falta, o sea lo que ellas son estrictamente. (Zunzunegui, 2017, p. 81).

Este enrevesado texto hace referencia a que el melancólico, aun habiendo perdido su objeto querido y aun habiendo perdido las ganas de continuar por dicha pérdida, tiene algo que lo impulsa o mantiene activa la pulsación de vida y este es el vacío que se ha quedado gracias a la ausencia del objeto; ese vacío que el melancólico buscará llenar preferentemente con lo que ha perdido o, en su defecto, con un equivalente.

La melancolía, según ciertos expertos, se “cura” con el paso del tiempo debido a que la posición libidinal tiene que desligarse del objeto querido, pero Zunzunegui (2017) plantea: “Hay que indicar que para muchos de los estudiosos de la enfermedad de la melancolía la música podría operar como elemento curativo en la medida en que permitía (en palabras de Marsilio Ficino) esquivar la sombra de la bilis negra” (p. 111). La música es conocida por su efecto calmante y es usada por muchos, más allá del disfrute, como un método de escape de la realidad.

Es sabido que el melancólico pierde el sentido de su vida al perder el objeto de su adoración, por lo que se orilla en autorreproches y sentido de desmerecimiento de las cosas; la música puede servir como un elemento disuasivo que, si bien solo provee de un escape momentáneo de la realidad, permitirá al melancólico dejar de pensar en el objeto perdido y en

sus deseos determinar con su vida. Esto aplica tanto al escuchar música como el hacerla, este último ejemplo es presentado por Zunzunegui en la película *Jalsaghar* (1959) de Satyajit Ray. Respecto de este último, es importante señalar que la música en el cine tendría posiblemente este mismo efecto curativo, es decir, como sabemos el cine se apoya de la imagen y del sonido, este elemento habrá que tenerlo en cuenta y profundizarlo en otro estudio.

Para finalizar tenemos que Freud (1917) plantea a la melancolía como un similar al duelo, pero con algunas diferencias que dificultan su pronta recuperación, entre estas están el desinterés por el mundo exterior, la inhibición de algunas funciones (como el sueño y el apetito), la pérdida de la capacidad de amar y la pérdida del amor propio (mostrándose en autorreproches y autoacusaciones). Kristeva (1987) por su parte relaciona a la melancolía con la depresión, el melancólico toma una posición ambivalente frente al objeto perdido “te odio, pero te amo”. Zunzunegui (2017) toma estos conceptos (principalmente el de Freud) para tomarlos como referencia en su análisis de la filmografía de varios realizadores cinematográficos importantes para la historia del cine. Entendemos entonces que la creación del melancólico como un personaje debe seguir los conceptos previamente expuestos.

### 3. El Fantasma

#### 3.1. *El Fantasma representado en el cine*

El cine está repleto de fantasmas. Su constitución es diversa y los roles cambian según el film. A veces se trata de fantasmas buenos y a veces de fantasmas malos, aunque esa categoría, al igual que para definir a las personas, resulta bastante imprecisa. Suele tratarse de entes más complejos. Su presencia en el mundo de los vivos puede tener un propósito, pero este también varía según la historia y la concepción que se tenga del fantasma. (Lema, 2016, p. 9).

La idea o concepto del fantasma se entiende normalmente como un espíritu que deambula por el mundo tangible. En el cine se considera como un ente extraño al mundo ordinario, generalmente maligno, que persigue un objetivo definido; en las películas de terror, por ejemplo, es un ente que normalmente “no está en paz” y busca recuperar algo y/o vengarse de alguien o tal vez desatar su rencor contra la primera persona que encuentre. Pero, no solo existe ese tipo de fantasma, en el cine existen varios “usos” de la figura del fantasma como personaje de la ficción, aquella figura incorpórea (fantasmagórica) que se hace visible ya sea ante un personaje, ante el espectador o ante los dos. El siguiente texto explorará la etimología y concepto

del término fantasma, su definición desde el psicoanálisis y algunas de sus formas de presentarse en el cine. Esta exploración nos será útil para relacionar este texto sobre la melancolía y, de esta manera, enfocarla a la parte práctica de esta investigación que es el cortometraje. Cabe recalcar que este texto se centra en el fantasma visto desde la ficción, es decir que todo concepto que se trate debe ser visto como aplicado a la ficción.

El concepto de fantasma deriva del griego (φάντασμα) que, según Pabón (1967), significa “visible, que está o aparece a la vista, claro, patente, declarado, notorio, manifiesto, evidente.” (p. 616). Esto quiere decir que el fantasma en sí es una aparición o algo que se hace visible. Lema (2016) se refiere al concepto de una forma similar: “proviene del latín *phantasma*, y este del griego antiguo *φάντασμα* (*phanein*), refiere a brillar, aparecerse, mostrarse, hacerse visible” (p. 9). La diferencia entre estos es que Pabón utiliza directamente la palabra griega que se traduce como “fantasma” mientras que Lema utiliza “imaginario” para referirse al mismo concepto.

La visibilización de algo es necesaria para generar la certeza de que ese algo existe. “El fantasma existe en tanto se vincula con los otros, entendidos generalmente como los vivos [...] es decir, deja de ser nada para pasar a ser una figura visible, materializable, aparecida” (2016, p. 9). Este texto da a conocer que los fantasmas no son solo apariciones independientes, sino que están ligados a un ente humano, a quien ayudarán o atormentarán, siendo estos la vía para mostrarse. Esto se aclara con otra idea de Lema: “El género cinematográfico puede entenderse a priori como un reglador para definirlo, ya que no es la misma configuración que se tiene del fantasma en una película de terror, en una animada o en una comedia” (2016, p. 9). Aquí da cuenta de la variedad de “estilos” de fantasmas que se representan o pueden ser representados en el cine.

Lema cita la lista de cinco motivos por los que un fantasma hace apariciones, esto según los griegos de acuerdo con Buxton (2014):

1. El fantasma se aparece porque su cadáver no ha sido enterrado o se trata de un suicida (ataphoi).
2. Murió de forma violenta y regresa para vengarse (biaiothanatoi).
3. Murió insatisfecho o prematuramente (aoroi).
4. Regresa en medio de una celebración (festival) que funciona como portal y comunión entre vivos y muertos.
5. Regresa para hacer una advertencia. (Buxton citado en Lema, 2016, p. 69).

En términos más simples: el primero está condenado a penar (principalmente porque el hecho de no ser enterrado y el suicidio no eran bien vistos); aquel que busca venganza regresa por una causa personal, al igual que aquel que murió insatisfecho o de forma prematura; aquel que llega por una celebración se podría decir que ha sido enviado por una deidad superior, ya que si tiene la función de portal podrá “llevar” algún número de almas; y el último que vuelve para hacer una advertencia puede hacerlo enviado por alguien más o por su cuenta propia ya que adquirió conocimiento nuevo en su nueva forma.

### **3.2. Fantasma y Psicoanálisis**

Aumont y Marie en su *Diccionario teórico y crítico del cine* (2006) expresan lo siguiente:

El fantasma es en psicoanálisis un escenario imaginario donde el sujeto está presente y que figura, de manera más o menos deformada por los mecanismos de censura, la concreción de un deseo. Fantasma y film de ficción son producciones del preconscious, aunque el fantasma esté ligado de manera más directa con el sistema del inconsciente y el film con el del consciente. El film es una organización lógica, y del mismo modo, el fantasma está de entrada organizado en una historia relativamente coherente, con sus encadenamientos de acciones, sus personajes, sus lugares y sus momentos. (p. 91 - 92).

Este párrafo introduce la definición del fantasma, pero desde la perspectiva del psicoanálisis y nos hace notar que el fantasma y el film son producciones de la mente, el primero del inconsciente (o sea parte de una ficción creada por el paciente), ya que este funciona como una presencia que no podemos captar, pero, de alguna manera, sentimos que está presente o tenemos certeza de su existencia; por otra parte, el film es consciente porque podemos percibirlo mediante nuestros sentidos y eso nos da la certeza de que existe o es real y palpable. Adicionalmente este fragmento recalca que el fantasma, y su “composición”, están ligados al tipo de película en sí, depende de las acciones, personajes, lugares y momentos del relato, no está demás mencionar que sería raro ver un fantasma amable que se comunique en idioma entendible para los demás personajes y que busque ayudarlos en una película de terror, cuyo objetivo es generar miedo por dicho fantasma.

En el *Diccionario de Psicoanálisis* (1996), Laplanche y Pontalis desglosan la fantasía según Freud: “Lo que Freud denomina *Phantasien* son ante todo los sueños diurnos, escenas, episodios, novelas, ficciones que el sujeto forja y se narra a sí mismo en estado de vigilia” (p. 140). Se habla de situaciones principalmente mentales que un sujeto puede vivir (o mejor dicho

que puede crear para sí mismo), si bien el fantasma que hemos expuesto no solo puede ser producto de la mente del personaje, el que se menciona en este párrafo da cuenta de la psique del personaje mencionado, ya que al ser creado por este desarrolla rasgos de personalidad similares, o se los puede lograr relacionar con cierta facilidad, en otras palabras todos los escenarios y personajes de estos son creados por el personaje desde su conocimiento, experiencias y miedos, dando como resultado una proyección del mundo interno del mismo..

### **3.3. ¿Cómo se visibiliza el Fantasma en el cine?**

Acercas de la construcción de un fantasma en el cine, Lema (2016) sostiene: “En la literatura y el cine el fantasma es una creación ficcional y su constitución se erige a partir de una retórica propia en relación a los otros elementos narrativos: personajes, espacios, diálogos, modos de aparecerse” (p. 14). Los factores narrativos de una historia cinematográfica afectan e influyen directamente en el fantasma que se quiera presentar, principalmente el cómo aparece, ya que no es lo mismo que aparezca “de la nada” a que se pueda ver el recorrido que éste da para entrar a cuadro; y en su aparición “de la nada” puede aparecer tanto acompañado de un sonido, conocido como *leitmotiv*, como solo aparecer; también afecta la forma en la que se lo percibe, tanto los personajes como los espectadores, en un caso puede ser visible para los personajes como puede no serlo y que solo nosotros, en calidad de espectadores, podamos percibir que existen –diegéticamente hablando–; otro factor que afecta al fantasma, y que se relaciona con el punto anterior, es la forma en la que se comunica, si es que se comunica, ya que puede hablar directamente con los personajes, no poder hablar y comunicarse con gestos o utilizando elementos del entorno para que se entienda, adicional a esto están los que se valen de gruñidos o gritos, que normalmente aparecen en las películas de terror, cuyo único objetivo es el de arremeter contra los personajes y asustar al espectador.

El fantasma existe en su propia existencia, se vehiculiza a través de su materialización, de su corporización, de ese “hacerse visible”. De lo contrario, es la nada. Su existencia no depende de un estar en el mundo o un ser alguien, ni siquiera de un accionar sobre las cosas, sino de ese aparecerse frente a los otros, de ser visto por los otros, notado, escuchado, oído. Si no es de este modo, el fantasma no existe, pero esa existencia está preconfigurada por la cultura y llega al cine con determinismos propios. Su figuración en una película no es arbitraria, sino que responde a ciertos parámetros e imaginarios sociales. (Lema, 2016, p. 162).

La principal característica del fantasma en el cine es que debe ser percibido por alguien porque, como se dice en la cita anterior, si nadie lo percibe con ninguno de sus sentidos, éste no existe; y se conjuga con lo dicho anteriormente de su existencia según la producción de nuestra mente; pero su existencia no se limita a la percepción de solo los personajes de la diégesis, también puede extenderse a la realidad mediante el espectador, así, incluso aunque no sea percibido por los personajes, ese fantasma se concretizará para el espectador gracias a la percepción (auditiva o visual, o ambas) de éste.

[...] el fantasma es aquel que posee un natural carácter fronterizo: la capacidad que tiene de moverse entre distintos espacios (el mundo de los vivos y el de los muertos), de ser conocedor de múltiples verdades –algunas incluso vedadas a los vivos–, de provocar en el otro reacciones diversas dado su carácter de extrañamiento, la posibilidad de desplazarse entre lo bello y lo monstruoso y la ambivalencia propia de su existencia: no ser ni una cosa ni otra, generando el misterio que es propio de su ser, conectándose con una particular forma de relacionarse con el mundo exterior y el interior, con lo real y lo fantástico. (Lema, p. 162).

