

**La enfermedad mental vista desde el cine: Análisis de la película  
Inocencia interrumpida**

Trabajo de grado

David Londoño Angarita

Verónica Heredia Ruiz  
Alejandro Alzate Giraldo

Universidad de Medellín

Facultad de Comunicación

Comunicación y Lenguajes Audiovisuales

Medellín

2020

## **La enfermedad mental vista desde el cine: Análisis de la película Inocencia interrumpida.**

### **Resumen**

Hoy en día el tema de salud mental está pasando por un proceso de normalización, sin embargo no se puede negar que llevamos muchos años de desinformación e interpretaciones negativas sobre la salud mental. Lo anterior, debido en gran parte a las representaciones que el cine y los medios de comunicación y de la industria del entretenimiento han construido sobre el tema. Es así como esta investigación analiza la película Inocencia Interrumpida (1999) a partir de la Teoría de la Metáfora Conceptual (TMC), las clasificaciones del paciente psiquiátrico estereotipado, las metáforas que representan la depresión y el análisis estructural de un guion. A partir de la aplicación de una matriz de análisis se logra identificar que este film, no solo se basa en estereotipos y acciones comunes para narrar la psique de sus personajes, sino que también encuentra formas únicas para representarlas.

**Palabras Claves:** Inocencia Interrumpida, Cine, Enfermedad mental, metáfora conceptual, depresión.

### **Abstract**

In today's reality, mental health is a topic that has gone through a process of normalization, though it cannot be neglected that there has been a lot of years of disinformation and negative portrayals of the mental health sector. This is due to the interpretations the Film and the entertainment industry have constructed upon the subject. This is how this investigation analyzes the film Girl Interrupted (1999) through the conceptual metaphor theory, different classifications of the stereotyped psychiatric patients, the metaphorical representations of depression and the concepts of structural análisis of a screenplay. Using a method of análisis it is demonstrated how the film balances these past concepts to create a movie that is not solely based on stereotypes to narrate the mental state of its characters, but actually searched for unique methods of representing them.

**Keywords:** Girl Interrupted, film, mental illness, conceptual metaphor, depression.

<b>Tabla de contenido</b>	
<b>Justificación</b>	<b>3</b>
<b>Pregunta Problema</b>	<b>4</b>
<b>Objetivo General</b>	<b>4</b>
<b>Objetivos Específicos</b>	<b>5</b>
<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<b>Abordajes teóricos y conceptuales para la investigación</b>	<b>7</b>
<b>Salud mental en el cine</b>	<b>7</b>
Referentes del cine de salud mental	9
Clasificación del Paciente Psiquiátrico Estereotipado	11
La Representación Metafórica de la Depresión	15
<b>Estructura Clásica de Guion</b>	<b>16</b>
Unidades menores del guion: Nudos de acción, Escenas y Secuencias	18
Primer Acto	23
Segundo Acto	25
Tercer Acto.	27
<b>Inocencia Interrumpida</b>	<b>28</b>
Libro	28
Adaptación	29
Film	30
<b>Metodología</b>	<b>30</b>
Instrumento	32
Análisis y resultados	33
<b>Conclusiones</b>	<b>43</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>44</b>
<b>Anexos</b>	<b>47</b>

## Justificación

Hoy en día el tema de salud mental está pasando por un proceso de normalización, sin embargo no se puede negar que llevamos muchos años de desinformación e interpretaciones negativas de todo el sector de salud mental, tanto pacientes como trabajadores. El cine y la industria de entretenimiento innegablemente han tocado estos temas, y muchas veces sin pensar en el efecto que puede tener en sus audiencias. De hecho, Jane Pirkis, R. Warwick Blood, Catherine Francis & Kerry McCallum (2006) hacen una investigación titulada “*On-screen portrayals of mental illness; Extent, nature and impacts*”, donde hablan del impacto que tiene estas representaciones negativas y argumentan que los espectadores de cine y televisión frecuentemente son confrontados con imágenes de personas que padecen enfermedades mentales y, estas imágenes, tienen un efecto acumulativo en la percepción pública de las personas que padecen estas enfermedades. Adicionalmente los autores concluyen que este impacto tiene consecuencias en las personas que sufren de estas aflicciones, debido a que el estigma que se genera alrededor de estas enfermedades hace que baje las oportunidades o deseos de buscar ayuda. Esto construye una mirada crítica, donde se cuestiona qué tanta libertad tienen estos medios de solo entretener, y que deberían poner en tela de juicio la responsabilidad con la que estas industrias deben de tocar estos temas.

“*Girl interrupted*” o su traducción al castellano “Inocencia interrumpida”, es un guion adaptado por James Mangold (director), Lisa Loomer y Anna Hamilton, del libro que lleva el mismo nombre, escrito por Sussana Kaysen, donde ella relata su experiencia luego de ser internada en un hogar psiquiátrico a los 17 años. Es un film que contiene características del cine clásico, principalmente su estructura narrativa. Esto vuelve el film rico de analizar, y de poner en cuestión estos recursos que se han utilizado desde el teatro griego. Además de la importancia que tiene la forma, es relevante resaltar la temática: La salud mental y cómo es representada en esta obra audiovisual. Aunque el film utilice en su estructura, planteamiento y nivel de producción lugares comunes del cine de hollywood, logra crear una mirada y percepción diferente tanto de la

institución que es un hospital mental, como la de las personas que habitan estos lugares, generando un quiebre del estigma que rodea estos temas. La mente y sus enfermedades han tenido un historial largo, tanto desde los textos académicos como en el cine. La forma que se ha tratado por los médicos y la misma sociedad no ha sido la más sensible, esto es lo que impulsa este trabajo, crear un producto sólido estructuralmente que no vaya a los estereotipos de esta “epidemia contemporánea”.

### **Pregunta Problema**

Esta investigación nace de la experiencia personal de vivir con depresión y ansiedad, igualmente mi afinidad por el guion cinematográfico, esto me llevó a investigar sobre el tema y cuestionarme la manera en que son representadas en el cine. Precisamente lo que se va poner en cuestión durante esta investigación es la manera que James Mangold, Lisa Loomer y Anna Hamilton utilizaron los paradigmas estructurales clásicos del guion cinematográfico para contar una historia sólida, además cómo ésta facilita una representación de la enfermedad mental en un largometraje. Por ende, llego a la siguiente pregunta de esta investigación:

¿Cuáles son las técnicas narrativas utilizadas en la película Inocencia Interrumpida para representar la enfermedad mental? Y luego de ser identificadas, ¿Cómo estas técnicas pueden ser utilizadas para la escritura de un guion cinematográfico que aborde el tema de enfermedad mental como eje transversal?

### **Objetivo General**

Analizar las técnicas narrativas del guion cinematográfico de Inocencia Interrumpida que permiten representar la enfermedad mental, para aplicarlos a la escritura de un guion de largometraje.

## **Objetivos Específicos**

- Identificar las representaciones metafóricas de la depresión en la película *Inocencia Interrumpida*.
- Describir cómo el guion de la película *Inocencia Interrumpida* utiliza las pautas estructurales para representar la enfermedad mental.
- Realizar un primer borrador de guion de largometraje, empleando los hallazgos y elementos significativos de la película *Inocencia Interrumpida* como referente.

## **Introducción**

La salud mental y el cine parecen ser dos conceptos que no tienen que ver el uno con el otro. Sin embargo, cuando se hace una revisión histórica del cine, vemos que el cine ha abordado la mente y sus aflicciones desde sus inicios como en la icónica película alemana *El gabinete del doctor Caligari* (Wiene, 1920). El tema de salud mental afecta y abarca la vida de toda la población, sin embargo es un tema que no se confronta gracias a lo intangible que puede ser, por ende pierde importancia tanto médica como social. Mientras que grandes porcentajes de las personas padecen algún tipo de enfermedad mental en el transcurso de su vida, *Mental Health First Aid*, estadísticamente nos demuestra que la mitad de la población estadounidense sufre de alguna enfermedad mental en su vida, pero solo 41% de estos buscan ayuda profesional (2019). En este último dato cabe la importancia de la representación que hace el cine y otros medios de entretenimiento sobre la salud mental, porque gracias a la estigmatización que se ha generado por estos medios, muchas personas no se sienten impulsadas a buscar ayuda profesional.

El análisis de cómo la enfermedad mental ha sido representada en el cine, es un tema de investigación que en las últimas dos décadas se está tocando gracias a la relevancia que ahora está cobrando la salud mental. Sin embargo, la perspectiva que toman estas investigaciones es del profesional de salud mental observando estas representaciones de la enfermedad, o lingüistas

observando el uso metafórico de estas enfermedades en medios artísticos, pero no se analiza desde los realizadores o académicos de la industria cinematográfica. Esto despierta muchas preguntas puesto que el cine al estar casi siempre centrado en la vida de personas (o personajes), siempre el estado mental de este suele tomar relevancia en la narrativa, y es evidente que sus aflicciones han sido representadas en el cine desde sus inicios hasta el día de hoy.

Para entender la esencia de un film, se tiene que ir a su origen antes de traducirse en imágenes, que es el guion cinematográfico. Para la creación de un texto de estos, se tiene que saber sobre el arte que es escribir para luego traducirlo en imágenes, y más importante aún, la estructura que ha guiado el cine desde sus inicios. Escribir cine se ha basado en el teatro griego para contar sus narraciones, yendo atrás a la estructura clásica de los tres actos expuesta por Aristóteles en La Poética, que en resumen es inicio, nudo y desenlace, solo que esta estructura no solo se aplica a lo macro, sino que también tiene que evidenciarse en todas las unidades dramáticas que componen un guion: escenas, secuencias y los actos.

Para entender cómo la enfermedad mental se va a observar en el cine hay que ver la importancia de la metáfora, y en este caso la Teoría de la Metáfora Conceptual, un concepto lingüístico expuesto por Lakoff y Johnson (1980) en la que la metáfora no solo se ve como un uso poético, sino que trasciende a una forma de comprender conceptos que tienen que ser sentidos. También se ve la importancia de ver cómo se han estereotipado los personajes de films con el tema de salud mental, tanto el paciente como los profesionales, y cómo se crea una taxonomía de los dos, puesto que la estigmatización de estos generan una ola negativa sobre el tema.

Por medio de estos conceptos se va a analizar el objeto de estudio que en esta investigación es la película *Inocencia Interrumpida* (1999), dirigida por James Mangold, y que a pesar de ser una producción con tintes hollywoodenses, da una mirada diferente a la salud mental en el cine. Este film es una adaptación de la memoria que lleva el mismo nombre y escrita por Sussana Kaysen que es el personaje protagonista del largometraje. Los comentarios de la producción suelen ser mixtos, tanto desde las críticas como desde los partícipes de la producción, sin embargo al

realizar un análisis observando los conceptos anteriores se puede evidenciar que hay una búsqueda diferente de exponer el tema de la salud mental y los institutos encargados de ella. Este cambio es el origen de la pregunta ¿Cuáles son las técnicas narrativas utilizadas en la película *Inocencia Interrumpida* para representar la enfermedad mental?

## **Abordajes teóricos y conceptuales para la investigación**

### **Salud mental en el cine**

La enfermedad mental es un tema que innegablemente se ha tocado en la literatura, la música, la poesía, el teatro, el cine y otros medios artísticos. Aunque el cine tiene como principio entretener a las audiencias, este medio que trae alegría al público, en muchos casos podría afectar negativamente la percepción que tienen los consumidores de este medio sobre temas como la salud mental. Puesto que el objetivo principal del séptimo arte es entretener, se deja la investigación a un lado por completo, o como un elemento secundario, generado que el cine interprete a personajes que padecen alguna enfermedad (física o mental) de una manera errónea, solo con la intención de tener al público entretenido. No solo el cine ha aportado a generar estereotipos de las enfermedades mentales, sino también los noticieros y otros medios digitales que también se encargan de informar. Sin embargo, es importante resaltar que gran parte de los estudios que se han realizado sobre la salud mental representada en los medios de comunicación, advierten que los medios de entretenimiento son los culpables principales de generar esa mala actitud ante las personas que padecen alguna enfermedad de esta índole. En estos mismos estudios Jane Pirkis , R. Warwick Blood , Catherine Francis & Kerry McCallum (2006) demostraron cómo los medios, por ejemplo el cine, tienen una mayor influencia que los medios noticiosos, y que aquellos que citan información electrónica como su fuente principal tienen una actitud menos tolerante ante las personas que padecen estas enfermedades. Es necesario resaltar que la actitud negativa ante la gente que padecen estos trastornos está construida en creencias falsas (Jorm, 2000).