Al ser un ente que no tiene forma tangible, el fantasma tiene la capacidad de vivir en dos mundos a la vez, es decir está en el mundo de los vivos y puede convivir con ellos, así como está en el mundo de los muertos y, lógicamente, también convive con estos; no tiene una consistencia definida por lo que le es posible desplazarse a voluntad entre mundos saltándose algunas leyes de la física que componen nuestro universo, entre los ejemplos típicos tenemos a traspasar objetos o simplemente aparecer en ciertas circunstancias sin aviso o explicación previa, en un momento están y en otro ya no y viceversa.

[...] otro carácter que identifica lo fantasmático es su relación con el tiempo, especialmente con uno pasado, debido a su vinculación con la muerte (sea real o figurada) y, por ende, con el tiempo anterior que representa la vida. En ese sentido, el fantasma implica siempre una encarnación de un pasado y una memoria que se revisitan con su presencia dada su naturaleza elíptica [...]. Lo fantasmático carece de tiempo propio, es una existencia detenida, congelada, que se diferencia de la temporalidad irrefrenable del sujeto vivo, y cuya presencia determina siempre una yuxtaposición de dos tiempos disímiles y no siempre compaginables, lo que explica en parte, la utilización del sueño (donde el tiempo es uno diferente al mundo real) como canal para su presentación. (p. 17, 18).

El fantasma siempre va a estar relacionado con el pasado, la mayor parte de las veces representará a algo o alguien que estuvo en dicho pasado, principalmente es usado como herramienta para recordar algo; si toman la forma de una persona funcionan como el recuerdo de alguien a quien un personaje no puede superar, estos son los conocidos “Fantasmas del pasado”. Hay otras circunstancias en las que un ente que tiene las características de un fantasma funciona a manera de mentor del protagonista y no tiene nada que ver con su pasado, en este caso el fantasma funciona por sí mismo, su existencia depende aún de ser percibido, pero ahora no representa a un pasado como tal.

Llegamos al tema de la motivación del fantasma con una cita por parte de Lema a un personaje, Sole, de *Volver* (2006) de Pedro Almodóvar: “Hay algo que quieres que yo haga ¿no? [...] Me refiero a si hay algo que no pudiste hacer en vida y no te deja descansar tranquila” (p. 68). Este es el claro ejemplo de una motivación clásica de un fantasma: aquel que tenía asuntos pendientes que no se completaron por causa de la muerte, en algunos casos regresan por decisión propia ya que es una cuestión de honor y en otros casos una deidad superior los envía de regreso a penar eternamente hasta que esos asuntos estén completados.

A parte de lo expuesto por Lema, habría que considerar también el fantasma que sale del imaginario del personaje, un fantasma que funciona como representación de un trastorno psicológico o de la imaginación del personaje. Este ente es del tipo que no puede interactuar con nada, sino, en algunos casos obra a través del trastornado, solo puede comunicarse con éste, puesto que solo es percibido por él mismo y por el espectador; normalmente no busca hacer daño sino funciona o como una voz moral, un mentor o una obsesión del personaje principal. Precisamente, el cortometraje *¿Y Amelia?* enfoca las acepciones 3 y 5 planteadas por Buxton y citado por Lema (2016): 3. Murió insatisfecho o prematuramente y 5. Regresa para hacer una advertencia.

A manera de conclusión tenemos que el fantasma es un ente etéreo que se hace visible. En el cine suelen ser personajes que tienen un propósito por cumplir; este propósito puede variar, sobre todo dependiendo del tipo de película en la que se presente; así como también varía su forma de comunicarse con su interlocutor. Para el psicoanálisis el fantasma es una concreción del deseo, este deseo en el cine se puede hacer visible mediante una figura palpable del fantasma, una suerte de representación o una creación de la mente del sujeto. En el cine lo primero que se necesita del fantasma es que sea visible o que se pueda percibir de alguna forma, ya que la percepción de algo es lo que nos hace tener certeza de que algo existe, la naturaleza

intangible del fantasma le permite hacerse presente en cualquier situación sin previo aviso, esta figura también tiene relación con el tiempo, principalmente se la relaciona con el pasado, comúnmente se usa en el cine para tratar el tema de la memoria o traumas con mayor facilidad. Y esto implica la subjetividad del personaje lo que se conoce como tiempo subjetivo, tema que se tratará a profundidad en los siguientes párrafos.

#### **4. El Tiempo Subjetivo**

Para entender el tiempo subjetivo habría que considerar su opuesto: el tiempo objetivo, es decir, considerar de alguna manera los aspectos de narración clásica cuyo ejemplo canónico sería el cine clásico hollywoodense. En una visión general, los acontecimientos en una película no son al azar, sino que están determinados por ciertos factores, estos factores establecen, entre otras cosas, el orden temporal de lo mostrado, la simultaneidad o sucesión de dichos acontecimientos, así como la frecuencia con la que se presentan, tanto como se relata y como se representa, así como su duración en pantalla. A continuación, nos enfocaremos en el tiempo subjetivo con la ayuda de los postulados de David Bordwell (1996), Gilles Deleuze (1985) y Joseph Prósper Ribes (2008). Cabe recalcar que el orden en el que se encuentra expuesto cada autor no hace referencia a su relevancia o antigüedad, atiende a facilitar el entendimiento del concepto propuesto.

##### ***4.1. Lo Subjetivo según David Bordwell***

Empezamos planteando lo que es la realidad para Bordwell (1996), concepto importante para nuestra investigación: “la «realidad» se asume como una coherencia tácita entre sucesos, una consistencia y claridad de la identidad individual” (p. 206). El concepto de realidad se entiende como una coherencia obvia entre sucesos, es decir, que algo suceda de una manera lógica y ordenada, obedeciendo a las leyes naturales a las que estamos acostumbrados: “Así las nuevas convenciones estéticas exigen apoderarse de otras «realidades»: el mundo aleatorio de la realidad «objetiva» y los estados pasajeros que caracterizan la realidad «subjetiva»” (Bordwell, 1996, p.206). En este punto este autor distingue la realidad en objetiva y subjetiva.

La “realidad” del filme de arte y ensayo tiene múltiples facetas; el filme tratará de asuntos «reales», problemas psicológicos corrientes tales como la “alienación”. (Bordwell, 1996, p. 206). Bordwell se refiere a la parte subjetiva del cine como “de arte y ensayo” y nos profundiza en que este cine tratará de mostrar experiencias “extrasensoriales”, por decirlo de alguna forma: “Martín añadía que este cine nuevo aborda también la realidad de la imaginación, pero como si fuera tan

objetiva como el mundo que tenemos ante nosotros” (1996, p. 206). Con esto tenemos que la subjetividad no solo se limita a ser el punto de vista del personaje, sino que también nos muestra el interior de éste, así continua: “Sueños, recuerdos, alucinaciones, ensoñaciones, fantasías y otras actividades mentales pueden materializarse en la imagen o en la banda sonora” (Bordwell, 1996, p. 209). Aquí se ejemplifican las manifestaciones de la mente que se han logrado representar, de una manera u otra, en el cine.

Bordwell también habla de la ambigüedad de este tipo de cine: “Al eliminar o minimizar los plazos temporales, el cine de arte y ensayo no sólo crea vacíos inconcretos e hipótesis menos rigurosas sobre las acciones futuras; también facilita una aproximación de final abierto a la causalidad en general” (1996, p.207). Este tipo de películas, al no tener un rumbo que se pueda predecir, dan lugar a una mayor cantidad de dudas sobre el futuro de los personajes y de la historia, lo cual permite generar más curiosidad por lo que está por suceder:

[...] la conducta de los personajes dentro del universo de la historia y la dramatización del argumento se centran, ambas, en los problemas para la acción del personaje y en sus sentimientos, lo que significa que “investigar en el interior del personaje” se convierte no sólo en el principal material temático del filme, sino en fuente principal de expectación, curiosidad, suspense y sorpresa. (Bordwell, 1996, p. 209).

Adicional a la incertidumbre del rumbo de la historia, Bordwell añade que estos filmes se centran en lo interior del personaje más allá que en el mundo exterior, es decir, en su lado subjetivo.

#### ***4.2. El Tiempo Subjetivo según Gilles Deleuze***

Luego de revisar la subjetividad de Bordwell, entramos a revisar el concepto de tiempo subjetivo propuesto por Deleuze: “Nosotros partimos de una imagen-percepción cuya naturaleza es la de ser actual” (Deleuze, 1987, p. 82). Desde la teoría de Deleuze la imagen-percepción es la imagen presente, es decir aquello que se ve y se interpreta como un ahora, toda imagen que se proyecta en una pantalla se convierte en el ahora aun cuando nos muestre imágenes pasadas. Para un mayor entendimiento me referiré a lo que ocurre en la realidad diegética como “lo actual” o mejor “lo real” y a los sueños, alucinaciones o a lo que Deleuze llama “lo virtual” como “la no realidad”.

[...] no son la imagen-recuerdo o el reconocimiento atento los que nos dan el justo correlato de la imagen óptica-sonora, sino más bien los trastornos de la memoria y los fracasos del reconocimiento. [...] Ello explica que el cine europeo haya recogido muy tempranamente un conjunto de fenómenos: amnesia, hipnosis, alucinación, delirio, visión de los moribundos y sobre todo pesadilla y sueño. (Deleuze, 1987, p. 80)

Comenzamos por desglosar los temas que trata la subjetividad, y sus orígenes en el cine europeo, en esto se puede denotar una similitud con la teoría de Bordwell que explica que la subjetividad trata el mundo interno del personaje por sobre el mundo externo:

En efecto, lo primero que tienen en común todos esos estados es que un personaje es presa de sensaciones visuales y sonoras (o incluso táctiles, cutáneas, cenestésicas) que han perdido su prolongamiento motor. Puede tratarse de una situación-límite, de la inminencia o la consecuencia de un accidente, de la proximidad de la muerte, pero también de estados más corrientes, el dormir, el sueño o los trastornos de la atención. (Deleuze, 1987, p. 81).

Así mismo como Bordwell, Deleuze relaciona estas situaciones con sensaciones visuales y sonoras, las cuales son representables en el cine de forma entendible; si bien aquí trata situaciones límite que están cercanas a la muerte, también nos explica que se pueden ver en situaciones menos peligrosas como en el sueño o en trastornos de la atención.

Lo mismo sucede con los estados de sueño o de extremo relajamiento sensoriomotor: el único lazo que conservan las perspectivas puramente ópticas o sonoras de un presente desinvertido es con un pasado desconectado, recuerdos de infancia flotantes, fantasías, impresiones de *déjà vu*. (Deleuze, 1987, p. 81 – 82).

Ahondando con lo anteriormente expuesto, el tiempo subjetivo nos permite representar momentos pasados, recuerdos o fantasías volviéndolas parte del presente aun cuando sabemos que pertenece al pasado o al imaginario del personaje:

A su vez, las imágenes-sueño parecen tener dos polos que se distinguen por su producción técnica. Uno utiliza medios ricos y recargados, fundidos, sobreimpresiones, desencuadres, movimientos complejos de aparato, efectos especiales, manipulaciones de laboratorio, llegando hasta lo abstracto, tendiendo a la abstracción. El otro, por el contrario, es sumamente sobrio y opera por francos cortes o montaje-cut o solamente

mediante un perpetuo desenganche que «hace» sueño, pero entre objetos que siguen siendo concretos. (Deleuze, 1987, p. 84).

Desde que se descubrió que se puede representar el mundo interno de los personajes en el cine se idearon formas para hacer que el espectador sepa que estamos ingresando a un mundo diferente al de la realidad diegética.

Para una mayor comprensión de su definición, Deleuze explica el funcionamiento de las imágenes-sueño así: “la imagen-sueño obedece a la misma ley: un gran circuito donde cada imagen actualiza a la precedente y se actualiza en la siguiente, para volver eventualmente a la situación que la había desencadenado” (1987, p. 85). La “fórmula” base de la imagen-sueño puede ser utilizada para varios procedimientos de “salida” de la realidad diegética: realidad → realidad pasada/sueño/fantasía → realidad. Así se demuestra que, efectivamente, es un circuito cíclico que puede volver al lugar del que partió:

Hemos visto de qué manera la percepción y el recuerdo, lo real y lo imaginario, lo físico y lo mental, o más bien sus imágenes, se perseguían sin cesar sobre los circuitos más amplios, corriendo una tras la otra y remitiendo la una a la otra en torno de un punto de indiscernibilidad. (Deleuze, 1987, p. 98).

Los ciclos ya mencionados, junto a la forma “más sobria” de entrar a una imagen-sueño han causado que sea cada vez más difícil para el espectador el distinguir qué está en la realidad objetiva o subjetiva de la diégesis:

La imagen-cristal, o la descripción cristalina, tiene dos caras que no se confunden. Porque la confusión de lo real y lo imaginario es un simple error de hecho y no afecta a su discernibilidad: la confusión está solamente «en la cabeza» de alguien. (Deleuze, 1987, p. 99).

A diferencia de las imágenes-sueño, la imagen-cristal no tiene el problema de la confusión entre realidad y no realidad. Deleuze continúa:

Así pues, la indiscernibilidad de lo real y lo imaginario, o de lo presente y lo pasado, lo actual y lo virtual, no se produce de ninguna manera en la cabeza o en el espíritu, sino que constituye el carácter objetivo de ciertas imágenes existentes, dobles por naturaleza. (1987, p. 99).

Con esto sabemos que en la imagen-cristal, la realidad y la no realidad, lo objetivo y lo subjetivo, conviven de forma armónica, ambas forman una sola, no existen necesariamente entradas o salidas de ninguna, puesto que no son necesarias:

Quando la imagen virtual se torna actual, entonces es visible y límpida, como en el espejo o en la solidez del cristal terminado. Pero la imagen actual se hace virtual por su cuenta, se ve remitida a otra parte, es invisible, opaca y tenebrosa como un cristal apenas desprendido de la tierra. (Deleuze, 1987, p. 100).

En este párrafo explica “lo que sucede” con los tipos de imágenes en la transición entre realidad objetiva y subjetiva, siendo la imagen virtual la que llamaríamos “fantasía” y la imagen actual la “realidad”.

#### **4.3. La Subjetividad según Prósper Ribes**

El concepto de subjetividad viene de la mano de Joseph Prósper Ribes (2008), quien explica los procedimientos cinematográficos narrativos que se pueden utilizar para transmitir al espectador la forma de percibir una situación o acontecimiento por un personaje de la diégesis, ya sea a lo largo de todo el relato o en momentos concretos. Nos presenta cuatro formas de mostrar una mirada subjetiva: una de ellas es:

A través de un plano diegético subjetivo, ya sea mediante un plano subjetivo total (cámara subjetiva) o un plano subjetivo parcial (cámara semisubjetiva). Este es el sistema tradicional. En este tipo de plano se debe reflejar las particularidades visuales (y cuando proceda auditivas) del personaje, por ejemplo, si es miope las imágenes lejanas estarán desenfocadas, si mira por un dispositivo tecnológico se reflejará el efecto que produce, etc. (Prósper, 2008, p. 4).

Este es el conocido plano subjetivo, en el cual la cámara toma el punto de vista del personaje dándole al espectador la sensación de estar viendo con los ojos de este; este plano se puede complementar con sonido direccionado para dar una mayor inmersión. La segunda forma según Prósper se da:

A través de la planificación general mostrando eventos diegéticos, ya sea con el mismo sentido para espectador y personaje o bien representar las particularidades perceptivas del personaje, privilegiando su manera de percibir y concebir los acontecimientos. Dicho de otra forma, utilizando planos diegéticos objetivos se muestra una parte de la realidad

diegética desde la exclusiva manera de percibirla que tiene un personaje concreto. (2008, p. 4).

Este se centra en mostrar cómo percibe el mundo un personaje, en si ve (o escucha) algo que los otros personajes no pueden, una suerte de presencias que sí existen en la diégesis pero que son percibidas solo por el personaje que tiene un “don”. La tercera forma que plantea Prósper es:

A través de un plano no diegético subjetivo, donde se represente aquello que supone o cree el personaje que está viendo, pero que no ocurre realmente en el universo diegético propuesto por el relato. Lo que se muestra se corresponde con la mirada del personaje (aunque esta mirada sea fruto de un pensamiento, de un sueño, de una alucinación o de cualquier otro proceso psicológico). (2008, p. 4)

A diferencia de los puntos anteriores en los que todo lo que se muestra existe en la realidad diegética, este punto hace referencia a lo que se ve pero que no existe realmente en la diégesis sino está presente en un delirio del personaje. La cuarta y última:

A través de la planificación general mostrando imágenes no diegéticas, como pueden ser sueños, desvaríos, etc. Se utilizan planos no diegéticos objetivos para intentar representar una imagen que se corresponda con aquello que cree percibir el personaje pero que no se corresponde con su mirada y por lo tanto no es un plano subjetivo. (2008, p. 4).

Esta se basa en mostrar una realidad distorsionada por la percepción del personaje, el personaje puede ver lo que pasa en la realidad diegética, pero lo percibe de una manera distinta.

A manera de conclusión tenemos que el tiempo subjetivo se originaría en la evolución del cine pasando de un cine realista y objetivo hacia un nuevo tipo de cine donde lo subjetivo y lo mental se hacen presentes (Deleuze, 1985); esto es el cambio del cine clásico al cine moderno que incluirían cuestiones estilísticas y estéticas (Bordwell, 1996). El tiempo subjetivo, cultivado mayoritariamente en el cine moderno, retoma las reglas del cine clásico, pero agrega y permite ampliar elementos que en el tiempo objetivo no se pueden, como la realidad diegética con los sueños, las fantasías o el pasado, es decir, la realidad con la no realidad; todo aquello que no se puede ver de forma material, lo que un personaje ve, siente y experimenta internamente.

## Capítulo II

### Análisis fílmico

#### 1. *La mujer sin cabeza* (2008) de Lucrecia Martel

##### 1.1. Ficha Técnica:

**Título original:** *La mujer sin cabeza*

**Año:** 2008

**Duración:** 87 min.

**País:** Argentina

**Dirección:** Lucrecia Martel

**Guion:** Lucrecia Martel

**Elenco:** María Onetto, Claudia Cantero, César Bordón, Daniel Genoud, Guillermo Arengo, Inés Efrón, Alicia Muxo, Pía Uribelarrea, María Vaner.

##### 1.2. Sinopsis:

Verónica atropella a algo mientras conduce por una zona apartada de la ciudad por haber distraído su atención del camino durante un instante. En lugar de bajarse del vehículo a revisar si atropelló algo o solo golpeó el auto o si lo que atropelló está bien, decide acelerar sin mirar atrás. Este acto causa en ella una preocupación constante, ella piensa que atropelló a una persona, pero de haberlo hecho supondría que cometió un crimen y, peor aún, dañaría su estatus de persona correcta; después de dudarlo durante varios días decide contarle a su esposo, el cual decide ir con ella a verificar la historia, pero se encuentran con que aquello a lo que había atropellado era un perro; gracias a este hallazgo Verónica logra encontrar paz, pero esta última no dura mucho hasta que, por un viaje familiar, pasan por el mismo lugar del incidente y se encuentran con que la realidad es distinta a lo que Verónica creía.

##### 1.3. *La melancolía por un ajeno*

La melancolía es una enfermedad (por llamarla de alguna forma ya que Freud no la considera así) que afecta a un gran número de personas, pero la mayoría de estos no se da cuenta y la confunden con tristeza o depresión, este tema se ha ocultado al punto de que en las películas está presente pero no se la retrata como tal; en la película *La mujer sin cabeza* (2008) de Lucrecia Martel se pueden apreciar los rasgos del melancólico en el personaje de Verónica, entre estos rasgos tenemos la restricción del instinto de mantenerse con vida que inhibe al melancólico de hacer actividades que son útiles para su supervivencia; también está el sentimiento de pérdida: la sensación de haber perdido algo pero no tener la certeza de qué es.

Podemos empezar a creer que Verónica sufre de melancolía desde el momento en el que atropella a algo con su automóvil y no se baja a ver, en su defecto decide arrancar nuevamente el vehículo y salir del lugar (4':22"); los síntomas de este padecimiento empiezan a manifestarse a continuación de dicho suceso. Para comenzar tenemos la secuencia a la que nombraremos: "Verónica solo quiere té" (13':15" a 24':37"), en esta vemos varias acciones que se desarrollan, pero entre ellas se destaca que varias personas (dos para ser exactos) le ofrecen comida a Verónica y a las dos las rechaza, a una de ellas le pide un té para disimular.

### Figura 1

*La mujer sin cabeza* (2008)



Verónica arrancando el vehículo luego de no bajar a ver a qué golpeó con su auto.

Durante el tiempo 13':15" podemos ver a Verónica acostada en una cama, luego entra una empleada del lugar a preguntarle si desea que le lleve algo de comer, a lo que Verónica responde con un: "No, gracias"; así mismo durante el tiempo 13':52" Verónica se encuentra sentada a la mesa sin ningún alimento en frente de ella, está sumida en sus pensamientos hasta que llega un hombre a preguntarle si desea algo sólido de comer (refiriéndose a que le prepararía un sánduche) a lo que responde que solo desea un té. Estos momentos nos dan una idea de cómo se encuentra el estado anímico de Verónica, así como su actitud hacia la comida, si bien se puede llegar a inferir que, fuera de campo, el personaje de Verónica haya comido, el hecho de que se nos muestre dos veces su rechazo por alimentarse nos da una idea clara de lo que sucede: Verónica está perdiendo sus pulsiones de vida, un rasgo característico de la melancolía.

Figura 2

*La mujer sin cabeza* (2008)

Verónica rechaza comida en dos ocasiones

Freud (1915) explica que la melancolía tiene un cuadro llamado “delirio de empequeñecimiento” en el que el melancólico, además de sentirse indigno de cariño o aprobación alguna, sufre de insomnio, rechaza el alimentarse y va contra su instinto de mantenerse con vida. En este caso tenemos claramente cómo Verónica, en su melancolía evita alimentarse ya sea rechazando directamente la oferta de que le lleven comida o pidiendo algo de beber en su lugar; así también, por unos ligeros momentos podemos darnos cuenta de que, a pesar de haber estado acostada en la cama, ella no estuvo durmiendo ya que cuando la empleada le preguntó si quería algo de comer ella respondió en ese mismo instante sin ningún indicador de que haya estado durmiendo (la voz lenta o movimientos lentos y bruscos típicos de alguien al despertarse).

Desde el tiempo 23':40” hasta el tiempo 40':15” del metraje tenemos nuestro segundo tema a analizar, durante este recorte de tiempo tenemos varias secuencias que tratan un mismo tema, a esta selección de secuencias la nombraremos como “Trance”, en estas podemos ver a Verónica pasar por una especie de trance: interactúa con su entorno, pero mientras lo hace no está del todo consciente de ello, ella hace las cosas “en automático”. Su mundo no se ha empobrecido (el empobrecimiento del mundo exterior es un síntoma del duelo) sino que quien se encuentra empobrecido es el yo de Verónica, si bien no se muestra con todas las características del delirio del empequeñecimiento explicadas por Freud, este se hace presente

mediante Verónica sintiéndose indigna de estimación, incapaz de rendimiento valioso y moralmente condenable.

Hay un momento en la película (31'57") en la que podemos ver a Verónica estar en su trance, pero cuando se trata de interactuar con otras personas lo hace con total normalidad. Verónica llega junto a Josefina a una reunión familiar, Josefina se sienta con las demás personas, pero Verónica se sienta en un sitio aislado del grupo, algunas personas del grupo se acercan a saludarle, ella responde de buena manera (por así decirlo), aunque sin moverse del lugar en el que se encuentra, cuando la dejan sola ella vuelve a adentrarse en sus pensamientos. Con esto se nos sugiere que Verónica se siente indigna de recibir cariño (al aislarse) así como también se siente moralmente condenable, ya que lo que le llevó a caer en la melancolía desde un comienzo (atropellar, o creer atropellar a un niño) le genera un sentimiento de culpa que hace que ella se reproche continuamente lo mal que estuvo eso y que no debería recibir aprecio de alguien más, esto se ve reflejado en cómo reacciona a los saludos.