De acuerdo con lo anterior, esta mala influencia no solo ataca la imagen que tienen las audiencias sobre la gente con trastornos mentales, sino que hace algo mucho peor: Hace que las personas que padezcan una no quieraN buscar o seguir con su tratamiento psiquiátrico. En un artículo de investigación publicado en la Revista de Salud y Comunicación (Journal of Health and communication) nos especifican esto diciendo que:

Un gran número de autores han comentado que uno de los subproductos de la representación negativa de profesionales de salud mental y tratamientos de salud mental en filmes de ficción, y programas televisivos, podría ser la reticencia por parte de los espectadores con trastornos mentales por buscar o seguir con tratamientos. (Pirkis et al, 2006 p.534)

No obstante, este es un tema sensible que está en una discusión constante, algunos argumentan que las industrias creativas, específicamente el cine y la televisión tienen una responsabilidad moral de minimizar las representaciones negativas y maximizar las oportunidades para educar al público sobre los temas de salud mental. En contraste, otros discutirán diciendo que nada de esto debe caer sobre los medios de entretenimiento, puesto que esto no es su responsabilidad. Este debate continuará existiendo hasta que se hagan suficientes estudios sobre el impacto que tiene las representaciones negativas del mundo psiquiátrico, tanto pacientes como trabajadores, para que haya un debate informado para poder generar un cambio. (Pirkins et al, 2006)

El cine indudablemente ha producido una gran librería de films que han tocado el tema de salud mental y enfermedades mentales; sin negar el hecho de que unas contienen más fondo que otras, y que es un tópico recurrente, a continuación se desarrollará un rastreo de las películas más influyentes que tienen que ver con el tema de la salud mental. Utilizando la palabra influyente para hacer referencia a filmes que han tenido una gran resonancia en los últimos años.

## **Referentes del cine de salud mental**

A través de la historia del cine se han creado narrativas cinematográficas donde hay representaciones de la enfermedad mental, sea a través de personajes, metáforas o el mismo lugar donde ocurre el film. A continuación se mencionan algunas de las películas más citadas para hablar del tema de salud mental en el cine.

### **El Gabinete Del Doctor Caligari (1920)**

Este film dirigido por Robert Wiene, uno de los films más influyentes de la era de cine silente y de los referentes principales del expresionismo alemán, tanto por su puesta en escena como la forma de acercarse al tema. Werner Krauss haciendo de Caligari, un hipnotista siniestro que viaja de ciudad en ciudad demostrando sus habilidades con un sonámbulo llamado Cesare (Conrad Veidt). Tras la llegada de este personaje a un pueblo alemán, varios asesinatos coinciden con la visita de este, y Francis el personaje principal, junto a Jane y su padre empiezan a investigar. Luego se dan cuenta que Caligari es el director de un asilo mental, y allí lo capturan. Sin embargo el film tiene un giro dramático al final y vemos que el personaje principal es un preso del asilo junto a Jane y su amigo. (Rotten Tomatoes, s.f) Sin duda este film es uno de los referentes iniciales de personajes que padecen enfermedades mentales y además de asilos para personas con estas condiciones.

### **Rain Man (1988)**

Filme ganador del Oscar a mejor guion, director y película, trata sobre el egocéntrico y avaro Charlie Babbit (Tom Cruise) que es informado sobre la muerte de su padre distante. Éste espera conseguir parte de la herencia de 3 millones de dólares de su padre, pero se sorprende al sólo recibir sus rosas premiadas y un Buick Roadmaster. Sin embargo, se da cuenta que la herencia está en las manos de un hermano mayor Raymond Babbit (Dustin Hoffman) un genio autista. Acá empieza el road movie donde Charlie se lleva a Babbit con la idea de poder adquirir una parte de esa herencia, pero este viaje lo termina cambiando (Rotten Tomatoes, s.f). Es un film

que indudablemente representa la enfermedad mental sufrida por Raymond, y que además tuvo un éxito comercial y de premios.

#### Melancholia (2011)

Película protagonizada por Kristen Dunst, papel con el que ganó a mejor actriz en el festival de cine de Cannes, interpretando el papel de Justine una mujer que empieza a sufrir una gran melancolía tras casarse con Michael. El matrimonio se lleva a cabo en la mansión de su hermana, que es interpretada por Charlotte Gainbourg, mientras tanto el planeta melancolía está yendo directo hacia la tierra. (Rotten Tomatoes, s.f) Este film dirigido por Lars Von Trier, es un desastre psicológico, que se enfoca en la vida interna de los personajes, y la eminente depresión que sufren varios de ellos.

#### Black Swan (2010)

Natalie Portman protagoniza este film llevándose el Oscar a mejor actriz, interpretando a Nina, una bailarina en una compañía de ballet en Nueva York donde su vida, al igual que todos en su profesión, es consumida por el baile. Vive junto a su madre obsesiva, que tiene un control sofocante sobre la vida de Nina. Todo toma un giro cuando el director del ballet decide cambiar la bailarina principal para la nueva temporada de Swan Lake. En este contexto Nina es la mejor opción, sin embargo llega competencia, una nueva bailarina que impresiona al director. Mientras las dos bailarinas compiten en medio de una amistad retorcida, Nina se conecta con su lado oscuro que amenaza destruirla. (Rotten Tomatoes, s.f) Este film, del director Darren Aronofsky, es una de las interpretaciones contemporáneas de una persona que padece trastornos disociativos, pues esta obsesión por ser la mejor bailarina la lleva a tener una desconexión y falta de continuidad en sus pensamientos, identidad, acciones y recuerdos.

#### Shutter Island (2010)

Filme dirigido por Martin Scorsese y protagonizado por Leonardo DiCaprio, es una adaptación de la novela que lleva el mismo nombre y escrita por Dennis Lehane. Este guion de misterio es sobre Teddy Daniels, un veterano de la segunda guerra mundial que va junto a su nuevo

compañero Chuck hacia Shutter Island, un hospital mental ubicado en una isla que hospeda a los criminalmente locos. Este dúo está aquí para investigar la desaparición de Rachel Solando, una paciente admitida al asilo por haber matado a tres de sus hijos. Al entrevistar a la cabeza de la institución Dr. Cawley, Teddy empieza a sospechar que las autoridades no le están contando toda la verdad, y que un destino terrible, también podrá sucederle al resto de pacientes de la sala C, donde se hallan los reclusos más atroces. Sin embargo Teddy también tiene un secreto, el asesino de su esposa se encuentra allí en Shutter Island, hecho que lo lleva a descubrir secretos de la isla, además de su psique oscura y atormentada (Rotten Tomatoes, s.f). Este film sin duda interpreta el trastorno de identidad disociativo, pero más que representar es usada como un mecanismo narrativo.

#### One Flew Over The Cuckoo's Nest (1975)

Otro ejemplo sobre la representación de los institutos mentales en el cine, es esta adaptación de la novela que lleva el mismo nombre del film. Protagonizada por Jack Nicholson interpretando a McMurphy, un nuevo recluso en un hospital mental, que tras su llegada inmediatamente adquiere el estado de macho alpha entre los pacientes, y empieza su notable relación con la enfermera Ratched. A pesar de haber sido diagnosticado con un desorden mental, es cuestionable si realmente esta demente o es una simple fachada para evadir ir a prisión por sus crímenes. (Rotten Tomatoes, s.f) Esta película más que representar la enfermedad mental, es un retrato del ambiente vivido en un hospital mental estadounidense en la época de los sesenta.

### **Clasificación del Paciente Psiquiátrico Estereotipado**

El proceso de construir personajes conlleva procesos multidisciplinarios, y así mismo tiene que ser su investigación. Para esto en algunos casos se utiliza la psicología, para poder entender las razones del accionar de un personaje. En contraste, un escritor también puede realizar una investigación más artística, indagando sobre personajes que ya hayan sido representados en la literatura, o cinematografía, que tengan elementos característicos que le gustaría que su personaje tuviese. Gracias a esto, y a que normalmente una construcción de personaje es realmente un reciclaje de cosas que ha visto, leído o vivido el escritor, se genera un amplio espectro de

diferentes patrones que ya han sido representados en el medio artístico, o en el caso de esta investigación cinematográfica. Estos mismos luego pueden ser categorizados y clasificados como lo hicieron investigadores diestros en la materia, como Hyler y sus colegas (1991), que recopilaron algunos de estos patrones y crearon una lista de estereotipos representados en el cine.

#### El maniaco homicida

Es uno de los estereotipos más citados y representados en el cine y la televisión, donde supone que una persona con una enfermedad mental es un ser agresivo y peligroso, tanto para la comunidad como para ellos mismos. Dentro de los estudios realizados por estos investigadores, se deduce que actos violentos cometidos por un personaje, son mucho más probable que sean ejecutados por un personaje con alguna enfermedad mental, que por cualquier otro personaje, y en un ritmo mucho más alto que lo que ocurre en la vida real (Hyler et al, 1991). Algunos ejemplos para ilustrar este estereotipo sería *The maniaco cook* (1901), *Psycho* (1960), *The exorcist* (1973).

#### El espíritu libre y rebelde

Se comenta que se ha visto en filmes tanto para públicos infantiles como adultos, un personaje excéntrico, diferente o de espíritu libre, que normalmente es etiquetado como enfermo mental. Gracias a esta etiqueta o categorización que hacen los personajes a su alrededor, es tratado de una manera injusta y en algunos casos encarcelado. Suele ocurrir que al final de estas películas se hace justicia, la sanidad mental del personaje es vindicada, haciendo alusión al hecho de que personajes “buenos” no pueden ser enfermos mentales (Hyler et al, 1991). Algunos ejemplos de películas con estos personajes sería: *One Flew Over The Cuckoos's Nest* (1975), *Dumbo* (1941), *Beauty and the Beast* (1992) and *Marry Poppins* (1964)

#### El miembro iluminado de la sociedad

Esta categorización representa a personajes que padecen una enfermedad mental, con la capacidad de crear una sociedad utópica. Aunque esta es una imagen menos negativa en

comparación con las otras, fomenta un malentendido sobre la enfermedad mental (Hyler et al, 1991). Un ejemplo claro de este estereotipo es *King of hearts* (1968)

#### La paciente femenina como seductora

Mujeres que padecen de alguna enfermedad mental son representadas como ninfomaniacas con poderes seductores que pueden destruir a los hombres. Este tipo de estereotipos estigmatiza a las mujeres con enfermedades mentales, sugiriendo que sus problemas son su culpa y que deberían ser castigadas en vez de tratadas por profesionales (Hyler et al, 1991). Un ejemplo conciso sería *Dressed to Kill* (1980)

#### El parásito narcisista

Este estereotipo representa a las personas con enfermedades mentales como sobreprivilegiado, auto obsesionado, y sobre preocupado con problemas triviales (Hyler et al, 1991). Un ejemplo para esta categoría sería *Lovesick* (1983)

#### El espécimen de zoológico

Este representa a una persona con una enfermedad mental, como alguien deshumanizado, sin derechos, y abierto a observación científica sin consentimiento. Normalmente tratando a estos personajes como animales en un zoológico (Hyler et al, 1991). Algunos claros ejemplos son *Bedlam* (1946) y *The Snake Pit* (1948).

#### El fracasado o la víctima

Se interpreta como un personaje que suele no responder a la medicina o tratamiento que se le está practicando, por lo tanto siendo incapaz de dar una contribución significativa a la sociedad. En varios estudios sobre estos arquetipos se ha demostrado que personajes con enfermedades mentales son más probables ser representados como víctimas por supuestamente tener menos habilidades, estar desempleados o en general tener una calidad de vida baja. (Diefenbach, D. L, 1995)

También es importante resaltar que no solo los pacientes, o los personajes que sufren de alguna agonía mental son los estereotipados en el cine, sino también los profesionales de salud mental, sean estos psiquiatras, psicoterapeutas, psicólogos y el más atractivo el psicoanalista. En una investigación llevada por Gabbard & Gabbard's (1991) Ellos identificaron más de 400 películas donde se mostrara algún tipo de psicoterapia, tenemos que tener en cuenta que fue una investigación hecha a los principios de los noventas, y que hoy en día la producción audiovisual se ha multiplicado. Esto nos conduce a que estos personajes también son comunes y que se puede llevar a categorizar en sus diferentes estereotipos. En este caso Schneider (1977, 1987) realizó una taxonomía de tres categorías de la representación en pantalla de expertos de salud mental.

#### Dr. Distraído

Normalmente este profesional en salud mental es representado como un personaje gracioso, lleno de energía, estúpido, incompetente y normalmente puede mostrarse como moralista (Schneider, 1977, 1987). Algunos ejemplos se pueden visualizar en las siguientes películas: *The front page* (1931), *Harold and Maude* (1972), y *Deconstructing Harry* (1997).

#### Dr. Maldad

Suele ser un científico siniestro, que comúnmente externamente se demuestra como encantador, pero internamente malévolo, y manipulador (Schneider, 1977, 1987). Esta categoría se puede ver en los inicios del cine por ejemplo en *The Cabinet of Dr. Caligari* (1919), *Dressed to kill* (1980), *Spellbound* (1945), *Nightmare Alley* (1947) y *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1975).

#### Dr. Maravilloso

El cual es atractivo, abnegado, siempre dispuesto hasta el punto que se podría transgredir las barreras entre paciente y médico. Es un personaje altamente habilidoso, que con dar con un evento traumático de la vida del personaje puede curar al paciente. Suele ser un personaje unidimensional que aparenta no tener una vida por fuera del trabajo. Un ejemplo claro se puede

ver en la serie televisiva de *The Sopranos* (1999) donde la psicóloga del mafioso compromete gran parte de su vida por su paciente (Schneider, 1977, 1987).