### Figura 3

*La mujer sin cabeza* (2008)



Victoria en la reunión de la iglesia y luego siendo saludada por una miembro.

Estos planos tienen relación con lo expuesto por Freud explicado por Surmani (2015): En la melancolía el sujeto, o el melancólico, tiene consciencia de que perdió algo, pero no sabe qué es lo que perdió allí. Así mismo, nuestro personaje analizado, Verónica, se encuentra en un trance en el cual se juzga por haberle quitado la vida a un niño que ni siquiera conocía y para potenciar este hecho está la carga moral que conlleva el cometer este acto. Verónica no puede salir de su trance, si bien este no le imposibilita seguir con sus actividades normales, pero le afecta a ella, lo cual retrasa el avance de su recuperación y, por ende, el seguir con su vida cotidiana.

Para finalizar tenemos que en *La mujer sin cabeza* (2008a) de Lucrecia Martel, concretamente en el personaje de Verónica, están presentes los rasgos de la melancolía, entre los que hemos analizado tenemos a la inhibición de las pulsiones de vida en sus reiterados rechazos a comer a pesar de las continuas ofertas de proveerle de alimentos que recibe, adicionalmente en este apartado está también la falta de sueño, la cual también está presente. Otro componente de la melancolía que está presente en el metraje es el sentimiento de pérdida y el desconcierto que produce el no saber exactamente qué es lo que se perdió, de ahí nace el que decidimos llamar “trance” de Verónica, nosotros podemos ver que ella continúa con su vida, pero existen momentos en los que se detiene a reflexionar, no sabemos sobre qué reflexiona exactamente pero sí sabemos que tiene que ver con el accidente del que fue partícipe. Ese niño que ella atropelló se llevó algo (no físico) y Verónica no sabe qué fue, por decirlo de alguna forma.

## 2. *Jojo Rabbit* (2019) de Taika Waititi

### 2.1. Ficha técnica:

**Título original:** *Jojo Rabbit*

**Año:** 2019

**Duración:** 108 min.

**País:** Nueva Zelanda

**Dirección:** Taika Waititi

**Guion:** Taika Waititi. (Adaptado de la novela de Christine Leunens)

**Elenco:** Roman Griffin Davis, Scarlett Johansson, Thomasin McKenzie, Taika Waititi.

### 2.2. Sinopsis:

Johannes Betzler (o Jojo) es un niño alemán obsesionado con el nazismo a tal punto que su amigo imaginario es el propio Adolf Hitler. Un día encuentra a Elsa, tras una puerta en la pared de su casa, una niña judía, por lo cual, junto a su amigo imaginario Hitler, idean planes para echarla de ahí, pero estos no rinden frutos. Con el tiempo empiezan a interactuar: Elsa trata de convencer a Jojo de que sus ideales están equivocados y que los judíos no son malos, mientras Jojo, sin saberlo, va enamorándose cada vez más de Elsa. Esta relación que se empieza a formar genera conflictos con Hitler ya que va contra los ideales del partido. Todo esto mientras tanto los alemanes se preparan para una inminente invasión. Luego, al ver de lo que realmente trata la guerra, se da cuenta de su error, enfrenta a su amigo imaginario revelando su cambio de opinión sobre los judíos y sobre los nazis.

### 2.3. ***El fantasma: cómo se hace presente, quiénes lo pueden ver y sus interacciones***

El fantasma es una figura controvertida desde la teoría en el cine, ya que normalmente está relacionada a entes que asustan, pero la connotación de fantasma va más allá y se amplía a un algo que puede hacerse visible, en este análisis vamos a analizar cómo se hace presente el fantasma, quiénes lo pueden ver y cómo interacciona con otros personajes en la película *Jojo Rabbit* (2019) de Taika Waititi

¿Qué pasaría si el mismo Hitler fuese tu mentor? Eso lo averiguaremos en la secuencia a la que nombramos: “Hitler prepara a Jojo para el campamento de las juventudes Hitlerianas” (36” a 2’:40”). Nos encontramos en la mitad de la Segunda Guerra Mundial y vemos a Johannes (Jojo) Betzler, un niño de 10 años, preparándose mentalmente frente a un espejo para asistir al campamento de las Juventudes Hitlerianas, a su vez se convence a sí mismo que toda su energía se enfocará a servir a Adolf Hitler y a su causa, en eso aparece el mismo Hitler para ayudarlo en su preparación; Jojo comparte su inseguridad de no poder hacerlo, pero Hitler le da ánimos y le impulsa a salir.

Desde el minuto 1’:03” vemos a Jojo de frente (a cámara), él continúa su discurso frente al espejo, mientras lo hace, Hitler cruza de derecha a izquierda, entrando y saliendo de cuadro, frente a él, solo su tronco está en cuadro; Jojo continúa hablando, entonces Hitler vuelve a cruzar, esta vez por detrás de Jojo y de izquierda a derecha. Ambas apariciones de Hitler están acompañadas por un sonido de *Woosh*. La intención de este plano y las acciones son las de presentar a Hitler, el amigo imaginario de Jojo. Gracias al *leitmotiv* que acompaña sus entradas y que solo nos muestran el tronco de Hitler nos están exponiendo que él no pertenece a la realidad diegética, sino que en ese instante existe gracias a Jojo.

**Figura 4***Jojo Rabbit* (2019)

Jojo junto a Hitler alistándose para el campamento de las Juventudes Hitlerianas

La materialización del fantasma y su interacción con los personajes en escena es el tema con mayor relación al plano analizado. Así, según Lema (2016): La existencia del fantasma en sí está determinada por alguien externo, normalmente un ser vivo, esa es su única forma de poder dejar su estado de “nada” y volverse visible. En este caso Jojo es el ser vivo y Hitler es el fantasma (fantasma entendido desde la definición de Pabón (1967) es decir, algo o alguien que se hace visible o aparece a la vista), en este caso concreto siendo la figura de su amigo imaginario; cumple la misma función: Hitler no podría existir de no ser por Jojo.

A continuación, tenemos un plano lateral de Jojo y Hitler en el tiempo 2':04". Hitler sacude de los hombros a Jojo ligeramente desde atrás animándolo, para luego girarlo. Hitler alienta a Jojo a decir algo. La cámara hace un paneo hacia la derecha siguiendo a Hitler hasta que ambos quedan frente a frente con un espacio en medio. La intención de este plano es la de mostrar el contacto entre Jojo y Hitler, a su vez que se muestra la relación de poder que hay entre ellos, siendo inicialmente Hitler quien manda. Con esto tenemos que este amigo imaginario es capaz de tener contacto físico con el personaje real, a su vez que, representando a sus ideales, se muestra como personaje dominante dando a conocer que sus ideales son muy fuertes.

Figura 5

*Jojo Rabbit* (2019)

Hitler levantándole el ánimo a Jojo

Lema (2016) explica la teoría que complementa el análisis de este plano: El fantasma, tanto en la literatura como en el cine, es una creación ficcional que depende de otros elementos narrativos que influyen en su “forma de ser”, entre estos están otros personajes, espacios, diálogos y modos de aparecerse. El fantasma al ser parte del imaginario del personaje, en este caso Jojo, es únicamente visto (o percibido) por este, en este contexto es natural que el fantasma también pueda tener contacto físico con su “creador” ya que para este último es capaz de otorgarle esa capacidad.

A lo largo de los minutos 12':14” a 14':05”, se da la segunda secuencia que analizaremos de este filme a la cual nombraremos “Sé el conejo, Jojo”, Jojo está llorando sentado sobre un tronco, luego de ser abucheado por sus compañeros de campamento por no poder matar a un conejo a sangre fría y ser apodado por estos “Jojo, el conejo asustado”, entonces aparece Hitler para consolarlo y darle ánimos; le dice que el conejo no es símbolo de cobardía sino de astucia y agilidad, y que no hay nada de malo en ser el conejo. Jojo, motivado por las palabras de su amigo imaginario, está decidido a regresar a demostrar que no es un cobarde; entonces llega Yorkki, su mejor amigo, a ver cómo está, incluso le pregunta ¿con quién estabas hablando?, ya que Hitler desapareció; Jojo toma una actitud menos vulnerable para parecer fuerte frente a Yorkki y emprende su regreso al campamento.

En esta secuencia tenemos dos planos consecutivos a analizar; en el primero, que está en el tiempo 13':29", tenemos a Hitler sentado junto a Jojo aconsejándolo, él dice la frase "Sé el conejo" (originalmente en inglés: "Be the rabbit"), mientras Hitler dice esa frase Jojo mueve sus labios como si él estuviese diciendo la frase a la vez que suena una ligera campanada con cada palabra. La intención de este plano es profundizar en el consejo que Hitler le da a Jojo. Más allá de eso este plano nos muestra el momento exacto en el que Jojo, por sí solo, se da cuenta de que no se debe mostrar débil y que si se muestra decidido lo respetarán.

### Figura 6

*Jojo Rabbit* (2019)



Hitler y Jojo conversando

De acuerdo a Laplanche y Pontalis (1996): Para Freud el término *Phantasien* son, generalmente, sueños diurnos, escenas o ficciones que un sujeto crea para sí mismo por distintas razones. Jojo está en un estado de vigilia para poder ver a Hitler, en su caso está perdido en sus pensamientos, Hitler solo le dice lo que Jojo necesita escuchar pero que él ya sabe, por esa razón Jojo ya sabe lo que Hitler va a decir y lo dice al mismo tiempo que él. Este momento, en el que Jojo habla con Hitler, se puede considerar, según Freud lo dice, un momento de vigilia, ya que está creando algo que no existe más que solo para sí mismo.

A continuación de este plano podemos encontrar el siguiente de nuestro interés (13':32"), en el cual vemos a Jojo sentado en el tronco, pero Hitler ya no está, bastó solo un cambio de plano para que desaparezca, esta desaparición se debe a que Yorkki, el mejor amigo de Jojo, se hizo presente (aunque en fuera de campo). La intención del plano es mostrarnos que Hitler ya

no está, lo que se traduce en que nosotros, como espectadores y a la vez que Jojo, salimos abruptamente de sus pensamientos y, por ende, del contacto que estos dos personajes mantienen.

### Figura 7

*Jojo Rabbit* (2019)



Jojo solo luego de que Hitler desapareciese

Junto con el plano anterior nos sirve de ejemplo práctico de lo propuesto por Lema (2016); esto es fantasma existe gracias a su materialización o al hacerse visible. Ya que viene de la nada, su forma de existir es haciéndose presente frente a otros, de ser visto o percibido de alguna forma. Claramente Jojo, al ser quien crea al fantasma puede verlo e interactuar tanto física como verbalmente con él, pero Yorki no puede por esta misma razón, incluso esto se reafirma en un plano siguiente en el que pregunta literalmente “¿Con quién hablabas?” haciendo referencia a que Jojo estaba hablando solo; nosotros, en calidad de espectadores, podemos ver a Hitler ya que el punto de vista está en Jojo en los momentos en los que aparece, lo cual nos permite percibir lo que él percibe.

En *Jojo Rabbit* (2019) de Taika Waititi se pueden ejemplificar varios rasgos del fantasma, si bien en este filme no es un fantasma como tal, sino un amigo imaginario, igual comparten rasgos que los pueden identificar como fantasma (al ser este tomado como un algo que se puede hacer visible). La forma de aparición “de la nada” y apoyada con un *leitmotiv* es comúnmente utilizada para las apariciones en el cine y este filme no se queda atrás en utilizarla. También

tenemos que el fantasma, al ser una creación de un personaje, está ligado a éste por lo que solo puede ser visto e interactuar física y verbalmente con su “creador”.

### 3. *Entre Marx y Una Mujer Desnuda* (1995) de Camilo Luzuriaga

#### 3.1. Ficha Técnica:

**Título original:** *Entre Marx y una mujer desnuda*

**Año:** 1995

**Duración:** 92 min.

**País:** Ecuador

**Dirección:** Camilo Luzuriaga

**Guion:** Arístides Vargas (Adaptado de la novela de Jorge Enrique Adoum)

**Elenco:** Felipe Terán, Aristides Vargas, Lissette Cabrera, Maia Koulieva

#### 3.2. Sinopsis:

La película sigue al autor, quien narra sus vivencias y las de sus amigos a la vez que nos cuenta la historia que él está escribiendo. En la que parece la realidad, él y sus amigos son militantes del partido de izquierda durante la década de los 60 en Quito. En la que parece la historia que él escribe lo vemos a él convenciendo a Rosana, su amor platónico, de dejar a su esposo y escapar con él a una vida más feliz. Las dos historias suceden entrelazándose al punto de que, poco a poco, el autor empieza a mezclar la realidad con la ficción, abrumado por su contexto emocional, tanto así que empieza a ver a uno de sus personajes en la supuesta realidad, luego le cuenta a Carlos Marx que está algo confundido y que ya no es capaz de diferenciar la realidad de la ficción.

#### 3.3. *Tiempo subjetivo: ¿Es esta una fantasía? ¿O es aquella?*

El tiempo subjetivo, aunque estudiado a profundidad por algunos autores, es un tema que aún resulta confuso para muchos, principalmente por la diferencia de términos utilizados por los diferentes autores, aun así, estos autores exponen puntos similares en sus teorías y son esos lo que analizaremos en la película *Entre Marx y una mujer desnuda* (1995) de Camilo Luzuriaga, entre estos están: la subjetividad del personaje, la indiscernibilidad entre realidad y no realidad diegéticas y las fantasías.

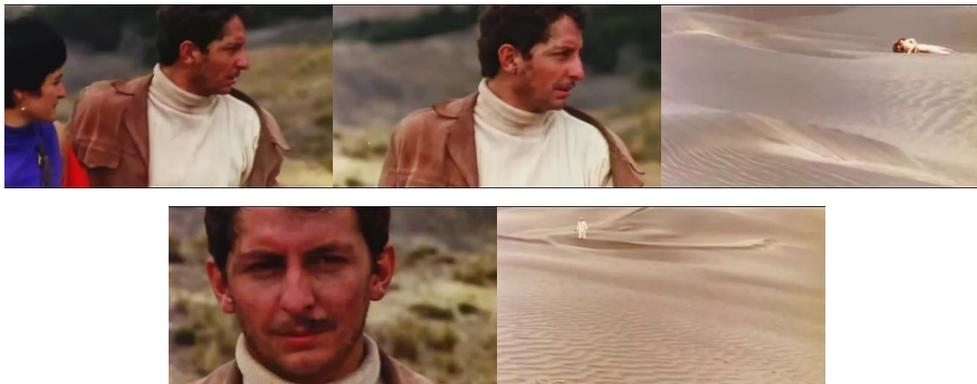
“¿Era eso el sueño? ¿O es esto?” (50':53" a 53':27") son las preguntas que nos hacemos cuando vemos esta secuencia por lo que también decidimos llamarla de ese modo, secuencia que comienza cuando nuestros personajes están cruzando los páramos y entramos a la fantasía del autor en la que se ve a sí mismo junto a Rosana, acostados en un desierto, desnudos, para luego ser perseguidos por el esposo de Rosana; éste les apunta con un arma de fuego mientras

tratan de huir, cuando dispara el autor se despierta en su cama, sudando y jadeando, en eso escucha los gemidos de dos personas en la habitación contigua cuando revisa se llena de indignación tildando de puta a la chica, pero es reprendido por un Carlos Marx que le pregunta “¿Así que las mujeres que no se acuestan contigo son putas, no?”.

Hay cuatro planos a analizar de esta secuencia, estos empiezan en el tiempo 51':06”, en estos podemos ver al autor rezagándose de su grupo para entrar a un mundo imaginario al cual accedemos con anticipación de sonido y un corte brusco, aquí lo vemos a él revolcándose con Rosana, desnudos, en la arena del desierto. Pronto regresamos a un primer plano del autor para luego volver a la fantasía, pero esta vez añadiendo al personaje del esposo de Rosana. La intención de estos planos juntos es crear la ilusión de que el autor está imaginando aquello como parte de la historia que está escribiendo. En este podemos apreciar, claramente, la diferencia entre la realidad diegética y la ficción creada por el personaje.

### Figura 8

*Entre Marx y una mujer desnuda (1995)*



Efrén rezagándose para poder adentrarse en su fantasía

Según Prósper Ribes (2008), el plano no diegético subjetivo es aquel en el que podemos ver lo que se supone está viendo el personaje, pero que no ocurre en la realidad diegética. Aquello que vemos corresponde a lo que ve el personaje, aunque esto sea fruto de un pensamiento, sueño o alucinación. En este caso queda claro cómo entramos a la subjetividad del personaje, nadie, además del personaje del autor, puede ver a sus personajes revolcándose en la arena y al tercer personaje apareciendo para amenazarles con su arma; nos queda claro que es una fantasía, y específicamente una fantasía literaria, porque el tercer plano regresa al autor de la fantasía para luego volver a introducirnos en esta.

Podemos diferenciar los cambios de realidades de los *flashbacks* y *flashforward* entendiendo de qué se tratan estos últimos. Así un flashback según Deleuze (1987): “Se trata precisamente de un circuito cerrado que va del presente al pasado y que luego nos trae de nuevo al presente” (p. 72). Esta definición nos da una clara diferenciación de los con los cambios de realidades ya que los *flashbacks* regresan a un punto del pasado, el cual entendemos que es el pasado, mientras que en los planos no estamos entrando a otro plano temporal ya que, principalmente, vemos a los personajes de la historia del autor (que nos fueron presentados en un comienzo para que los entendamos de esa forma). Deleuze también plantea la imagen-cristal, esta nos explica una coalescencia entre la imagen-actual y la imagen-virtual que les resta importancia a los cambios entre estas dos ya que no genera confusión.

Con respecto al *flashforward* se trata de algo parecido al *flashback* y la definición de este recurso viene de la mano de Bordwell (1996): “El flashforward representa acontecimientos en el argumento en un punto más tardío que aquel en el que ocurren en la historia” (p. 78). Este recurso funciona de manera opuesta al *flashback*, si bien la función de ambos es la de dar información que se encuentra en otro punto del tiempo, estos no buscan mostrar un mundo imaginario (aun cuando el *flashforward* se puede considerar como un recurso para intentar predecir sucesos futuros, es decir que lo que muestre un flashforward puede suceder o no, casi acercándolo a una fantasía).

Vemos al esposo de Rosana apuntando con su arma (minuto 52':33”), en cuanto suena el disparo, el autor se despierta en su cama, sudando, parece que todo fue un sueño; en la habitación de al lado hay dos personas teniendo relaciones sexuales, lo sabemos porque se escuchan sus gemidos, el autor se asoma a la puerta a ver, nosotros, como espectadores, solo podemos ver el pie de la cama moviéndose, tan pronto el autor ve quienes son trata de puta a la chica pero, luego de un paneo que revela a Carlos Marx al lado de una ventana, este último la defiende frente al autor. Estos planos tienen la intención de mostrar el regreso del personaje a la realidad de su sueño, pero a la vez, como espectadores, nos confunde porque no sabemos si de verdad volvimos ya que hay otro personaje que no pertenece a la realidad diegética.

Figura 9

*Entre Marx y una mujer desnuda (1995)*



Efrén despertándose de una pesadilla y encontrándose con Carlos Marx

Bordwell (1996) nos explica su concepto de realidad asumiéndola como una coherencia lógica entre distintos sucesos, es decir que lo que se muestra tiene sentido para nosotros porque concuerda con lo que sucedería en la realidad. Acorde con los planos analizados en toda la secuencia podemos deducir que no estamos viendo la realidad diegética del relato ya que la continuidad lógica se pierde en el momento en el que pasamos de estar en el páramo a un desierto, luego volvemos al cuarto del autor en el cual aparece un personaje que no forma parte de la diégesis.

“Convergencia” es el nombre que le daremos a la secuencia situada entre los tiempos 86’:57” y 90’:20”. Esta empieza con Efrén y una de sus compañeras del partido despidiéndose ya que este se va del país por un tiempo indefinido, él le deja de regalo su esfera para luego alejarse hacia el avión junto con los demás pasajeros, entonces, en una banca cercana, nos encontramos con el mismo Efrén hablando con Carlos Marx sobre el por qué su personaje deja el país y sobre si su historia tuvo sentido, en eso pasa caminando Rosana, está en camino a abordar el avión; entonces el personaje revela el dispositivo cinematográfico hablando de que es un personaje de la película y que él realmente está casado; cuando ya están solos deciden ir por un café.

Desde el tiempo 87’:38” vemos al personaje de Efrén alejándose hacia un avión mientras la cámara se aleja lentamente dejando ver a los demás pasajeros para, finalmente llegar a

mostrar a Efrén sentado en una banca junto a Carlos Marx. Este plano tiene la finalidad de conectar los dos mundos, el real y el irreal, ya que empezamos con el personaje despidiéndose de su amiga para luego, en el mismo plano, ver al autor hablando con Carlos Marx sobre el destino de este. Con esto, como espectadores, nos comenzamos a cuestionar si todo lo que creíamos que era la realidad diegética era en realidad la realidad diegética ya que autor y personaje conviven en un mismo lugar.

### Figura 10

*Entre Marx y una mujer desnuda (1995)*



Efrén alejándose hacia el avión – Efrén conversando con Carlos Marx

Como continuación del plano anterior, en el minuto 88':08", tenemos también a Efrén y Carlos Marx vistos desde la espalda, ellos siguen conversando sobre lo que sucedió, entonces aparece una chica, a la que Efrén se refiere como "la chica que se parece a uno de mis personajes". Con este plano se busca reforzar la idea de confusión sobre estar en uno u otro mundo, este plano es el culmen de la mezcla de mundos reales e irreales ya que vemos a personajes que pertenecen a la realidad diegética compartiendo mundo con los de la irrealidad diegética.

Figura 11

*Entre Marx y una mujer desnuda (1995)*



Efrén y Carlos Marx ven a Rosana

Deleuze (1987) dice que la percepción y el recuerdo, lo real y lo imaginario, y lo físico y lo mental siempre forman un circuito en el que van uno tras otro, es decir que uno precede al otro en términos de presentación llegado, en cierto punto, a la indiscernibilidad. En los dos planos explicados previamente se puede ver claramente este concepto, si bien el cambio entre mundos no se da mediante transiciones o cortes, pero se da en un mismo plano como mezclándolas, sin dar pistas de que hemos cambiado de lo irreal a lo real y provocando así confusión o más bien indiscernibilidad en el espectador.

En *Entre Marx y una mujer desnuda* (1995) es el claro ejemplo del tiempo subjetivo en el cine, principalmente es el ejemplo de la indiscernibilidad ya que conforme avanza la película nos perdemos y nos confundimos por las múltiples fantasías y las mezclas de estas con la “realidad”; estos cambios entre mundos se podría confundir con un *flashback* o con un *flashforward*, si bien coinciden en que utilizan una estructura cíclica para mostrarse, estos últimos nos muestran un cambio de tiempo a diferencia de los cambios entre realidades que cambian, normalmente, entre realidad y fantasía; tomando en cuenta, claro, que la realidad es supuestamente la sucesión lógica de eventos.

## Capítulo III

### Propuesta de Dirección para el cortometraje *¿Y Amelia?*

*¿Y Amelia?* es un drama contemporáneo que nos relata la historia de un hombre que sufre la pérdida de su hija y las autoacusaciones de la culpabilidad de este incidente. El metraje trata la melancolía por la pérdida de un ser querido que desencadena autorreproches que afectan su vida cotidiana; estos autorreproches son representados a través de la figura del fantasma como un ente representante de la mente de este personaje y esto, a su vez, se junta con el tiempo subjetivo que actuará como un regulador temporal y recurso para representar este fenómeno de la consciencia en el relato de la historia, así como una forma en la que la presencia de Estela es posible en la realidad de Fernando. Se ambienta en la ciudad de Cuenca, a comienzos del 2020.