Esta última taxonomía ha sido citada por numerosos autores y en varias ocasiones y ha creado una estructura en la cual muchos otros investigadores han podido trabajar. Muchos han sacado otras nomenclaturas para lo que Shneider había hecho, sin embargo, todo se podría resumir fácilmente en estas tres taxonomías. Aunque aquí solo se enuncia los estereotipos que rodean a los humanos en este mundo de la salud mental, también es de gran importancia mencionar que las prácticas llevadas por los expertos también han sido deterioradas por medio del cine, siempre recurriendo a la terapia electroshock o la lobotomía.

### **La Representación Metafórica de la Depresión**

La metáfora suele ser el medio preferencial por el cual diferentes medios artísticos hacen representación de una emoción, una idea, o un concepto; de hecho, las enfermedades mentales no son la excepción. La representación metafórica de la depresión es considerada transcultural, tanto oriente y occidente tienen puntos de encuentro al representar síntomas o sentimientos de la depresión (Sonya Pritzker 2003, 2007), y en este caso se resaltarán como una investigación de Kathrin Fahlenbrach, crea una taxonomía de las metáforas transculturales sobre la depresión en medios audiovisuales identificados por la psicología y el TMC (Teoría de la metáfora conceptual).

El TMC es una propuesta de la lingüística cognitiva, una corriente de pensamiento donde los pioneros son Lakoff y Johnson (1980), no solo dan una mirada distinta a la teoría clásica de la metáfora como un simple recurso poético, sino que permite entender y sentir algo gracias a conceptos relacionados a otra cosa (Lakoff y Johnson, 1980). Para entenderlo mejor: "... constituye un mecanismo cognitivo que permite establecer lazos entre dominios del sistema conceptual, de modo que un individuo pueda conceptualizar el mundo al dar un sentido metafórico a su experiencia social (Lakoff, 1993)".

Tomando esto como base observaremos las propuestas de Kathrin Fahlenbrach (2018), de las categorías metafóricas más comunes en el audiovisual para representar la depresión. *La depresión es oscura*, de esta salen otras metáforas que aluden al mismo concepto, la depresión es un espacio oscuro, la depresión es una ciudad oscura, la depresión es un animal oscuro, la depresión es una sombra oscura. *La depresión es pesada* también representada como la depresión es una fuerza pesada y la depresión es un animal pesado. *La depresión es hacia abajo* conocida también como la depresión es caer hacia abajo y la depresión es encogerse. *La depresión es una falta de control* también puede insinuar que la depresión es una falta de movimiento. *La depresión es falta de vitalidad* también encarnado como la depresión es movimientos lentos.

Además de estas representaciones visuales y metáforas de la depresión, también hay unas que aluden a cómo se representa la acción de enfrentarse con esta enfermedad mental, como: *Es enfrentarse con un animal, es cansando al animal, es amarrando a un animal, es mostrando un animal, es documentar a un animal, es abrazar un animal, es acariciar un animal, es caminar con un animal, es incrementar de tamaño, es adquirir balance del cuerpo, y de último es proteger el cuerpo.*

### **Estructura Clásica de Guion**

Tener una buena idea no es suficiente para construir un guion acertado, pues al reducir una idea creativa a una premisa concisa, como un logline, se logrará entender que todas las historias en su esencia ya han sido contadas. Sin embargo, una estructura clásica, pensada y organizada ayudará a que esa idea tenga un hilo que nos va conducir por altibajos dramáticos que están lógicamente y dramáticamente conectados, y así poder generar un ritmo, una forma, que va a mantener al público del film. La estructura narrativa de un guion se construye sobre diferentes unidades dramáticas, las cuales son: los tres actos, los nudos de acción (simples y complejos), la secuencia y la escena. En el centro de estas unidades siempre debe de haber un conflicto (o un nudo) que se tiene que resolver (desatar), y “A cada uno de estos momentos corresponde una reacción, que a

su vez crea otro conflicto y así sucesivamente.” (Sánchez, 2001) hasta finalizar el guion. Esto genera una red entrelazada de conflictos a los que se les tiene que buscar una solución, o fin, que le dará sentido al argumento cuestionado dentro del relato.

Clásicamente un guion está dividido en una macro estructura de tres actos, que simplificando a lo más mínimo sería: principio, nudo y desenlace. La receta para una narrativa funcional, pues si pensamos una historia sin alguna de estas partes la sentiríamos incompleta. Del mismo modo, las otras unidades dramáticas también tienen que suplir esta tríada para poder tener una trama de causa-efecto que nos conduzca a través del guion. Cada acto cuenta con unas peripecias especiales que son las que nos marcan los momentos necesarios para un relato cinematográfico, estas son detonante, puntos de giro y clímax. Según Linda Seger (2001) una de las teóricas más importantes del guion, el detonante es el primer empujón que pone en marcha la trama. Este se encuentra en el primer acto y es algo que le sucede al protagonista o a su universo para que se tenga que poner en movimiento y tomar decisiones. Los puntos de giro en esencia nos llevan de un acto a otro, por consiguiente, son conflictos que ponen al personaje a decidir, y esa misma decisión le debe dar un giro al relato. Estas peripecias sirven como puertas de un acto a otro, el primer punto de giro marca el fin del primer acto, y el inicio del segundo. El segundo punto de giro nos marca la finalización del segundo acto y el comienzo del tercero. El clímax (que pertenece al tercer acto) es donde se tiene que resolver el nudo principal de la trama, es un momento de alta intensidad dramática.

A pesar de esto, las fórmulas estructurales tampoco son suficiente para obtener un excelente guion, pues como dice Antonio Sánchez (2001) “Tan solo son una guía que facilita la construcción de la historia: un mapa y una brújula.” La estructura es el pilar que sostiene un relato, la margen que se tiene que llenar con acciones, personajes, diálogos y conflictos, pero sin estas fronteras los guionistas estarían escribiendo sin orientación, por eso la metáfora de mapa y brújula, estos fundamentos narrativos siempre recordarán al escritor donde está ubicado y cual es su norte, dentro del universo narrativo.

La lógica de esta estructura no solo ha trascendido las épocas sino también culturas, es la forma en que la mayoría de los relatos han sido pensados, y el cine no es la excepción. Los académicos y teóricos sobre la estructura moderna del guion concuerdan con el origen, La Poética y la Retórica de Aristóteles (Sanchez, 2001). Aristóteles comprende a las unidades dramáticas de los actos a través de principio, medio y fin, también haciendo hincapié en que estos actos deben de estar bien definidos, para que ellos mismos tengan un sentido en sí mismo. Este pensamiento en triada también se tenía en cuenta desde la tragedia, que se pensaba en exposición, peripecia y catástrofe. Luego se empezó a hablar sobre la división en cinco actos, propuesta por Horacio, tres siglos después, estaba compuesta por prólogo, prótasis, espítasis, catástasis y catástrofe, no obstante esta división en cinco actos no va en contra de la de tres, sino que se basa en ella y se detalla más en los golpes dramáticos necesarios. Por esa razón, podríamos decir que prólogo y prótasis hacen parte del planteamiento (primer acto), la epítasis hace referencia al nudo (segundo acto), la catástasis y catástrofe haciendo parte de lo referente al tercer acto, o el desenlace.

### **Unidades menores del guion: Nudos de acción, Escenas y Secuencias**

Las unidades estructurales menores del guion, son esos momentos de golpes dramáticos que van construyendo a los personajes, asimismo las diferentes tramas y subtramas que esté construyendo el guionista. Ellas de por sí solas completan un sentido dramático, para decirlo de otra forma, también tienen planteamiento, nudo y desenlace. Dentro de la macro estructura dividida en los tres actos, hay unidades pequeñas que le dan forma y sentido al relato cinematográfico, que son los nudos de acción, las escenas y las secuencias.

#### **Nudos de acción**

Son unidades narrativas también conocidas como latidos o golpes dramáticos, que contienen dentro de ellas mismas un planteamiento, nudo y desenlace. Estas se encuentran una tras otra, entretejiendo una cadena de causa-efecto, que nos guía a través de la narrativa (Sánchez, 2001). Los nudos de acción marcan el ritmo de la historia y también la forma, pues algunos de estos nudos son esas peripecias especiales, que hacen parte de la estructura clásica cinematográfica

(detonante, los puntos de giro y el clímax), estas también dejan marcado el comienzo y fin de un acto. Los nudos de acción se construyen para crear ese primer documento que va a ser la guía durante la escritura del guion, que es una escaleta de nudos de acción, o step outline. Ella debe de contener los diversos nudos de acción marcados, que van a ser parte de la estructura de todo el relato.

En la escaleta también se evidencia los diferentes tipos de nudos, como los nudos simples y los complejos. Al respecto, los primeros que teorizaron sobre estos conocimientos de estructura dramática, distinguían dos tipos de nudos de acción complejos, las peripecias (que también pueden ser de dos tipos) y la anagnórisis. Más adelante se ampliarán estos conceptos.

#### Nudos simples

Son momentos en que la tensión del guion puede bajar, estos son los que generan un equilibrio dentro del guion (Sánchez, 2001), para poder lograr el ritmo necesario desde la misma escaleta. Los personajes necesitan estos conflictos de menor intensidad dramática para poder tomar decisiones sobre otros conflictos mayores.

#### Nudos complejos

Estos son situaciones de una intensidad dramática alta, son momentos especiales y claves para el relato que se está escribiendo. Estos son los que garantizan la atención de la futura audiencia “(...) a través de una estrategia emocional estudiada y compensada” (Sánchez, 2001). De estos existen diferentes tipos: las peripecias (estructurales y recursos de interés) y el anagnórisis.

#### Peripecias:

Las peripecias son momentos en que se le tiene que provocar una reacción a los personajes del relato, estas tienen que mover el piso de este mismo, hasta tal punto que tenga que elegir o tomar una decisión. Las primeras de estas son *las peripecias estructurales*, estas son los cuatro nudos de acción que conforman el paradigma clásico de una trama.

## Detonante

*El detonante* es el nudo que saca al personaje de su zona de confort (esta puede ser en un estado de guerra, o un mundo post-apocalíptico, todo lo que se considere normal para el universo del personaje), no obstante, es algo que generalmente viene desde afuera, hace que el personaje se mueva y a partir de acciones consiga las nuevas metas generadas por este conflicto. Ese nudo estructural que inicia genuinamente la acción dramática del guion. En el eje de este nudo de acción se encuentra un conflicto que tiene que causar un desequilibrio en la vida del protagonista; una situación que tiene que sacar al personaje de su estado inalterado. Como lo expone Antonio Sánchez (2001), el detonante “(..) produce una crisis, un suceso que impulsa al protagonista a actuar para resolver un problema que, necesariamente, ganará en complejidad hasta su resolución definitiva en el clímax.”. El detonante puede tener dos tipologías: detonante de acción y detonante de diálogo.

### *Detonante de acción*

La primera es la más habitual y de mayor fuerza dramática por excelencia, puesto como dicen los teóricos del guion, las acciones dentro del cine hablan más sobre el personaje que el diálogo.

### *Detonante de diálogo*

No obstante, el detonante por diálogo se puede reforzar con un nudo de acción de alta intensidad dramática antes de que suceda este golpe dramático, de esta manera se equilibra el hecho de que un detonante por diálogo tenga menor fuerza.

Asimismo existe el detonante cronológico y el detonante de situación, el primero es el que está situado en un momento preciso, dado por una acción que se puede situar temporalmente. Por otro lado el detonante de situación no se podría ubicar en un solo nudo de acción estructural, sino que la tensión iría creciendo a partir de otros nudos de acción que exponen el contexto del protagonista, los personajes y el planteamiento; aunque no se puede hablar de una peripecia en específico que ponga en marcha al personaje. Esto deja claro que el planteamiento queda alargado hasta el final del primer acto donde se da el punto de giro que nos llevará a otro acto,

pero lograr la atención del público así, se necesita que el guionista tenga destreza narrativa, asimismo nos dejará claro la cuestión dramática al terminar el acto.

### Puntos de giro

El primer punto de giro es esa frontera entre el primero y el segundo acto, es un cambio de fortuna que le da una vuelta al relato y complica aún más la acción. El segundo punto de giro tiene la misma naturaleza que el primero, en cambio esta vez nos lanza al tercer acto, y nos prepara para el desenlace más importante, el clímax.

### Clímax

Este tiene que ser la situación de mayor tensión dramática de todo el guion, y tiene que dar respuesta al conflicto principal de la trama.

### Recursos de interés

El segundo tipo de peripecias son los recursos de interés, estos nudos se escogen y se utilizan según la estrategia emocional que quiera utilizar el guionista. Estas sirven para enfatizar las otras peripecias o mantener el interés del relato vivo (Sánchez, 2001)

### El punto medio (o mid point)

Está situado en la mitad del segundo acto, es utilizada para aumentar la tensión dramática del guion, esto a veces se considera como una situación que se consideraría lo peor que le podría pasar al personaje, también conocido como el punto de no retorno.

### Las secuencias elaboradas

Son utilizadas para comprimir un lapso de tiempo, y dar algún tipo de descripción sobre el personaje mismo o su contexto, normalmente acompañado de música o diálogos que apoyan lo que esté sucediendo.

### Obstáculos y contraintenciones

Son esos conflictos que el personaje encuentra en su camino, se superan en corto plazo y a veces se desarrollan en serie.

### Revés

Son aquellos momentos en que el personaje cambia su accionar justo cuando tiene la meta a su alcance, no se pueden confundir con puntos de giro porque al final el personaje se vuelve a encaminar hacia su objetivo.

### Anticlímax

Es como el revés solo que se aplica específicamente al conflicto del clímax, o sea se utiliza en el tercer acto.

### La Complicación

Es una opción frecuentemente utilizada en la comedia, trata sobre un conflicto creado por el mismo personaje, que sigue generando más problemas con complejidades más altas, como una bola de nieve que cada vez va creciendo en bajada.

### Peripecias estructurales de las subtramas

Su nombre lo dice todo, son aquellos nudos de acción estructurales como el detonante, puntos de giro y clímax que hacen parte de las subtramas del relato cinematográfico.

### El anagnórisis

Es un nudo de acción complejo, que da información importante (reconocimiento dramático) al espectador, al personaje o a los dos al mismo tiempo. En las palabras de Aristóteles (1992) “cambio desde la ignorancia al conocimiento, para amistad o para odio, de los destinados a la dicha o al infortunio” . Cuando la anagnórisis ocurre tanto a la audiencia como al personaje tiene el efecto de sorpresa. El reconocimiento tipo complicidad guionista-espectador es un tipo que

genera un ambiente de suspenso, pues acá el espectador tiene más información, como la verdadera identidad de un personaje, mientras que el protagonista todavía no la tiene. El reconocimiento de sí mismo es una de las anagnórisis más potentes, es cuando un personaje descubre algo de sí mismo que se le estaba ocultando, suele suceder en guiones que estén tocando conflictos internos.

### Escenas

Esta unidad dramática del guion es el ladrillo con el que se construye un relato cinematográfico. La escena al igual que el resto de unidades también están provistas de un planteamiento, un nudo y un desenlace. No obstante, ellas están también determinadas por el espacio o locación, pues cada cambio de estos significa un cambio de escena. Pero también hay que tener en cuenta que puede hacer un cambio de escena y seguir en un mismo espacio para demostrar un paso del tiempo.

### Secuencias

Las secuencias en el mundo anglosajón es la reunión de escenas que en su centro tienen el mismo conflicto que el personaje está embarcado en resolver. Sin embargo, una secuencia no está limitada a un espacio o tiempo, puede haber muchos cambios de locaciones y movimientos en el tiempo pero manteniendo un mismo eje dramático. En España una secuencia es lo que normalmente se le dice a una escena, no hay una diferenciación entre estas dos palabras. Pero esto sería un error puesto que “la etimología de secuencia implica una noción de sucesión: sucesión de escenas.” (Sánchez, 2001)

### **Primer Acto**

En el primer acto habitan varios elementos de gran importancia para la estructura narrativa de un guion. Es lo primero que se le muestra a la futura audiencia, acá se tiene que introducir los personajes, asentar las reglas del universo en el que habita el protagonista, además se ubica dos nudos estructurales que van a poner en marcha el relato: el detonante y el primer punto de giro.

En este acto se tiene que dejar claro de qué va la película, el público ya debe de entender *la* cuestión dramática del argumento, lo cual se explicará posteriormente. El modo en que se inicia una película carga una gran importancia, pues el comienzo de un film suscita, o no, interés en el público. Por eso se suele empezar una película con un nudo de acción, un suceso que tenga una alta carga dramática.

#### El primer nudo de acción

El primer nudo de acción se le puede denominar como el “código genético” del guion, sea solo una escena o una secuencia (Sánchez, 2001). En este nudo de acción complejo y estructural, debería quedar entendido una información fundamental, el tono y el género del film, pues esta información nos hace entender un poco el modelo en el que se desarrollará el guion, por consiguiente el público comprenderá a lo que se va adentrar. Asimismo, el inicio sirve para dejar claro esas reglas estéticas y narrativas que van a estar plasmadas en el guion cinematográfico. Luego de presentar el estado inalterado del personaje, y dejar evidente la lógica del relato, se tiene que ir consolidando los próximos golpes dramáticos que nos conducirán al detonante.

#### El planteamiento

Es esa fracción del guion que va desde que iniciamos con el primer nudo de acción hasta el momento en que quede claro la cuestión dramática. Los autores definen esta cuestión de varias formas, Swain (1998) lo nombra como compromiso, Linda Seger (2001) cuestión central y Vogler (1992) cuestión dramática. La noción de que el drama se rige por el conflicto nos lleva a entender que en el núcleo de todo relato hay un problema (conflicto) principal que tiene que resolver el personaje, esto plantea una pregunta: ¿Logrará nuestro protagonista su objetivo? Normalmente este cuestionamiento surge con el conflicto que genera el detonante, sin embargo este puede suceder unos pocos nudos de acción tras esta peripecia estructural.

#### Primer punto de giro

Este cuestionamiento es necesario para poder cerrar el planteamiento y lanzarnos a la acción, y al *primer punto de giro*. Este nudo de acción, pensado desde el paradigma estructural, se necesita

que sea de mayor intensidad dramática que el nudo cronológico (Sánchez, 2001). Este nudo de acción según Linda Seger tiene que cumplir con las siguientes funciones:

Hace girar la historia en una nueva dirección. Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta. Suele exigir una toma de decisión compromiso por parte del personaje principal. Eleva el riesgo y lo que está en juego. Introduce la historia en el siguiente acto. Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción. Un punto de giro con fuerza cumplirá con todas esas funciones, aunque otras veces cubrirá sólo algunas de ellas (Seeger, 1994, p. 46)

En síntesis, el primer punto de giro es un nudo que carga mucha importancia para enganchar al público, dar información sobre el personaje, y lanzarnos al próximo acto.

### **Segundo Acto**

El segundo acto es entendido por muchos como uno de los actos más problemáticos de desarrollar, puesto que es el más largo de todo el guion, suele tener una extensión de 60 páginas y realmente solo contiene dos nudos estructurales que marcan su inicio y su fin. No obstante no se puede pensar de él como una invención entre los dos puntos de giro, sino que realmente en este acto se encuentra el eje dramático de la trama, todos los conflictos por los que tiene que pasar el personaje para llegar a la respuesta de la cuestión dramática, se podría decir que el segundo acto es la carne de una hamburguesa (la proteína del relato). El riesgo más grande es que haya un descenso en la intensidad dramática, lo que causaría la pérdida de interés del público. Por ende, se tiene que pensar muy bien cómo estructurar el segundo acto con nudos de acción complejos, o sea recursos de interés que estén de acorde con la estrategia emocional que quiera aplicar el guionista (Sánchez, 2001). Asimismo es recomendado principalmente plantear ese nudo estructural que será el punto de referencia al que tiene que llegar el personaje al final del acto.

El segundo punto de giro carga una suma importancia para poder determinar cómo se va a estructurar y repartir los diferentes recursos dramáticos a través del transcurso de este, pues marca la transición de un acto a otro. Todos los nudos de acción que anteceden a este tiene que ser de intensidad dramática menor, se tiene que mantener una curva emocional que apunte hacia arriba. Las características de este nudo son prácticamente las mismas que la del primero solo que debe tener una carga emocional más fuerte y sirve como anticipación al clímax. Acá el personaje es lanzado al tercer acto, y se percibe que llega ese momento final donde el personaje esta encaminado hacia la resolución final, sin embargo para mantener el interés del público se tiene que percibir que las posibilidades de triunfar del personaje son pocas.

El midpoint (o punto medio) ya lo habíamos categorizado como un recurso de interés, o sea no es necesario que un guionista lo utilice, sin embargo puede servir como un nudo de acción que ayudará darle estructura al segundo acto, pues lo dividiría en dos partes. Syd Field en uno de sus libros habla del “descubrimiento” de una peripecia importante que se encuentra entre los dos puntos de giro y dice que “Una vez establecido el punto medio, el segundo acto se convierte en una unidad de sesenta páginas que se descompone en dos unidades básicas de acción dramática de treinta páginas de extensión cada una.” (Field, 1984). El punto medio sin embargo es un nudo que realmente solo se refiere de una posición dentro de la estructura, el guionista debe escoger qué forma va tomar: Un revés, una anagnórisis, una barrera o una secuencia elaborada. En todos los casos un midpoint debe de tomar la forma de un recurso de interés, el cual ayudará impulsar el ritmo de la acción y mantener la atención de la audiencia.

La secuencia elaborada es otro de los recursos del guionista que se podrían utilizar durante el segundo acto para darle más fuerza y dinamismo, no obstante, no es de uso exclusivo en este acto. Como todo nudo de acción este está integrado de un hilo argumental, sin embargo en estos casos el hilo puede ser una pieza musical o una voz en off que narra algo que complementa lo que se ve en imágenes. Hay diferentes tipos de secuencias elaboradas como el contrapunto de acciones, el montaje, lapso de tiempo, las descriptivas y temáticas. Esta primera Antonio Sánchez lo resume diciendo que son “Nudos cuya acción se disgrega en líneas argumentales

independientes, con protagonistas propios, desarrollados bajo la misma unidad diegética” (Sánchez, 2001). Esto crea varios puntos de vista del mismo conflicto vivido en cercanía espacial y temporal, lo que ayuda generar más tensión sobre la acción que sucede, puesto que estaremos saltando de un personaje a otro, revelando y a la vez ocultando información para mantener el interés del espectador. El montaje por el otro lado mantiene en esencia lo del contrapunto, solo que este no está ligado a el espacio o el tiempo, son líneas argumentales diferentes en paralelo. Como se ha mencionado, la secuencia elaborada tiene la capacidad de condensar largos pasos de tiempo, saltando entre imágenes mostrando el personaje, lugar, o situación cambiando a través de un hilo conductor musical o de narrador. Cuando se habla de secuencias elaboradas descriptivas, son aquellas que describen atmósferas, plantean situaciones y personajes. Por otro lado, las temáticas detienen la acción y un narrador hace consideraciones sobre las cuestiones que se están tratando, suele ser atemporal y trabaja a través de simbología.

Las subtramas dentro del segundo acto son de gran importancia, pues es la ocasión perfecta para desarrollarlas y utilizarlas cómo estrategias estructurales dentro de esta unidad mayor tan extensa. Las subtramas son tramas que hablan sobre las relaciones entre personajes, estas pueden ser subtramas desarrolladas que tienen los mismos mecanismos estructurales internos (Detonante, puntos de giro y clímax), y relaciones menores que simplemente pueden ser un encuentro con planteamiento, nudo y desenlace. Esencialmente en un guion se encuentran tres tipos de subtramas: relaciones amistosas, relaciones amorosas, relación maestro-discípulo. Estas son utilizadas para expresar reflexiones temáticas y sus peripecias estructurales se pueden utilizar en momentos en que el guion tenga una necesidad dramática.

### **Tercer Acto.**

La macro unidad dramática del guion que resuelve el resto de cosas que se ha planteado en los otros actos es el tercer acto. En comparación al antecedente, este no tiene gran complicaciones estructurales, y en algunos guiones puede llegar a ser el más corto. El segundo punto de giro

catapulta al personaje hacia este acto, que es una subida en picado hacia el punto alto del guion: El clímax (el nudo estructural de este acto).

La palabra clímax proviene del griego (Klimax) que significa escala, esto hace referencia a que el clímax es un ascenso en la intensidad dramática y narrativa del guion. Es la peripecia de mayor fuerza en todo el guion, el nudo de acción por excelencia, es el que también nos da la respuesta a la cuestión dramática ¿el personaje si logrará x resultado? François Truffaut (1988) decía que el final perfecto es una combinación de espectáculo y verdad: Emoción y lógica. Un clímax no es inesperado, el espectador sabe que llegará y posiblemente sepa lo que va ser, sin embargo tiene que sorprender al público. Como dice Antonio “La peripecia final del guion ya se hallaba implícitamente desde el momento en que el guionista concibió el comienzo de su historia.” (Sánchez, 2001). Antes de proseguir con el tercer acto se tiene que revisar bien el estado de las subtramas y el arco de transformación del personaje, para que todas puedan llegar a su mejor fin de una manera coherente.

Luego de ese punto alto de la narrativa bajamos a la resolución, que no suele ser de una larga duración, pero es el espacio para concluir las subtramas, las historias interiores y esos cabos que siguen sueltos. Es el último respiro del guion, sin embargo se recomienda que no sean muchas escenas para no quitarle importancia al clímax que es el verdadero fin del relato. En algunos guiones que se utilizan los prólogos y epílogos (normalmente usado en películas ocurridas en el pasado). lo cual normalmente es narrado y da por cerrado la historia.

## **Inocencia Interrumpida**

### **Libro**

Inocencia interrumpida es una memoria escrita por Susanna Kaysen, autora estadounidense que relata sus experiencias vividas en la década de los sesenta, en el famoso centro psiquiátrico McLean, cuando solo tenía 18 años. Tras un intento de suicidio, y negarle al psiquiatra que estaba intentando quitarse la vida, este decide que sería un buen respiro descansar en el hospital.