#### 1. Sinopsis

El cortometraje nos pone en la piel de Fernando (37) un padre de familia, viudo, que trata de cuidar de su hija única, Amelia (8), él trata de que ella sea feliz de cualquier forma posible; a pesar de las precauciones y cuidados de Fernando, Amelia desaparece, esto lo hace embarcarse en una travesía por encontrarla; desde pedir ayuda a la policía hasta tomar la búsqueda por su cuenta junto a su jefe y amigo, Armando; a la vez se enfrenta a la culpa de la muerte de su esposa, Estela, y a las constantes preguntas de ¿Cómo desapareció Amelia?, ¿acaso alguien se la llevó?, ¿quién? y ¿por qué?.

#### 2. Tratamiento

Fernando (37 años) es contador, trabaja en la cooperativa de ahorro y crédito “Mano Amiga”, vive con su hija Amelia de 8 años, ella es el fruto de su matrimonio, el cual terminó en viudez debido a que un hombre asesinó a su esposa, Estela; desde entonces ha cuidado a su hija como un tesoro, ha tratado de no separarse de ella en lo absoluto a menos que sea necesario, no ha habido día en el que no haya dejado de recogerla de la escuela.

Un día en el trabajo Armando, su superior, con quien tiene una buena relación, se acerca a su cubículo a decirle que hay unos papeles que tiene que revisar de manera urgente, Fernando, por no perder su posible aumento decide quedarse, no sin antes llamar a la profesora de Amelia para pedirle que le cuide un rato más en lo que se desocupa a lo que recibe una negativa, ante eso, Fernando anima a Amelia a ir sola a la casa de ellos o a la de su abuela, después de otra negativa se corta la llamada. Tras varias horas en el tráfico Fernando llega a la escuela, pero

está cerrada, toma su teléfono para llamar a la maestra, le pregunta por Amelia, a lo que recibe un “no sé” como respuesta. Fernando insulta a la profesora recalcando su incompetencia y cuelga. Luego, va rumbo a la casa de su madre, al no encontrarla decide buscar en un parque cercano sin resultados.

En casa, Fernando entra con su teléfono y la marioneta favorita de Amelia en la mano; como es costumbre se sienta en su sofá, pero no prende la televisión; permanece sentado sin hacer el mínimo movimiento, sumido en sus pensamientos: ¿Dónde estará? ¿Estará bien?; en eso aparece el fantasma de Estela para recordarle que Amelia se perdió y que es su culpa, pero Fernando se levanta del sofá, no la mira y va hacia su cuarto, pasa por el de Amelia, mira a la cama melancólico, en la oscuridad alcanza a ver un bulto - ¡Amelia! – piensa, rápidamente enciende la luz para darse cuenta que solo es la almohada, desilusionado apaga la luz y sigue su camino. Durante toda la noche no puede dormir por pensar en Amelia y en qué pudo haberle pasado.

Fernando va a la escuela con la esperanza de que Amelia aparezca, pero es muy temprano para la hora de salida, más pensamientos pasan por su cabeza, acaso Amelia se escapó por algo que él hizo o, tal vez, que no hizo; entonces el cansancio de haber pasado la noche en vela empieza a causar estragos, Fernando apoya su cabeza en el asiento, cierra los ojos y se queda dormido; cuando despierta la puerta de la escuela está cerrada, pasó dos horas dormido: Fernando regresa a su trabajo.

Fernando se acerca a la oficina de Armando, entra, cierra la puerta y le cuenta sobre la desaparición. Entre los dos buscan una solución y resuelven que es mejor tomar las riendas de la búsqueda e imprimir carteles de búsqueda y pegarlos por las cercanías a la escuela.

En su departamento, Fernando se sienta en el sofá con un plato de arroz quemado remueve el arroz sin intenciones de comérselo. Empieza a pensar, con ayuda de Estela, en si Amelia sigue viva, se cuestiona si ha sido un buen padre, en medio de sus pensamientos toma la botella de alcohol que estaba en el cajón, al comienzo duda si volver a tomar después de haberlo dejado durante tanto tiempo, pero su pena es más grande y ese es su único refugio en ese momento. Con cada bocado se culpa más y más de la desaparición de Amelia, también se culpa de la muerte de Estela aun cuando creyó que ya la había superado. Se termina la botella, entonces se da cuenta de que eso no ayudó, rompe a llorar tachándose de inútil, de mal padre y

mal esposo, deseando haber muerto en lugar de Estela, deseando cambiar el pasado; está solo en el cuarto, sollozando.

Fernando se despierta acostado en el piso, alguien golpea la puerta, es Armando, Fernando abre la puerta después de levantarse con dificultad, Armando le pregunta si está listo, Fernando se muestra negativo con respecto a encontrar a Amelia por la resaca, Armando le obliga a que se asee y que se cambie para ir a pegar los carteles porque sabe que Fernando necesita apoyo. Fernando y Armando van de extremo a extremo de la ciudad pegando carteles y preguntando por la calle, a pesar de todos los esfuerzos la búsqueda es infructuosa, ni la policía ha encontrado rastro de Amelia.

Pasa el tiempo, la mayoría de los carteles están dañados por el sol, ya casi no se ve ninguno, otros carteles los han cubierto o se han caído. La vida sigue como si nada, los niños van a la escuela, los adultos van al trabajo, los vehículos avanzan por las vías como de costumbre. Nadie supo nada, no fue importante. Fernando está en su viejo departamento, ese pequeño departamento, gigante para una sola persona, completamente solo, el silencio inunda el lugar, la ciudad se escucha de fondo, esa ciudad fría, despreocupada; allí dónde una vez hubo alegría hoy no quedan más que recuerdos, recuerdos que llevan a la misma pregunta: ¿Y Amelia?

### **3. Caracterización de Personajes**

Los personajes principales para el desarrollo de la trama de esta historia son: Fernando, Estela y Amelia; los tres forman parte de la misma unidad doméstica siendo: padre, madre e hija, respectivamente; cada uno con una caracterización (en 3 dimensiones) diferente, así tenemos:

#### **3.1. *Fernando***

Fernando es un hombre de 37 años, de aproximadamente 1.70 m de altura, es delgado, de cabello castaño y corto, sus ojos son de color café, su tez es canela, su postura es normalmente erguida, siempre está fuera de casa su aspecto es prolijo: está bien peinado (este peinado es el típico peinado con una línea un lado dejando más cabello a un lado que al otro), siempre va afeitado; carece de defectos, tics o anomalías físicas.

Es de clase media, ecuatoriano; trabaja como contador en la cooperativa de ahorro y crédito "Mano Amiga", se esfuerza en conseguir un ascenso para poder comprar un departamento propio y darle una mejor vida a su hija, trabaja de corrido 8 horas al día de 7:30 a

15:30 para poder recoger a su hija de la escuela y cuidarla después de la misma, de su trabajo él no se queja pero anhela un ascenso o al menos un aumento en su sueldo; Con respecto a su educación está graduado de la universidad como contador; sus calificaciones siempre han sido buenas; con respecto a su vida en el hogar, él solía vivir con su esposa Estela y su hija Amelia, pero Estela falleció, desde entonces viven solos Fernando y Amelia; normalmente se levantan temprano para preparar el desayuno juntos, se preparan para el trabajo y la escuela, respectivamente, Fernando deja a Amelia a las 7:00 en la escuela y llega a su trabajo justo a las 7:30, a la tarde Fernando sale a las 15:30 hacia la escuela de Amelia, esta última sale a las 15:20 pero lo espera en la entrada, luego almuerzan en el departamento arrendado por Fernando, luego descansan, hacen los deberes de Amelia, juegan y se van a acostar; Fernando es creyente, pero no es creyente ferviente, solo cree en Dios pero casi no practica los ritos del catolicismo. Con respecto al lugar que ocupa en la colectividad se puede decir que es alguien excluido, no porque lo repudien, sino porque él solo se centra en un círculo reducido de personas esta es: Amelia, la profesora de esta y ciertos compañeros de trabajo incluido Armando, su superior; Entre sus pasatiempos está el jugar con Amelia, pasa mucho tiempo junto a ella, su vida gira en torno a ella.

Trata de ser lo más educado posible frente a su hija y cuando está fuera de casa; normalmente es una persona serena, salvo cuando está cansado o agobiado, es optimista la mayor parte del tiempo; mantiene a Amelia cerca siempre que puede, no ha podido superar el sentimiento de responsabilidad de la muerte de su esposa, se auto sabotea culpabilizándose de la muerte de la misma, no es supersticioso; entre sus habilidades están las de manejar, no es muy observador la mayoría de las veces, suele ser paranoico y sobre piensa las cosas, es imaginativo, cualidad que potencia su paranoia; solía ser aficionado al fútbol pero dejó de verlo porque tenía que cuidar de Amelia y a ella le aburre el fútbol.

### **3.2. Estela**

Estela es una mujer de 35 años de edad, mide aproximadamente 1.65 m de altura, es delgada, es de cabello negro y largo, ojos color café, de tez clara, su postura es algo encorvada, su aspecto es oscuro, tiene ojeras visibles; no tiene defectos físicos, tampoco tics o anomalías ni heredadas ni causadas. Fue asesinada, por lo que se muestra como un producto de la imaginación y recuerdos de Fernando.

Estela es de clase social media, ecuatoriana, trabajaba como profesora de los años superiores en la escuela de Amelia, las condiciones de trabajo en las que trabaja eran adecuadas para asegurar un buen desempeño en este, se adaptaba a cualquier entorno o situación, tenía una actitud muy agradable frente a su trabajo ya que es algo que le apasionaba, el cuidar a los niños y enseñarles era su fuerte; tiene un nivel de educación superior con una titulación en educación básica, sus calificaciones siempre fueron buenas; con respecto a su vida de hogar ella vivía con su esposo Fernando y con su hija Amelia hasta su muerte; siempre ha sido una figura autoritaria en el hogar; solía hacerse cargo de Amelia durante las tardes desde que ambas salían de la escuela, en el hogar ella le ayudaba con las tareas a Amelia mientras Fernando hacía los quehaceres de la casa; luego de la merienda los tres jugaban en el cuarto de Amelia hasta la hora de dormir de esta, para luego ir ellos a dormir. No es creyente de ninguna religión. Su lugar en la colectividad era sobresaliente, es decir que ella se relacionaba con muchas personas y tenía excelentes lazos de relación con personas fuera de su círculo íntimo de personas. Entre sus pasatiempos estaban jugar con Amelia, preparar sus clases en la noche luego de la hora de dormir de Amelia y dar caminatas los fines de semana. Ahora su principal objetivo es recalcarle a Fernando todo lo que hace mal y ser esa voz en su cabeza que le obliga a retirarse y dejar de intentarlo.

Ella es educada en cuestión de modales; ella, en vida, les instruyó buenos modales tanto a Amelia como a Fernando, es sarcástica e impulsiva, siempre encuentra la forma de hablar con ironía de las cosas que hacer Fernando, su obsesión más grande, en esta forma, es la de atormentar a Fernando recordándole lo mal padre y fracasado que es, tiene la habilidad de aparecer cuando Fernando tiene dudas sobre sus acciones.

### **3.3. Amelia**

Amelia es una niña, tiene 8 años de edad, mide 1.22 m de altura, es delgada, su cabello es de color castaño oscuro y es mediano, sus ojos son de color café, y es de tez clara; su postura suele ser erguida, su aspecto es prolijo fuera de casa, en casa suele descuidar un poco su aspecto, no tiene defectos físicos, ni tics o anomalías de ningún tipo.

Amelia es de clase media, es ecuatoriana, estudiante de escuela, su posición frente a la escuela es la de ir para relacionarse con niños y niñas contemporáneos y, tras de eso aprender, no se adapta con mucha facilidad a ambientes nuevos; actualmente cursa el 4to año de educación básica, sus calificaciones son sobresalientes; con respecto a la vida de hogar: ella

vive con Fernando, su padre; antes vivía también con Estela, su madre, pero esta falleció; suele acostumbrar a jugar con su Fernando luego de terminar los deberes y comer (también solía realizar estas actividades con su madre); se le instruyó en el catolicismo, pero no “lo suficiente” como para que se le considere creyente; al igual que su madre su espacio en la colectividad es sobresaliente, es decir que se relaciona bien con personas fuera de su círculo íntimo de personas (sobre todo con personas de su edad), entre sus pasatiempos están el jugar tanto en la escuela como con su padre en la tarde, ayudar a cocinar a su padre y dibujar.