Al ser admitida en McLean, es diagnosticada con trastorno límite de la personalidad. Susanna en una entrevista que le hacen en *“The Paris Review”* cuenta que ella escribió el libro “como una antropóloga en un manicomio”, tras ver cómo su esposo antropólogo realiza un estudio, hecho que se ve reflejado en el estilo en que es escrito. Por eso la memoria toma forma cuando empieza a describir las pacientes con las que más se relaciona, éstas siendo Polly, Cynthia, Lisa Rowe, Lisa Cody, Georgina y Daisy, hace un retrato honesto sobre cómo estas chicas lidian con el tiempo que pasan en el hospital. Como el libro no lleva una narrativa lineal, también hay momentos donde la autora salta a reflexiones sobre su propia enfermedad, por ejemplo los patrones visuales que a veces se manifiestan, sobre el concepto de sanidad mental, si es solo una construcción para dividir los “normales” de los enfermos; nos relata aquellos momentos de despersonalización que la llevan a morderse la piel para arrancarla pues cree que ha perdido sus huesos. Finalizando el libro ella cuenta cómo al salir del hospital siguió en contacto con Georgina y su encuentro con Lisa que demostraba ya estar sana, y hace referencia también que la estadía allí se construye más por las interacciones con otros pacientes, que con los mismos médicos. La forma en que salta temporalmente el libro también hace que sea una narración conceptual, donde se refleja lo que se sintió estar en este hospital lidiando con su enfermedad mental.

El libro tuvo una acogida muy grande en EEUU y fue un New York Times bestseller por once semanas en pasta dura y veintitrés semanas en pasta blanda (Merrigan, 2018). Además fue muy influyente tras su publicación, pues de 1993 en adelante empezó el boom de las memorias, además *Inocencia Interrumpida* es considerada el progenitor de lo que ya consideran memorias de enfermedad mental. Tras este gran reconocimiento que tuvo la autora, llegó la oportunidad de volver esta memoria un film con grandes actrices, un director de gran talla y además se llevaría un Oscar. Pero para esto, el libro tuvo que pasar por un proceso de adaptación de literatura, a guion cinematográfico.

## **Adaptación**

En un corto “making of” que sacó de HBO titulado “First look Making of “Girl Interrupted”, Douglas Wick, productor del film comenta que “tras leer el libro en 1993, muchos actores norteamericanos comentaban que querían hacer parte del proyecto, y Winona Ryder fue una de las primeras en mostrar interés.”. Winona termina siendo la actriz que interpreta Sussana Kaysen (escritora y protagonista del relato), y cuenta en este documental que nadie creía que podía ser adaptado, que ni ella misma pensaba que podía lograrse una adaptación. Sin embargo se logró, gracias al director y guionista James Mangold, y otras escritoras Lisa Loomer y Anna Hamilton.

Del guion existen dos publicaciones, una que es una segunda versión del guión escrita por Lisa Loomer, y la tercera ya finalizada con el director James Mangold y Anna Hamilton. Aunque la tercera versión del guion recibió muchas críticas por la misma autora, en donde lideró una discusión sobre la película como parte de la semana de la salud mental liderada por BOHMA una organización de consciencia de salud mental; en esta discusión empezó diciendo que odió esa película, principalmente por los cambios que hizo el director en los nudos de acción volviéndolo “un melodrama tonto” (Danker, 2003). Sin embargo ella aceptó que parte del cambio en la historia era necesario por el cambio de medio, aunque ella orgullosamente dice que los productores pudiesen haber utilizado más de su escritura en el film.

## **Film**

El film es considerado un drama, que estrenó en Estados Unidos el 21 de diciembre de 1999, protagonizado por Winona Ryder, Angelina Jolie, Brittany Murphy, Whoopi Goldberg, y Elizabeth Moss. Como se ha mencionado anteriormente, fue dirigida por James Mangold y producida por Douglas Wick. El film recaudó 48.3 millones de dólares en taquilla y fue aclamada por la actuación de Angelina Jolie que hizo que el film se llevara un oscar a mejor actriz de reparto, y un Globo de Oro en esta misma categoría. El rodaje se hizo a principios de 1999 en un hospital estatal de Pensilvania.

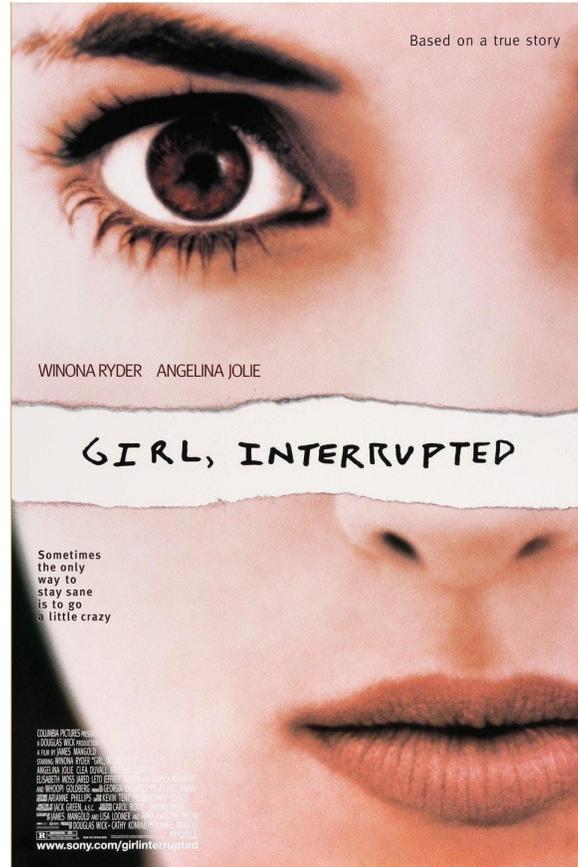
## Metodología

La metodología para la realización de esta investigación es de tipo mixta, esto significa como define Hernández Sampieri y Mendoza (2008), que se va utilizar procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación donde se recolecta datos cuantitativos y hay análisis cualitativo, lo que ayuda sacar inferencias gracias a la información recolectada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno que se va estudiar. En este caso se tiene como objeto de estudio la película *Inocencia interrumpida*, a partir del procedimiento que llevaron a cabo James Mangold, Lisa Loomer y Anna Hamilton (1999) quienes utilizaron los paradigmas estructurales clásicos del guion cinematográfico para contar una historia sólida. Además se aplicaron las técnicas narrativas del guion cinematográfico que permitieron representar la enfermedad mental. Por medio de los conceptos a mencionar, se hará un instrumento para abstraer esta información: las metáforas representativas de la depresión y las taxonomías de los personajes de películas de salud mental. Estos conceptos estarán expuestos en una matriz de análisis que se utilizará como instrumento.

El objeto de estudio como se mencionó anteriormente es la película *Inocencia interrumpida* (1999) dirigida por James Mangold, producida por Carol Bodie y Winona Ryder, el diseño de producción hecho por Richard Hoover, guion escrito por Lisa Loomer, Anna Hamilton y James Mangold y la fotografía dirigida por Jack N. Green. El cast principal del film son: Winona Ryder, Angelina Jolie, Clea DuVall, Brittany Murphy, Elisabeth Moss, Jared Leto y Whoopi Goldberg.

Imagen 1

*Póster comercial de Inocencia interrumpida.*



## Instrumento

El instrumento se compone de una matriz de análisis que incluye la descripción de la película y variables como la escena, la representación metafórica encontrada en esta unidad dramática, una descripción de la acción que está sucediendo en pantalla, la tipología en la que se podría ubicar el personaje si aplica una de ellas, y un fotograma donde visualmente se podría evidenciar algunas de las anteriores.

Tabla 1

*Matriz de análisis*

Matriz de análisis

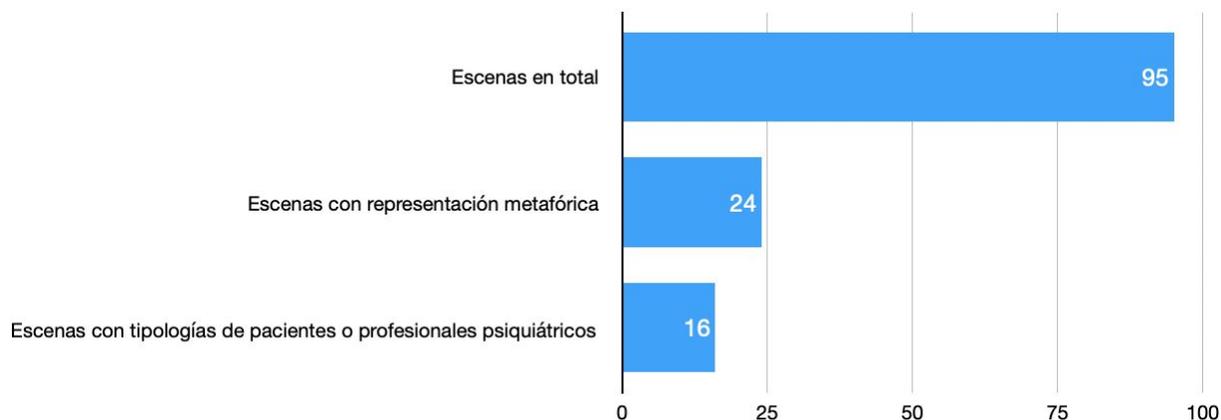
INOCENCIA INTERRUMPIDA (1999)				
<b>Director:</b> James Mangold		<b>Guion:</b> James Mangold, Lisa Loomer, Anna Hamilton Phelan		<b>Genero:</b> Drama
<b>Sinopsis:</b> Año 1967. Susanna Kaysen, como la mayoría de las chicas de su edad, se siente confusa, insegura y lucha por entender el mundo que la rodea. Tras diagnosticarle un trastorno de la personalidad, su psiquiatra decide ingresarla en el Hospital Claymoore. Allí, Susanna conoce a Lisa, Georgina, Polly y Janet, un grupo de chicas inadaptadas con las que entabla una estrecha amistad y que, además, le muestran el camino para encontrarse a sí misma.				
Escena	Representación metafórica de la depresión.	Acción	Tipología del paciente o profesional psiquiátrico	Fotograma

## Análisis y resultados

Al observar la película *Inocencia interrumpida*, desglosando las representaciones metafóricas, y el uso de algunas tipologías comúnmente encontradas en films de salud mental se puede percibir varias conexiones entre estructura y la utilización de estas mismas metáforas. Como se puede ver en la gráfica 1, la cinta consiste de 95 escenas en total, y de estas se encontraron 24 de ellas que hacen uso de una metáfora, y 16 de una tipología de personaje. De estas escenas, 64% de ellas están libres de estos conceptos, 22% de ellas tienen metáforas y 14% tienen tipologías de personajes como se puede analizar en la gráfica 2. Esto inicialmente nos indica que es evidente que el film puede tocar algunos lugares comunes, sin embargo el 64% de escenas no hacen uso de estos, lo que hace entender que el largometraje no se construye solo a partir de ellos, sino que también busca formas diferentes para representar la aflicción mental que están viviendo estos personajes encerrados en un centro psiquiátrico.

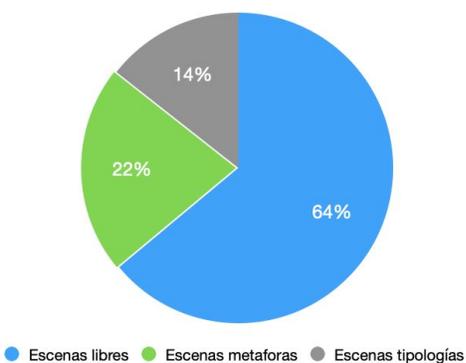
### Gráfica 1

*Caracterización de las escenas.*



Gráfica 2

*Porcentaje de escenas.*



Al llenar la matriz de análisis se observó que la metáfora empleada con más regularidad es “La depresión es oscura”, siendo visible en diez escenas de las veinticuatro que hacen uso de metáforas o tipologías, lo que señalaría que es el 24% de las representaciones metafóricas, como se evidencia en la gráfica 3 . Se entiende con el enunciado de esta representación metafórica que es una de las más visuales, gracias a que el cine se basa en la imagen para narrar una historia y emociones, esto lleva a que se haga uso de una fotografía oscura, donde el espacio y personajes de una escena estén inferiormente iluminados, lo anterior ayuda resaltar el estado mental de los personajes por medio de la atmósfera lumínica. Estas escenas donde la oscuridad es predominante suelen ser momentos claves en la narrativa donde uno de los personajes tiene algún tipo de crisis, por ejemplo las escenas 47 y 45 que resuelven el sufrimiento del personaje

Polly, a través de un nudo de acción donde ella tiene una crisis sobre su aspecto físico quemado, el personaje se encuentra encogido en el piso gritando y llorando en un ambiente oscuro, como se puede evidenciar en la tabla 2. Para resolver esta crisis, sus compañeras le cantan y le ayudan con su estado de decadencia, este suceso se da en la noche distinguiéndose por la poca iluminación, que ayuda enmarcar su estado mental oscuro.

Gráfica 3

Porcentajes de representaciones metafóricas.



Tabla 2

Representación de la depresión escena 47.

Escena	Representación metafórica de la depresión.	Acción	Tipología del paciente o profesional psiquiátrico	Fotograma
47	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> <li>La depresión es hacia abajo.</li> <li>La depresión es falta de vitalidad.</li> </ul>	Polly se recupera de su crisis.		

“La depresión es hacia abajo” se pudo evidenciar en seis escenas, que es la segunda mayor cantidad de veces que las metáforas se pueden ver en una escena, y hace parte del 14% de las representaciones demostradas en el largometraje. Esta es una metáfora donde puede ser demostrada por medio del posicionamiento del actor, o también en varias ocasiones se hace mediante movimientos de cámara y composición del plano. Por ejemplo el nudo de acción en el que la protagonista se da cuenta de que no puede irse del hospital el momento que ella desee, y decide someterse a una sobredosis de pastillas, este nudo va de la escena 51 a la 57; podemos ver varios instantes donde esta metáfora toma forma. Como el caso de esta secuencia de escenas el personaje tiene su mirada constantemente dirigida hacia abajo como podemos ver en la imagen 2, esto desde la dirección de actores alude a este metáfora. Ahora la escena 53 que es resaltada en la matriz de análisis, en el fotograma se puede ver cómo su mirada y cuerpo se dirige hacia abajo, mientras su estado anímico también. En la 55 ella se encuentra en estado de sobredosis con su cuerpo acostado hacia abajo, y en la escena 57 la enfermera la tira en un baño lleno de agua fría, acá desde la acción se demuestra en su literalidad caer hacia abajo, con esta se cierra el nudo de acción y se reiteró mucho esta representación de la metáfora para demostrar su estado mental.

## Imagen 2

*Secuencia de miradas hacia abajo.*



*Fuente: Película Inocencia interrumpida.*

“La depresión es falta de vitalidad” al igual que la anterior se encuentra presente en seis escenas, o sea hace parte del 16% de estas metáforas vistas en el film. Normalmente esta metáfora es

resaltada desde la caracterización del personaje, por medio del maquillaje, y por supuesto la actuación del actor. Desde la segunda escena de la película podemos ver reflejado la metáfora pues la protagonista se ve tirada en una camilla mientras le hace un lavado de estómago por haberse tomado una botella de aspirina con alcohol; desde el maquillaje se resalta las ojeras y la palidez, que demuestran falta de vitalidad; de igual forma, desde la actuación vemos una mirada perdida y un cuerpo completamente decaído, que se puede observar en la tabla 3 . La falta de vitalidad como representación de vitalidad también es evidenciada en otras escenas donde los personajes están saliendo de un estado de crisis mental, por ejemplo la escena 91, como se puede ver en la imagen 3, desde la caracterización o maquillaje, se exalta su falta de vitalidad del personaje Lisa

### Imagen 3

Referencia de falta de vitalidad.



*Fuente: Película Inocencia interrumpida.*

Tabla 3

*Representación de falta de vitalidad escena 2.*

Escena	Representación metafórica de la depresión.	Acción	Tipología del paciente o profesional psiquiátrico	Fotograma
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La depresión es falta de control.</li> <li>• La depresión es falta de vitalidad.</li> </ul>	Al personaje de Sussana le realizan un lavado de estomago luego de una sobredosis de aspirina. (detonante)	El fracasado o la víctima.	

“La depresión es encogerse” a igual que las anteriores metáforas, esta situación se puede evidenciar en seis escenas, o sea en el 14% del largometraje. Principalmente se demuestra desde la actuación, mediante el lenguaje corporal se puede demostrar el encogerse, también la fotografía puede resaltar este estado, posicionando el personaje en la composición del plano en esquinas o lejos de la cámara, lo que hace que se vea pequeño y abrumado por el resto del espacio que hay en el plano. Se puede reflejar en la escena 16, en la que Lisa es capturada y regresa al hospital bajo los efectos de alguna droga y la encierran en un cuarto de reclusión; en el fotograma ella se encuentra enmarcada por una puerta y está en el piso encorvada, todo resaltando que ella está encogida.

Tabla 4

Análisis escena 16.

Escena	Representación metafórica de la depresión.	Acción	Tipología del paciente o profesional psiquiátrico	Fotograma
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La depresión es falta de control.</li> <li>• La depresión es una fuerza pesada</li> <li>• La depresión es caer hacia abajo.</li> <li>• La depresión es falta de movimiento.</li> </ul>	Lisa esta en el cuarto de reclusión, luego de descontrolarse al saber que su amiga se suicido .	El fracasado o la víctima.	

“La depresión es una fuerza pesada” se revela en cinco escenas, donde la corporalidad del actor es lo que más claramente deja reflejado esta metáfora, que se conecta con la anterior, ya que

normalmente el peso sobre el cuerpo hace que tome una posición de seguridad que suele ser encogida. En la escena 41 que se puede observar en la tabla 5, vemos a Janet, una mujer que sufre de problemas alimenticios tirada en el piso llorando puesto que ella se siente en un peso ideal, sin embargo sueltan a otra reclusa que tiene otras aflicciones mentales más fuertes. Desde la actuación vemos cómo el personaje cae al piso, haciendo como si algo pesado hubiera tomado su cuerpo y empieza a liberarlo a través de un llanto fuerte; la actuación en este caso es la que refuerza esta metáfora y desde el diálogo lo hace más aún, pues el personaje Janet dice “I’m a fucking shrub, all right?” (Mangold, 1999) acá ella hace referencia a que se siente como un arbusto luego de que su instructora le pregunta qué tipo de árbol se siente al estar ahí en el piso. A través del diálogo crea la imagen del arbusto que es una planta que aparenta ser aplastada por un peso que no la deja crecer verticalmente como el resto de árboles.

Tabla 5

*Análisis de la escena 41.*

41	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La depresión es una fuerza pesada</li> <li>• La depresión es encogerse.</li> <li>• Enfrentar la depresión es proteger el cuerpo</li> </ul>	Janet se tira al piso y se encoge tras ver que liberan a Daisy, que padece su misma enfermedad y está en peores condiciones.	
----	---	--	---

Las otras tipologías de metáforas no fueron tan evidentes o usadas en el resto del largometraje, como “La depresión es falta de control”, que se vió también en la escena 16 (ver Tabla 4) y otras tres escenas donde se ve que las reclusas perdían el control de su accionar; “La depresión es una sombra oscura”, que se utilizó en la escena 26 y en otras dos escenas donde desde la fotografía se resaltaba grandes sombras en el plano; “la depresión es una falta de movimiento”, se vio en dos momentos en los que se utiliza en montaje para ralentizar la imagen en movimiento por ejemplo la escena 2 y 3.

La primera escena con la que se empieza el film, estructuralmente hace parte del final, o sea el tercer acto; esta primera escena que narrativamente no nos suelta mucha información sirve perfectamente para establecer el ambiente y la sensación de la película a través de una atmósfera

oscura. Las primeras imágenes que se muestran en la estructura de un guion se le nombra como exposición, en esta tienen que demostrar la estética y el concepto general de todo el proyecto. Por ende, las primeras imágenes con las que somos introducidos a este universo utiliza varias de las metáforas para aclarar a lo que va a estar sometida la audiencia por dos horas. En esta escena nos encontramos en un cuarto subterráneo, en la noche, en el que solo entra una luz tenue por una ventana encerrada por barras, esto alude a “La depresión es oscura”. La cámara hace un tilt hacia abajo que se refiere a la metáfora “La depresión es hacia abajo”, por medio de un movimiento de cámara que termina en la cara de Sussana, nuestra protagonista, que refuerza el concepto también con su mirada hacia abajo. Luego vemos a Lisa acostada en sus piernas en un estado de decadencia física y mental, lo que hace referencia a “La depresión es falta de vitalidad”. En esta secuencia de imágenes podemos evidenciar la importancia de estas metáforas para que el consumidor del contenido pueda sentir algo, como nos expone la teoría de la metáfora conceptual o TMC expuesta por Lakoff y Johnson (1980), estas representaciones anteriormente mencionadas conecta el concepto, de que la depresión es hacia abajo con el mundo interno del personaje que en este caso es uno deprimido. Esto tiene una importancia fundamental porque activa la compasión en el espectador y lo hace sentir algo similar a esa emoción, hecho que es importante en el proceso de normalización de estas aflicciones de la mente y la inmersión en el cine.

#### Imagen 4

*Referencia de secuencia inicial.*



*Fuente: Película Inocencia interrumpida.*

Otro de los conceptos claves que hacen parte de la matriz, es la clasificación de los personajes representados en películas de salud mental. En algunos casos se conocen como estereotipos o lugares comunes que se han analizado en varios films de esta temática. Algunos de estos pueden ser vistos como negativos y otros no tanto, en el tema de qué tan veraz son estas representaciones. En 16 escenas de las 95 se muestran personajes tomando actitudes o características de estas tipologías, lo que corresponde al 14% como podemos ver en la gráfica 3. Lo que demuestra que no abusan de estas representaciones ya comúnmente utilizadas, sino que hacen personajes que tienen una forma única de actuar ante los obstáculos presentados en un hospital mental. Observando la matriz también se puede evidenciar que se concentra estas tipologías en el primer acto, que es común que suceda puesto que hace parte de la exposición, donde vemos a los personajes por primera vez y se suele ayudar del arquetipo para que el público los identifique más fácil.

“El fracasado o la víctima” se evidencia en seis escenas, principalmente en las acciones realizadas por el personaje protagonista; esta representación es normalmente interpretada por un personaje que no responde a la medicina o tratamiento que se le está practicando. En la escena 56 por ejemplo, luego de varios meses de estar en el hospital el personaje de Sussana se vuelve a tomar una cantidad mayor de la recomendada de una droga para llegar a una sobredosis, esto nos hace pensar que la terapia que le han aplicado no está siendo útil. Esta es una de las clasificaciones más vistas en el principio del largometraje.

En una película donde los personajes son adultos jóvenes es normalizado que esta tipología sea comúnmente utilizada, “El espíritu libre y rebelde” se puede evidenciar en tres escenas, este personaje es normalmente caracterizado por ser excéntrico o diferente lo que hace que sea categorizado como enfermo mental. En la escena 20 Sussana está en una discoteca oscura fumándose un cigarrillo y bailando sola, el resto de gente parece ignorarla; esto hace verla como un personaje aislado y diferente, puesto que todos están bailando acompañados, lo que recalca que las personas con aflicciones mentales son “libres y rebeldes”.

“El maniático homicida” es de los personajes más representados en el cine cuando se toca el tema de salud mental, sin embargo en *Inocencia interrumpida* solo hay dos escenas en la que se ve un personaje con estos elementos, esta tipología describe personas que son agresivas y violentas tanto para la sociedad como para ellas mismas. El personaje que se ve con estas características en varias escenas es Lisa que es diagnosticada como sociópata por los médicos del hospital; en la escena 43 vemos como ella se apunta un lapicero al cuello, retando a la enfermera a que si no le presta atención se lo va clavar. Luego vemos en el nudo de acción que va de la escena 62 a la 69 donde Sussana y Lisa se escapan para luego quedarse en la casa de Daisy, allí Lisa la provoca constantemente y le saca en cara sus conductas de enferma, lo que lleva a que se suicide en la madrugada. Aunque Lisa tenga algunas de estas características de hacerle daño a otros como a ella misma, esto no es lo único que representa a este personaje lo que ayuda a que no sea unidimensional este personaje a través del largometraje.

Tabla 6

*Análisis escena 43*

Escena	Representación metafórica de la depresión.	Acción	Tipología del paciente o profesional psiquiátrico	Fotograma
43		Lisa para esconder a su amiga amenaza con clavarse un lapicero.	El maniático homicida	

Hay otros momentos donde se puede encontrar otras de estas clasificaciones como “El parásito narcisista”, que solo es vista una vez representado en Daisy que es sobre privilegiada y preocupada por objetos triviales, por ejemplo en la escena 26 donde se encierra en su cuarto dado que no le dieron más pastillas laxativas de las que ella desea. “La paciente femenina como seductora” se evidencia en la escena 38 por Lisa, que demuestra sus capacidades seductoras para incomodar al vendedor de helados. “El dr. maravilloso” se ve dos veces en la película, representado por la médica Valerie que transgrede la barrera paciente profesional queriendo mejorar la vida de las reclusas, principalmente la protagonista.

## Conclusiones

Al terminar de desglosar *Inocencia interrumpida* se pudo evidenciar como esta película hace uso de pautas estructurales para la creación de arcos de personajes, y cómo estos presentan características de tipologías estereotipadas de enfermos mentales. Igualmente se puede regresar a la interpretación original de la cinta: Aunque sea un film con una producción a nivel de Hollywood, el porcentaje de utilizar lugares comunes es poco, lo que hace que el film sea refrescante de ver y además responsable al tocar algunas de las temáticas.

Como todo medio artístico, el cine también hace uso de la metáfora como un recurso poético, pero la propuesta de la lingüística cognitiva llamada TMC le da más importancia a este recurso, donde permite relacionar diferentes conceptos para llegar a una experiencia más sensorial y profunda como es la metáfora. El poder entender y sentir la enfermedad mental es un paso hacia la compasión que es un sentimiento positivo para que las audiencias no juzguen o tengan una mala percepción tanto de los institutos de salud mental como los que padecen enfermedades de esta índole. En la película se hace un uso evidente de estas metáforas por medio de la fotografía, dirección de actores, diálogos y montaje. Esto hizo ver la película bajo una mirada diferente y es que utiliza algunas de las metáforas que normalmente se enlaza con la depresión para poder desde lo que comúnmente la gente asocia con la depresión poder generar un vínculo y una comprensión por el otro. Sin embargo, no hacen uso exclusivo de las taxonomías de representaciones durante todo el largometraje, sino que también proponen nuevas metáforas y formas de expresar el mundo interno y afligido de los personajes.