Sus modales son buenos, gracias a las enseñanzas de su madre y de los esfuerzos de su padre por mostrarle buenos modales, su temperamento es sereno, pero suele hacer breves berrinches en cuanto no consigue lo que quiere; siempre trata de no dejar ningún dibujo sin terminar; es excelente dibujando y creando historias imaginadas; al igual que su madre, Amelia tiene una gran imaginación y disfruta del dibujo en demasía.

#### 4. Referentes Fílmicos

Para los conceptos centrales que se combinarán en el cortometraje tenemos varias películas que sirvieron como referencia. Para el fantasma que aparece repentinamente o acompañado con un *leitmotiv* tenemos a *Jojo Rabbit* (2019) de Taika Waititi, *Mr. Robot* (2015 - 2019) de Sam Esmail, y, finalmente, *Nagasaki: Recuerdos de mi hijo* (2015) de Yoji Yamada; para la melancolía representada como tal y no como mera tristeza están *La mujer sin cabeza* (2008) de Lucrecia Martel y *Melancolía* (2011) de Lars von Trier; por último, para el tiempo subjetivo tenemos a *Entre Marx y una mujer desnuda* (1995) de Camilo Luzuriaga.

#### 5. Propuesta de Fotografía

Entre los referentes, tanto para fotografía como para arte, tenemos a la película *Jojo Rabbit* (2019) de Taika Waititi, de se tiene planificado tomar, principalmente, el contraste de la paleta de colores, esta empieza con tonos cálidos y alegres demostrando la alegría y el optimismo del personaje protagonista debido a la fantasía sobre el mundo y sobre la guerra que se le inculcó; luego se convierten en colores fríos y tristes, todo se torna más serio debido a que el personaje maduró y entendió que todo lo que creía estaba equivocado, ahora le invade la incertidumbre de su futuro y de su país que está siendo destruido por la guerra.

Figura 12

Paletas de colores referenciales tomadas de *Jojo Rabbit* (2019) de Taika Waititi



En la psicología del color los colores cálidos transmiten sensaciones de alegría, calidez y seguridad, mientras que los colores fríos transmiten lo opuesto (tristeza, frialdad y desolación) por lo que se tiene planeado utilizar (principalmente en fotografía y en la medida de lo posible en arte) la dualidad que vive el personaje: mientras Fernando está compartiendo con Amelia predominarán los colores cálidos para resaltar el bienestar que siente, mientras que al estar lejos de Amelia los colores se volverán un poco desaturados pero igual tendrán tintes cálidos por la certeza de que volverá a verla, pero desde que ella desaparece, la saturación de los colores bajará y también aparecerán tonos fríos para potenciar la desesperanza que siente Fernando con el paso del tiempo.

En otras instancias, como en las apariciones de Estela, los colores se vuelven fríos, pero no por tristeza sino por tratarse de una presencia de tipo fantasmal; pero el elemento de fotografía que resalta aquí es la iluminación, la cual se propone generar sombras duras en las facciones de la actriz que la interprete, esto con la finalidad de darle un aspecto más tosco que genere un aura de maldad y provoque miedo o desconcierto en el espectador; este efecto también se dará de manera gradual según las apariciones de Estela, para, así, llegar a su máxima expresión durante el clímax del enfrentamiento de ella con Fernando, dándole mucho más peso a sus ataques dramáticos.

## 6. Propuesta de arte

En el apartado de arte se propone, desde la dirección, el uso de utilería que refuerce el estado del personaje Fernando, es decir que para los momentos con Amelia se intente que todos los elementos “apunten” hacia la tranquilidad y a la comodidad de los personajes, así mismo para

los momentos de separación momentánea los elementos deben tratar de reflejar la tristeza combinada con esperanza y, por último, los momentos de desesperación y desolación deberán ser potenciados por los elementos escenográficos y, así mismo como el color en fotografía, evolucionará gradualmente hasta volverse una decoración triste.

También existen objetos relevantes para el desarrollo de la trama, entre estos están el anillo de bodas de Estela, el cual es atesorado por Fernando y funciona como símbolo de la presencia de ella en su vida, es decir es un símbolo que representa que él aún no ha podido superar la pérdida de Estela; también está el títere mamá que funciona como una figura materna para Amelia, siempre y cuando sea interpretado por Fernando, se presentará como un simple juguete pero, a medida que se avance en la historia, servirá como un recordatorio de la ausencia de Amelia y, en ciertas ocasiones, como un aviso de las apariciones de Estela.

Los bocetos para la apariencia de los personajes, así como sus vestuarios fueron creados a partir de la herramienta *Create a Sim* (Crear un Sim en español) (Modo de creación de personaje) del videojuego *The Sims 4* (2014) desarrollado por MAXIS y distribuido por EA, así tenemos:

### **6.1. Fernando**

La vestimenta de Fernando está diseñada para los momentos y lugares en los que el personaje se desenvuelve, por ejemplo, la ropa de dormir y casual de Fernando están pensada para los entornos en los que solo está con Amelia, los colores de los bocetos no son los definitivos y no estuvieron pensados desde el color solo desde el estilo de ropa; luego tenemos el vestuario de Fernando para el trabajo, a este se le realizarán cambios como el quitar el chaleco y agregarle una corbata, el color, aparte de ser el normal para trabajo de oficina, refuerza el sentimiento de Fernando con respecto a su trabajo y al hecho de estar lejos de Amelia. El terno deportivo es aquel con el que Fernando sale a buscar a Amelia: el color verde se eligió en base al considerado “color de la esperanza” por ser el último intento de Fernando por encontrar a Amelia que se verá en pantalla.

### **6.2. Estela**

El vestuario para Estela, si bien es exactamente el mismo, pero en color diferente se explica desde la dualidad de este personaje, ya que el traje blanco representa a su versión real que aparece en los *flashbacks*, es decir a la “versión buena” de ella, la versión que muestra su

carácter bondadoso y tranquilo y, por otro lado, tenemos la “parte oscura” de Estela, esta es la versión que Fernando “puede ver”, es decir es el recuerdo errado de Estela que tiene Fernando así como la representación de su mente que lo reprocha.

### **6.3. Armando**

El vestuario de Armando se pensó desde la perspectiva de que él es un jefe jovial, su vestimenta de trabajo no se ajusta a lo normal de la ropa de trabajo, es algo más relajado, pero sin perder la formalidad; la vestimenta deportiva es para cuando ayuda a Fernando en la búsqueda de Amelia, no se pensó desde el color para la selección de esta.

### **6.4. Amelia**

El vestuario de Amelia trata de representar el uniforme escolar clásico (o al menos el más común) en las escuelas del país, no tiene ninguna implicación dramática más allá de mostrarnos que es estudiante y que se encuentra en horario escolar.

Figura 13

*The Sims 4* (2014)





Propuestas de vestimenta para los personajes: Fernando, Estela, Armando y Amelia.

## 7. Propuesta de Sonido

El sonido está pensado para ser lo más naturalista posible, es decir, todo el sonido será grabado en la locación y mientras se desarrollan las acciones y los diálogos, con esto se busca contextualizar un espacio que, aunque no vemos, existe; la casa, la escuela, el trabajo, y el mundo exterior etc. Al igual que en la fotografía y en arte, los sonidos tendrán concordancia con los estados de ánimo y las situaciones por las que pase Fernando, cuando está feliz por ejemplo el sonido ambiente no está alterado, y con menos reverberación, y cuando esta triste el sonido ambiente se alterará, se volverá insoportable y con mucha reverberación.

## 8. Propuesta de Montaje

Para el montaje principalmente nos centraremos en el uso de los tipos de montajes propuestos por Eisenstein, específicamente el métrico y el tonal; estos dos estarán presentes a lo largo del montaje para darle más profundidad o más peso dramático a diversas situaciones en la historia. Así podemos encontrar en el comienzo del relato el ritmo es más lento y tranquilo,

estamos presentando la situación y el mundo ordinario de los personajes; a medida que vamos avanzando cada situación por la que Fernando atraviesa tiene su tiempo más corto por la urgencia que él tiene; adicional a esto el ritmo también nos lleva a empatizar con Fernando al tomarnos el tiempo que él se toma en hacer las cosas. También, desde la teoría, se han utilizado las conocidas como “Asociaciones”, entre estas están: la asociación por identidades, por proximidad y por transitividad.

### 9. Realización de *¿Y Amelia?*

El rodaje del cortometraje *¿Y Amelia?* se realizó en ocho días con un equipo de trece personas. Durante este tiempo los directores de cada área pusieron en práctica sus propias propuestas realizadas en base a las indicaciones generales del director (previamente expuestas); a medida que se desarrollaba el rodaje, los directores de área resolvían dudas junto al director general del proyecto o, en su defecto, con el asistente de dirección. Todo esto en pos de plasmar la melancolía de Fernando, de mostrar la forma de aparición de Estela y tener presente el uso del tiempo subjetivo.

La melancolía se plasmó en el personaje de Fernando gracias al trabajo del director de actores, éste le dio las indicaciones correctas al actor para que desarrollara su actitud melancólica y represente correctamente los rasgos que distinguen a esta “patología”. Para empezar, se tomó la desaparición de Amelia como detonante para la interpretación del actor. Esto junto con acciones concretas dadas por el guion dieron como resultado la interpretación deseada. Aunque a veces el actor, al tener experiencia, decidía que nuestras indicaciones no eran relevantes y dotaba al personaje de otras características, por lo que teníamos que recapitular con él sus límites.

Las autoacusaciones son el punto central de la melancolía de Fernando, ya que él, después de haber perdido a Estela y no haber superado su muerte, empieza a culparse y a acusarse de no haber hecho lo que tenía que hacer o a sentir que pudo hacer algo más, su pensamiento se enfoca en el “¿Qué hubiese pasado sí?”; como las autoacusaciones de Fernando se representarían con otro personaje (Estela) las indicaciones que se le tuvieron que dar a nuestro actor se basaban en la expresividad del cuerpo y del rostro, principalmente de este último ya que los planos a utilizar eran cerrados y enfocados en el rostro. La reducción de las pulsiones de vida (alimentación y sueño) se dan desde lo actoral (remover la comida sin comérsela) y desde el departamento de arte (maquillaje para mostrar que Fernando no durmió).

El fantasma se representa en el cortometraje con la figura de Estela: la difunta esposa de Fernando que aparece como una representación de sus pensamientos y autoacusaciones. Para estas apariciones se evitó el uso de efectos visuales, y se usó principalmente el cambio de valores de planos; en estos cambios se podía introducir a Estela sin ninguna complicación técnica y, a su vez, se podía dar a entender que ella apareció de la nada permitiendo que el espectador infiera que ella no pertenecía a la realidad del relato, sino que es un fantasma o que es producto de la mente de Fernando.

Esto se logró al grabar dos planos: uno cercano al personaje “huésped” (o sea Fernando) en el que se da a entender que está solo y otro general en el que aparecen ambos personajes; esto al juntarlo en el montaje da la sensación de que Estela apareció de la nada junto a Fernando. También se da a entender que él es el único que puede verla ya que, si bien no hay ningún momento en el que se pueda probar que otro personaje es incapaz de verla, únicamente aparece cuando Fernando está solo y, adicional a eso, cuando está sumido en sus pensamientos.

Los pensamientos que Estela representa están ligados a la melancolía ya que son las autoacusaciones de Fernando; si bien estos se podrían representar con acciones del personaje, pero para facilitar su entendimiento y representación se decidió materializarlos con ayuda de la figura del fantasma ya que su forma de aparición imita la de un pensamiento fugaz: solo aparece de la nada, sin previo aviso y “ataca” hasta que algo lo interrumpe. Conjuntamente con esto se puede relacionar con la definición de fantasma del psicoanálisis que es una fantasía, es decir, que puede formar parte de una ilusión, una ensoñación o de un sueño en el que el melancólico está inmerso.