*Inocencia interrumpida* es un ejemplo de adaptación donde se sacan los elementos esenciales de una obra literaria para reconstruirla como un guion cinematográfico. Aunque el libro sea una historia no lineal y sin protagonista aparente, en el proceso de adaptación se demuestra el uso de los elementos narrativos y estructurales para contar esta historia. Puesto que ya en el film realizado hay un primer acto, Sussana en internada en un hospital mental; segundo acto, ella no quiere enfrentar su realidad de estar encerrada; y tercer acto donde entiende la raíz de su

enfermedad gracias a la ayuda de los médicos y sus compañeras, por ende se le da de alta del hospital. Esto transcurre en lo que se denomina como la estructura clásica de tres actos, que es la más común y la que exhibe el arco de transformación que vive el personaje.

El film, gracias a sus elementos narrativos y uso balanceado de las metáforas y tipologías de personajes, sirve como ejemplo de un cine que no tiene que dejar de lado su estructura para narrar una historia que no se basa solo en estereotipos y que sensibilice a la audiencia sobre la salud mental. Gracias a estos hallazgos este film puede ser un referente al momento de escribir un guion que trate el tema de salud mental más enfocado hacia la depresión. Con la literatura encontrada y al analizar el film, también se encuentra un vacío y es el cómo se representan otras enfermedades mentales en los medios audiovisuales, y crear un vínculo entre las industrias creativas y los expertos en salud mental para poder crear contenidos que no estigmaticen o tengan daños colaterales en la sociedad.

## **Bibliografía**

Aristoteles (1992), *Poética* Madrid, Gredos , Traducción de Vicente García Yebra.

*Black swan*, s.f.Rotten Tomatoes. Recuperado el 03 Junio 2020 de [https://www.rottentomatoes.com/m/black\\_swan\\_2010](https://www.rottentomatoes.com/m/black_swan_2010)

Bodie, C. Ryder, W. (Productores) y Mangold, J (Director). (1999) *Girl Interrupted* [Cinta cinematográfica]. EE.UU: 3 Art Entertainment.

Danker, J. (02 de Abril de 2003). *Susana Kaysen, without interruptions*. The Justice. Recuperado de <https://www.thejustice.org/article/2003/02/susanna-kaysen-without-interruptions>

Diefenbach, D. L. (1995). *The creation of a reality: The portrayal of mental illness and violent crime on television*. Syracuse, NY: Syracuse University.

Fahlenbrach, K. (2017). *Audiovisual metaphors and metonymies of emotions and depression in moving images*, *Metaphor in communication, science and education*. Berlín. 95-117

Field, S (1984), *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para un buen guion paso a paso*, Plot ediciones.

Gabbard, G. O. & Gabbard, K. (1999). *Psychiatry and the cinema*. Washington, DC: American Psychiatric Press, Inc.

Hyler, S. E., Gabbard, G. O., & Schneider, I. (1991). Homicidal maniacs and narcissistic parasites: Stigmatization of mentally ill persons in the movies. *Hospital and Community Psychiatry*, 42(10), 1044–1048.

Jane Pirkis , R. Warwick Blood , Catherine Francis & Kerry McCallum (2006) On-Screen Portrayals of Mental Illness: Extent, Nature, and Impacts, *Journal of Health Communication*, 11:5, 523-541. Recuperado desde: <https://doi.org/10.1080/10810730600755889>

Jorm, A. F. (2000). Mental health literacy: Public knowledge and beliefs about mental disorders. *The British Journal of Psychiatry*, 177, 396–401.

Kapil, R (06 de Febrero de 2019). *5 surprising mental health Statistics*, Mental Health First Aid, Recuperado desde <https://www.mentalhealthfirstaid.org/2019/02/5-surprising-mental-health-statistics/#:~:text=In%20the%20United%20States%2C%20almost,equivalent%20to%2043.8%20million%20people.>

Lakoff, G, & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago: Chicago University Press.

Lakoff, G. (1993). *The contemporary theory of metaphor*. En Andrew Ortony (Ed.), *Metaphor and thought*. Cambridge: Cambridge University Press. 202–251

*Melancholia*, s.f. Rotten Tomatoes. Recuperado el 03 Junio 2020 de [https://www.rottentomatoes.com/m/melancholia\\_2011](https://www.rottentomatoes.com/m/melancholia_2011)

Merrigan T. (Junio 27, 2018) *Girl, interrupted, Twenty-Five Years Later*. [The Paris Review]. Recuperado de <https://www.theparisreview.org/blog/2018/06/27/girl-interrupted-twenty-five-years-later/>

*One flew over the cuckoos nest*, s.f. Rotten Tomatoes. Recuperado el 03 Junio 2020 de [https://www.rottentomatoes.com/m/one\\_flew\\_over\\_the\\_cuckoos\\_nest](https://www.rottentomatoes.com/m/one_flew_over_the_cuckoos_nest)

Pritzker, S (2003). *The role of the metaphor in culture, consciousness and medicine: A preliminary inquiry into the metaphors of depression in Chinese and western medical and common languages*. *Clinical Acupuncture and Oriental Medicine* 4. 11-28

Pritzker, S (2007). *Thinking hearts, feeling brains: Metaphor, culture and the self in the Chinese narratives of depression*. *Metaphor and Symbol* 22. 251-274

*Rain man*, s.f. Rotten Tomatoes. Recuperado el 03 Junio 2020 de [https://www.rottentomatoes.com/m/rain\\_man](https://www.rottentomatoes.com/m/rain_man)

Sampieri, H y Mendoza (2008). *Metodología de la investigación sexta edición*, McGraw Hill Education.

Sánchez, A, (2001), *Estrategias de guión cinematográfico*, Barcelona España, Editorial Ariel.

Schneider, I. (1977). Images of the mind: Psychiatry in commercial film. *American Journal of Psychiatry*, 134, 613–619.

Schneider, I. (1987). The theory and practice of movie psychiatry. *American Journal of Psychiatry*, 144(8), 996–1002.

Seger, L, (1994), *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*, Madrid, Editorial Rialp.

Seger, L, (2001), *Cómo llegar a ser un guionista excelente*, Madrid, Editorial Rialp.

*Shutter Island*, s.f. Rotten Tomatoes. Recuperado el 03 Junio 2020 de [https://www.rottentomatoes.com/m/1198124-shutter\\_island](https://www.rottentomatoes.com/m/1198124-shutter_island)

Swain, D, (1988), *Film scriptwriting: A practical Manual*, Focal Press

*THE CABINET OF DR. CALIGARI (DAS CABINET DES DR. CALIGARI)*, s.f. Rotten Tomatoes. Recuperado el 03 Junio 2020 de [https://www.rottentomatoes.com/m/1003361\\_cabinet\\_of\\_dr\\_caligari](https://www.rottentomatoes.com/m/1003361_cabinet_of_dr_caligari)

Truffaut, F (1988), *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza Editorial.

Vogler, C (1992) *The writers journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*, Studio city.

## **Anexos**

# Matriz de análisis

INOCENCIA INTERRUMPIDA (1999)				
<b>Director:</b> James Mangold		<b>Guion:</b> James Mangold, Lisa Loomer, Anna Hamilton Phelan		<b>Genero:</b> Drama
<b>Sinopsis:</b> Año 1967. Susanna Kaysen, como la mayoría de las chicas de su edad, se siente confusa, insegura y lucha por entender el mundo que la rodea. Tras diagnosticarle un trastorno de la personalidad, su psiquiatra decide ingresarla en el Hospital Claymoore. Allí, Susanna conoce a Lisa, Georgina, Polly y Janet, un grupo de chicas inadaptadas con las que entabla una estrecha amistad y que, además, le muestran el camino para encontrarse a sí misma.				
Escena	Representación metafórica de la depresión.	Acción	Tipología del paciente o profesional psiquiátrico	Fotograma
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> <li>La depresión es hacia abajo.</li> <li>La depresión es falta de vitalidad.</li> </ul>	Presentación de los personajes en momento de crisis.	El fracasado o la víctima.	
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es falta de control.</li> <li>La depresión es falta de vitalidad.</li> </ul>	Al personaje de Sussana le realizan un lavado de estomago luego de una sobredosis de aspirina. (detonante)	El fracasado o la víctima.	
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es falta de movimiento</li> </ul>	Al personaje Sussana la está entrevistando el psicólogo, y ella se queda completamente quieta.	El fracasado o la víctima.	
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es falta de control.</li> </ul>	El personaje de Janet pide en un estado descontrolado su ropa.	El espíritu libre y rebelde.	
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es falta de control.</li> <li>La depresión es una fuerza pesada</li> <li>La depresión es caer hacia abajo.</li> <li>La depresión es falta de movimiento.</li> </ul>	Lisa esta en el cuarto de reclusión, luego de descontrolarse al saber que su amiga se suicido .	El fracasado o la víctima.	
20	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es un espacio oscuro</li> </ul>	Sussana esta bailando sola en una fiesta.	El espíritu libre y rebelde.	
26	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es una sombra oscura</li> </ul>	Daisy tras pelear por no darle más pastillas laxativas se encierra en su cuarto.	El parásito narcisista	
38		Lisa seduce al tendero en una heladería.	La paciente femenina como seductora	

**INOCENCIA INTERRUMPIDA (1999)**

**Director:** James Mangold    **Guion:** James Mangold, Lisa Loomer, Anna Hamilton Phelan    **Genero:** Drama

**Sinopsis:** Año 1967. Susanna Kaysen, como la mayoría de las chicas de su edad, se siente confusa, insegura y lucha por entender el mundo que la rodea. Tras diagnosticarle un trastorno de la personalidad, su psiquiatra decide ingresarla en el Hospital Claymoore. Allí, Susanna conoce a Lisa, Georgina, Polly y Janet, un grupo de chicas inadaptadas con las que entabla una estrecha amistad y que, además, le muestran el camino para encontrarse a sí misma.

Escena	Representación metafórica de la depresión.	Acción	Tipología del paciente o profesional psiquiátrico	Fotograma
41	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es una fuerza pesada</li> <li>La depresión es encogerse.</li> <li>Enfrentar la depresión es proteger el cuerpo</li> </ul>	Janet se tira al piso y se encoge tras ver que liberan a Daisy, que padece su misma enfermedad y está en peores condiciones.		
42		El psicologo se queda dormido en una secuencia elaborada donde Sussana le está hablando.	Dr. Distráido	
43		Lisa para esconder a su amiga amenaza con clavarse un lapicero.	El maniático homicida	
45	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es una fuerza pesada</li> <li>La depresión es encogerse.</li> <li>Enfrentar la depresión es proteger el cuerpo</li> <li>La depresión es oscura.</li> </ul>	Polly sufre de una crisis y se tira al piso a gritar y llorar.		
47	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> <li>La depresión es hacia abajo.</li> <li>La depresión es falta de vitalidad.</li> </ul>	Polly se recupera de su crisis.		
53	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> <li>La depresión es hacia abajo.</li> <li>La depresión es encogerse</li> </ul>	Tras tener una cita con la psicóloga cabeza, le dice que no puede irse cuando ella desee. Se toma más pastillas antipsicóticas de lo prescrito.	El fracasado o la víctima.	
55	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> <li>La depresión es hacia abajo.</li> <li>La depresión es encogerse</li> <li>La depresión es falta de vitalidad.</li> <li>La depresión es una fuerza pesada</li> </ul>	Sussana no se despierta o se para de la cama tras la pequeña sobredosis.	El fracasado o la víctima.	
57		La medica Valerie carga a Sussana y la mete en una ducha fría.	Dr. Maravilloso	

**INOCENCIA INTERRUMPIDA (1999)**

**Director:** James Mangold    **Guion:** James Mangold, Lisa Loomer, Anna Hamilton Phelan    **Genero:** Drama

**Sinopsis:** Año 1967. Susanna Kaysen, como la mayoría de las chicas de su edad, se siente confusa, insegura y lucha por entender el mundo que la rodea. Tras diagnosticarle un trastorno de la personalidad, su psiquiatra decide ingresarla en el Hospital Claymoore. Allí, Susanna conoce a Lisa, Georgina, Polly y Janet, un grupo de chicas inadaptadas con las que entabla una estrecha amistad y que, además, le muestran el camino para encontrarse a sí misma.