Los *flashbacks* y los *flashforward*, por su naturaleza de alterar el flujo del tiempo o de la forma en la que se cuenta la historia, están presentes en el cortometraje. Si bien su utilización es reducida se pueden encontrar también otros elementos pertenecientes al tiempo subjetivo como lo son la realidad objetiva y subjetiva de la ficción, con esto me refiero a las apariciones de Estela; éstas no ocurren directamente en el mundo real diegético ya que si así fuese todos la pudiesen ver, pero ella está sujeta a la subjetividad de Fernando, solo él es capaz de verla (o percibirla) porque él fue quien la creó involuntariamente. Aunque podemos verlo del lado de la indiscernibilidad (Deleuze, 1987) en la que la imagen cinematográfica es doble por naturaleza (“semisubjetivad”, siempre según Deleuze), es decir, la realidad objetiva y subjetiva conviven en un mismo espacio del cine de ficción.

Desde la fotografía, el sonido, el arte y la dirección de actores se logró, de una forma u otra, el resultado esperado; por un lado, la fotografía cumplió con su cometido de mezclar las realidades al mostrar a Estela en un plano y en otro ya no, o en el revelar su presencia en momentos de soledad de Fernando, así como también logró establecer el “estado de ánimo” de las escenas gracias a la luz y el color. El sonido, por su parte, cumplió en mantenerse sobrio y fiel a la realidad, no se utilizó el recurso del *leitmotiv* ya que, si bien podía haberle dado mayor profundidad a la banda de sonido, no se consideró necesario ya que la imagen plasmaba satisfactoriamente la presencia de Estela, así como sus “entradas” y “salidas”.

El arte logró plasmar correctamente los diferentes ambientes que formaron parte de la diégesis del corto, también se logró establecer las personalidades de los personajes a través de su vestimenta y elementos que formaban parte de los decorados de los distintos escenarios; la mayor parte de las propuestas de arte se cumplieron y aportaron positivamente a la historia. Por otro lado la dirección de actores y la actuación jugaron un papel fundamental para la puesta en escena de la melancolía y la materialización de la mente de Fernando; la actuación siguió los lineamientos propuestos por la melancolía; los autorreproches y autoacusaciones representados por el personaje Estela funcionan ya que, desde que se establece qué es y qué representa Estela en la diégesis, en adelante se entiende su función y de alguna manera se prevé que puede suceder en cuanto estamos ante su presencia.

Durante la etapa de montaje se realizaron varias versiones del cortometraje, la mayoría de estas trataban de seguir el principio de indiscernibilidad a través de la yuxtaposición de escenas para mezclar distintos tiempos y niveles de realidades en la ficción (objetiva, subjetiva, semisubjetiva). Tras varios intentos se consiguió el resultado deseado: un corte que atiende a mostrar la melancolía del personaje basando las autoacusaciones en una representación fantasmagórica, la cual plantea cuestiones respecto a qué realidad pertenece o si todo forma parte o no de una misma realidad en la ficción cinematográfica.

### Conclusiones y Recomendaciones

La melancolía, el fantasma y el tiempo subjetivo parecían temas completamente ajenos al empezar este trabajo de investigación, pero con los autores correctos se ha logrado demostrar que pueden confluír, en primer lugar, en la teoría, luego demostrándolas prácticamente en películas que tratan esas temáticas y luego en la práctica por cuenta propia con la aplicación al cortometraje *¿Y Amelia?*, cortometraje en el que una parte de la melancolía (los autorreproches para ser exactos) se materializa en una figura fantasmal que nos ayuda tanto a realizadores como a espectadores a expresar y entender una idea respectivamente, también tenemos la participación del tiempo subjetivo para los saltos temporales y que el personaje fantasmal esté ligado a una subjetividad (en este caso la del protagonista).

El estudiar a profundidad, y con autores especializados en los temas, la melancolía, el fantasma y el tiempo subjetivo ha sido de gran ayuda, principalmente para su comprensión y su correcta relación. La melancolía es un padecimiento humano frente a una pérdida de algo o alguien importante en la vida, exteriorizada en autorreproches, pérdida de las pulsiones de vida y pérdida del interés en el mundo exterior. El fantasma es una figura que se creía solo útil para espantar, pero se nos aclaró que un fantasma no necesariamente es malvado o diabólico, también se puede usar su figura para mostrar a otro tipo de personajes. El tiempo subjetivo se caracteriza por tomar las características del tiempo objetivo y resignificarlas hasta crear la posibilidad de modificar el curso del tiempo o representar sueños, fantasías o realidades diegéticas alternas.

Las películas analizadas sirvieron para aclarar los temas vistos en el primer capítulo: *La mujer sin cabeza* (2008) nos esclareció y nos ejemplificó la melancolía y cómo puede afectar a la vida cotidiana de alguien. *Jojo Rabbit* (2019) nos mostró una figura del fantasma que no busca asustar, sino que es la materialización de los ideales del personaje principal, encarnando a su amigo imaginario. Y *Entre Marx y una mujer desnuda* (1995) nos mostró que un filme puede estar compuesto en su totalidad de tiempo subjetivo al punto de rozar la indiscernibilidad y dejarnos desconcertados y confundidos preguntándonos cuál era la realidad y cuáles eran las fantasías, incluso nos llega a mostrar que los personajes son conscientes del dispositivo cinematográfico.

Toda la discusión teórica del primer capítulo, junto con los análisis de las películas tratados en el segundo capítulo, nos sirvieron para la creación de la propuesta de dirección que lleva partes importantes de lo estudiado y busca llevarlas a la práctica en el cortometraje *¿Y Amelia?*, cortometraje en el que se logra aplicar todo (o casi todo) lo estudiado en esta

investigación: la melancolía en Fernando debido a que perdió a Amelia, el fantasma con Estela que representa las autoacusaciones de Fernando y el tiempo subjetivo que permite que Estela pueda materializarse y ser vista tanto por Fernando como por nosotros como espectadores.

Durante la realización del cortometraje se tuvieron aciertos y desaciertos a continuación los desglosaremos y trataremos de explicar cómo se pueden mitigar esos errores, el fin de esto no es ser una guía, pero sí el ser un texto que diga “esto hicimos y esto no, pero nos sirvió para entender esto otro” A fin de cuentas fue una experiencia gratificante de la que todos aprendimos algo, si bien fue cansado podemos decir que valió la pena.

La planificación previa pudo realizarse en épocas más tempranas y no de manera tan apresurada, así como el presupuesto (que fue bastante ajustado) pudo haber sido mayor si nos hubiésemos organizado para recaudar fondos, las locaciones no supusieron mucho problema (económico) ya que pudimos conseguir las locaciones en las que se desarrolla el corto gracias a amigos, conocidos, incluso de la propia universidad; todos los equipos utilizados (o la gran mayoría) eran de propiedad de los miembros del equipo por lo que no teníamos que preocuparnos por alquiler o desconocimiento del funcionamiento de los mismos; también la formación del equipo se realizó con anticipación así tuvimos tiempo de poder charlar y compartir ideas, pero, más que nada el grupo se formó por afinidad lo cual propició de un ambiente agradable a los largos y cansados rodajes.

Si bien se tenía planeado seguir el guion al pie de la letra, hubo cambios de último momento que facilitaron las cosas para el equipo, principalmente al área de producción, pero también se hicieron cambios por fotografía y arte que, al final, resultaron más eficaces a lo expuesto en el guion. Si bien es mejor que cada departamento se dedique a lo suyo, en este rodaje cuando las obligaciones de un grupo estaban completadas o cuando un equipo estaba listo y otro tenía problemas aquellos que estaban libres y listos en sus obligaciones iban para ayudar a los rezagados con lo que se lograba cumplir los tiempos del plan de rodaje previamente definido; principalmente esto nos enseñó que cualquier ayuda, por más pequeña que sea, siempre debe ser bienvenida.

Esto me lleva a los asistentes, si un asistente tiene ganas de aprender y se tiene los conocimientos y el tiempo libre durante el rodaje, lo ideal es enseñarle, nunca se sabe si uno puede descubrir su pasión gracias a lo que se le explicó espontáneamente en un momento dado. El ambiente, como se explicó arriba, siempre tiene que ser cordial, todos deben estar dispuestos

a ayudar y es importante recordar que nadie está sobre nadie, si bien existen jerarquías, estas solo indican el rol de cada uno y sus obligaciones, pero ese rol no da la potestad de sentirse superior, en un rodaje (al menos en uno universitario) todos somos iguales desde los asistentes al director, todos podemos aprender de los demás; es lo bueno del cine, la creatividad no solo está en el guion o los planos o el arte, también está en cómo se hacen las cosas durante el rodaje, en cómo se toman los problemas y cómo se solucionan.

La virtualidad jugó un papel en contra de la planificación, si bien podíamos comunicarnos y transferirnos las propuestas con mayor eficacia, las reuniones presenciales eran necesarias, principalmente las de reconocimiento de locaciones (*scouting*). El trabajar con una niña actriz fue una experiencia gratificante, principalmente porque, al estar acostumbrada a las cámaras, no se inhibía y permitía que desarrolle su personaje sin complicaciones. Esto me lleva a la necesidad del director de este cortometraje de un director de actores, algunos dirán que no es necesario, que el director puede y debe hacer ese papel, pero ¿y si el director no sabe cómo transmitir sus ideas a los actores? Ahí entra el director de actores, él funciona como un traductor entre director y actor, adicional a eso es quien se encarga del bienestar de estos últimos, dejando al director libre para que se centre en sus tareas creativas.

## Referencias

- Aumont, J., & Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. La Marca.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.
- Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2* [Libro electrónico]. Paidós.
- Freud, S. (1917). *Duelo y Melancolía*.  
[https://www.academia.edu/3254913/Duelo\\_y\\_melancol%C3%ADa\\_Sigmund\\_Freud?from=cover\\_page](https://www.academia.edu/3254913/Duelo_y_melancol%C3%ADa_Sigmund_Freud?from=cover_page)
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Paidós.
- Goliot-Lété, A., Vanoye, F., Perriaux, M., & Carmona, V. (2008). *Principios de análisis cinematográfico*. Abadía.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.  
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Kristeva, J. (1991). *Sol negro. Depresión y melancolía*. Monte Ávila. <http://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2017/09/Sol-negro.-Depresi%C3%B3n-y-melancol%C3%ADa.pdf>
- LaPlanche, J., & Pontalis, J. B. (1996). *Diccionario de Psicoanálisis*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Lema Mosca, A. (2016). *Un sueño en la vigilia. El fantasma en el cine*. Universidad Autónoma de Madrid.
- Lema Mosca, A. (2019). Hacerse Visible: El Fantasma en el cine. *Lumen Et Virtus*, 24, 155–173.  
[https://www.jackbran.com.br/lumen\\_et\\_virtus/numero\\_24/PDF/HACERSE%20VISIBLE\\_EL%20FANTASMA%20EN%20EL%20CINE.pdf](https://www.jackbran.com.br/lumen_et_virtus/numero_24/PDF/HACERSE%20VISIBLE_EL%20FANTASMA%20EN%20EL%20CINE.pdf)
- Mzapanta, A. (2020). *La estética del surrealismo para la construcción de sueños en el cortometraje "Quimera"* [Tesis de Grado, Universidad de Cuenca].  
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/34785/1/Trabajo%20de%20T%C3%ADtulaci%C3%B3n.pdf>
- Pabón, J. M. (1967). *Diccionario manual griego: Griego clásico - español*.  
[http://www.epapontevedra.com/documentos/latinegrego/grego/Diccionario\\_vox\\_griego\\_clasico-esp.pdf](http://www.epapontevedra.com/documentos/latinegrego/grego/Diccionario_vox_griego_clasico-esp.pdf)
- Prósper Ribes, J. (2008). La imagen subjetiva. *Área Abierta*, 20, 1-12.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0808230001C>
- Surmani, Florencia (2015). Melancolía: objeto "a" y pérdida. VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación XI

Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Yáñez, C. (2016). *La función de la creación artística en el estado melancólico del neurótico* [Tesis de Grado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador] <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/13081/DISERTACI%C3%93N%20CAMILA%20Y%C3%81NEZ%20MONCAYO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zunzunegui, S. (2017). *Bajo el signo de la melancolía*. Cátedra / Universitario.

## Filmografía

Luzuriaga, C. (Dirección). (1995) *Entre Marx y una mujer desnuda* [Película]. Grupo Cine.

Martel, L. (Dirección). (2008) *La mujer sin cabeza* [Película]. Focus Features.

Waititi, T. (Dirección). (2019) *Jojo Rabbit* [Película]. Czech Anglo Productions, TSG Entertainment.