Escena	Representación metafórica de la depresión.	Acción	Tipología del paciente o profesional psiquiátrico	Fotograma
58	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es un espacio oscuro</li> </ul>	Lisa llorando se mete en el cuarto de Sussana y le dice que se escapen para la Florida.	El espíritu libre y rebelde.	
68		Daisy se suicida ahorcándose luego de que Lisa hubiese llegado a decirle que sigue siendo una enferma mental.	El maniático homicida	
69	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> <li>La depresión es hacia abajo.</li> <li>La depresión es encogerse</li> </ul>	Sussana, luego de ver el cuerpo de Daisy se queda quieta afuera de la casa con el gato de Daisy.		
73	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> </ul>	La enfermera le hace realizar que tiene las capacidades de salir del hogar psiquiátrico.	Dr. Maravilloso	
82	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> <li>La depresión es una sombra oscura.</li> <li>La depresión es falta de control.</li> </ul>	Uno de los pacientes es llevado al cuarto de reclusión.		
84	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> <li>La depresión es una sombra oscura.</li> </ul>	Lisa discute fuertemente con Sussana tras leer lo que estaba en su diario sobre ellos.		
85	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es oscura.</li> <li>La depresión es hacia abajo.</li> <li>La depresión es encogerse</li> <li>La depresión es falta de vitalidad.</li> <li>La depresión es una fuerza pesada</li> </ul>	Sussana le dice a Lisa que nadie se preocupa por ella porque ya está muerta para todos.		
91	<ul style="list-style-type: none"> <li>La depresión es falta de vitalidad.</li> </ul>	Lisa está dopada tras su crisis psicótica y de depresión.		
<b>TOTAL DE ESCENAS 95</b>				

INT. CUARTO DE JULIÁN - DÍA

Al interior de un cuarto oscuro y amplio, lleno de estanterías de cámaras viejas y libros de: guiones, cine clásico e historia del cine, está sentado frente a un computador, SANTIAGO (21), cabello bien peinado y gafas gruesas. Por la puerta entra JULIÁN (22), delgado y de pelo negro.

JULIÁN  
Oye ¿Así se nota?

Julián levanta los brazos y le muestra un bulto pequeño sobre su pantalón. Luego levanta un poco la camisa y muestra una cámara. vuelve a cubrirla.

SANTIAGO  
Chimba, nadie se va dar cuenta.

Santiago se levanta y le pasa una maleta que estaba en suelo. Julián se la cuelga en la espalda.

SANTIAGO (CONT'D)  
Parce que miedo.

JULIÁN  
No miedo no. Es una oportunidad muy buena.

SANTIAGO  
Igual donde los pillen...

Julián niega con la cabeza y sale del cuarto.

INT. SALA DE JULIÁN - DÍA

En un amplio comedor, PATRICIA (50), la madre de Julián sirve el desayuno a EDUARDO (60). Julián llega al comedor y ella lo mira.

PATRICIA  
¿Ya?

Julián afirma con la cabeza. Se acomoda la maleta y le hace un gesto a su padre con la mano.

PATRICIA (CONT'D)  
¿Y tiene que ser tanto tiempo?

JULIÁN  
(Rueda los ojos)  
Ya les dije que si.

EDUARDO  
Con respecto mijo.

Julián camina hacia a la puerta y la abre.

JULIÁN  
Nos vemos en una semana, si quieren  
van por allá.

Cierra la puerta.

EXT. CASA DE JULIÁN - DÍA

Julián sale de la casa. Al frente hay un carro gris donde Santiago lo espera. Julián abre la puerta del carro y pone la maleta adentro.

JULIÁN  
Qué hijo de puta drama.

Santiago se ríe.

SANTIAGO  
¿Ready?

Julián se ríe y apunta sus pulgares hacia arriba.

JULIÁN  
3...2...1...acción perras.

Cierra la puerta y el carro arranca.

EXT. SANTA DIMPNA - DÍA

En una propiedad cercada amplia y llena de jardines, hay una casa grande con techo de madera y paredes de un rosa pálido. Al frente cerca a la puerta principal al ventanales grandes que se ven bastante viejos. Cuenta con una torre en el techo similar a una iglesia y en la entrada se ve claramente un crucifijo sobre un letrero blanco que dice SANTA DIMPNA. LUCÍA (30) una monja vestida de blanco y rosado pastel, se acerca a la ventana.

LUCÍA  
Joven la entrada es a la vuelta.

Sonríe y cierra la ventana.

## INT. SANTA DIMPNA - DÍA

Al interior de Santa Dimpna, en medio de una sala de color rosa pálido y con muebles grandes de color blanco. Lucía esta parada con unas carpetas en la mano.

LUCÍA

Bienvenido ¿Usted es el nuevo?

Julián asiente con la cabeza. Lucía le sonrío y le hace una señal con la mano para que lo siga. Empieza a caminar y Julián la sigue. Lucía camina hacia una de las ventanas, señala hacia afuera.

LUCÍA

Algunos pasan el tiempo afuera. Por allá atrás sembramos flores y matas aromáticas.

Julián mira hacia a los jardines, mientras Lucía abre una puerta doble hacia un pasillo.

## INT. PASILLO DE HABITACIONES - DÍA

Lucía y Julián caminan por un pasillo repleto de puertas de color blanco.

LUCÍA (CONT'D)

Cada paciente tiene una pieza propia.

Lucía acelera el paso. Julián la sigue hasta una puerta abierta. Lucía se recuesta en el marco de la puerta. Julián se acerca a ella.

LUCÍA

Cada uno tiene su baño y la pieza es muy iluminada para que no se sienta encerrado.

Julián observa la habitación. Hay una cama doble, un ventanal grande, las paredes son del mismo color de todo, hay cuadros de plantas en las paredes. Solo hay un crucifijo encima de la cama de rosado pastel y un closet en la pared.

LUCÍA

Bueno lo dejo. Por ahí en 15 minuticos lo veo en salón de lectura. Siga derecho por el pasillo y ve la puerta.

Lucía se va. Julián entra en la habitación.

INT. HABITACIÓN JULIÁN EN SANTA DIMPNA - DÍA

Julián deja su morral sobre la cama y se queda mirando el crucifijo sobre esta. ALEJANDRO(30) un hombre alto, de cuerpo atlético y mirada penetrante se acerca al ventanal y lo mira atónitamente. Julián gira la cabeza en dirección a la venta y se tira para atrás.

JULIÁN

¡Ay, gonorrea!

Julián cae sobre la camara y una pequeña videocámara se sale de su pantalón. Julián la coge rápidamente y la vuelve a guardar sin dejar de mirar a Alejandro. Esté se ríe y abre la ventana. Entra en la habitación.

ALEJANDRO

(señalando con la boca)  
¿Y eso?

Julián mira la cámara y se acomoda el pantalón.

JULIÁN

Nada que le importe.

ALEJANDRO

Bueno me avisa si sigue grabando.

Alejandro se acerca a la puerta. Espera dándole la espalda a Julián, luego se volvetea y lo mira fijamente. Julián vuelve a acomodarse el pantalón. Alejandro se da la vuelta y comienza a tararear una canción mientras sale de la habitación.

INT. SALÓN DE LECTURA - DÍA

Julián entra en salón de lectura. Es un cuarto con muebles reclinables, ventanales grandes y ocho filas de estantes con libros. En el centro hay una ronda de sillas. Alejandro se sienta en una de ellas, al lado de JUAN JOSÉ (27) un hombre barbado, de piel blanca y joven, viste de jersey deportiva. STEFANI (23) lo saluda con la mano.

JUAN JOSÉ

Stefa yo no se cuando me voy poner al día.

STEFANI

¿En que capítulo quedo?

JUAN JOSÉ  
Jumm ni idea.

STEFANI  
Ah no.

Ambos se ríen. EMPERATRIZ (62) viste una ruana colorida y SUSANA(40) que viste un buzo viejo, están murmurando mientras miran hacia el cuadro de una santa en la pared. PEDRO(70) un hombre canoso que viste de ropa de yoga camina junto a EVA(32) una enfermera de pelo negro y ojos verdes, esta viste uniforme blanco con detalles rosados. Julián se sienta en una silla, mira el lugar. Alejandro le sonríe. Julián gira la mirada y se le acerca Lucia.

LUCÍA  
Quedase aquí.

Julián asiente con la cabeza. Vuelve a girar la mirada hacia Alejandro quien continúa sonriéndole.

INT. SALÓN DE LECTURA - NOCHE

Juan José y Stefani se levantan de las sillas y se despiden con un beso en la mejilla. Varios pacientes salen de la sala mientras Eva mueve la mano en señal de despedida. Luego recoge algunos libros de la mesa y los coloca en las estanterías. Alejandro mira a Julián, luego coge una silla se acerca a él.

ALEJANDRO  
(señalando a la cámara)  
¿Que buscas?

JULIÁN  
Nada...es un hobby.

ALEJANDRO  
Claro, yo también tengo uno. Pero no me lo meto en el pantalón.

JULIÁN  
Es para no molestar.

ALEJANDRO  
Sigues molestando.

JULIÁN  
¿A quién?

ALEJANDRO  
A mi.

JULIÁN

¿Por qué?

ALEJANDRO

Porque no sabes mentir, baby.

Julián se levanta y se acomoda el pantalón. Mira a Eva que esta terminando de recoger los libros.

JULIÁN

¿Ella se demora?

ALEJANDRO

Para nada, la ansiedad la mata.

JULIÁN

¿Como así?

Alejandro junta dos dedos sobre la boca como si sostuviera un cigarrillo. Hace un gesto con los labios. Julián asiente y ambos se ríen. Julián vuleve a sentarse mientras Eva se acerca a la puerta.

INT. SALÓN DE LECTURA - NOCHE

Alejandro está sentado con sus piernas cruzadas y su brazo recostado en el espaldar de la silla. Alejandro sonrío mira a la cámara.

ALEJANDRO

¿Listo?

JULIÁN

Tres, dos, uno. Acción.

Alejandro se pasa un mano por el pelo y se endereza en la silla.

ALEJANDRO

Soy Alejandro, tengo 30...si ya estoy en el tercer piso.

Julián se ríe. Alejandro le sonrío coquetamente.

ALEJANDRO (CONT'D)

Me diagnosticaron depresión mayor, hace...no me acuerdo hace cuanto la verdad, pero ya llevo cinco bellos años aquí.

JULIÁN

Es mucho tiempo.

ALEJANDRO

No tanto. Es más mejor que estar solo afuera.

Alejandro desvía la mirada de la cámara. Luego vuelve a sonreír.

ALEJANDRO (CONT'D)

¿Eso es todo?

JULIÁN

Por ahora.

Julián apaga la cámara.

INT. CUARTO DE JULIÁN - NOCHE

Julián mira por la ventana hacia el bosque. Afuera hay solo algunas lamparas prendidas, el resto del paisaje esta oscuro. Suelta la cortina rosada y cierra la ventana. Coge la cámara y se tira en la cama. La enciende. Ve el clip de la cara de Alejandro. Baja el volumen y lo reproduce. Mientras sonrío.

EXT. SANTA DIMPNA - DÍA

Alejandro está sentado en una banca del jardín frente a la cámara con un libro en la mano. Viste una pantaloneta y una camisilla blanca. Cierra el libro y mira a Julián.

ALEJANDRO

¿Durmió rico?

JULIÁN

No se como se aguantan, me hace falta la bulla de la ciudad.

ALEJANDRO

Uno se acostumbra.

Alejandro deja a un lado el libro y saca un cigarrillo del bolsillo.

JULIÁN

¿Como lo consiguió?

ALEJANDRO

Uno también se hace amigos.

JULIÁN

¿Ready?

Alejandro enciende el cigarrillo y le da una calada.

ALEJANDRO  
Bueno hay mucho camino para atrás.

JULIÁN  
¿Como cuanto?

ALEJANDRO  
14 años, cuando tenía 16.

JULIÁN  
Tengo tiempo.

ALEJANDRO  
Eso espero.

Ambos se sonríen.

INT. BAÑO JULIÁN - NOCHE

La pared es de cuadros blancos, y el vidrio que separa la ducha del baño está brumosa. Julián (13) con el pelo mojado y desnudo está parado bajo la ducha apagada, sostiene su mirada en la pared. Gotas empiezan a salir de la ducha y este las mira como van dejando un rastro circular que se repite y desaparece.

INT. CUARTO DE JULIÁN - NOCHE

Hay una cama doble, repisas con libros, un escritorio con un computador grande y un ventanal grande. Julián está sentado en su cama cubierto en una toalla. Este se levanta va a su clóset y saca de un jean del fondo un cigarrillo y una candela. Este va a su ventana y lo prende, este empieza a toser, vuelve a pegar otra calada soltando todo el humo. Este vuelve a toser, se voltea y mira su reloj que marca las 3:15am este abre los ojos y tira el cigarrillo por la ventana.

INT. BAÑO DE JULIÁN - NOCHE

Julián entra corriendo con la toalla en su cadera coge un ambientador y lo echa por todo el baño.

INT. CUARTO DE JULIÁN - NOCHE

Este empieza a echar ambientador por todo el cuarto. Apaga las luces y se tira en la cama. Por la ventana alumbra unas luces de afuera y se escucha un carro acercarse a la casa.

## EXT. PARQUEADERO - NOCHE

Es un parqueadero donde solo hay tres carros, y hay poca iluminación. Julián(16) está sentado en un baúl junto a Santiago (16).

SANTIAGO

Marica, nada que llega ese man.  
¿será que nos van hacer algo?

JULIÁN

Deje el drama, el que me pasó el  
contacto es un pana.

Una moto se acerca, el que la maneja viste de negro y tiene un casco de este mismo color.

SANTIAGO

Acá fue.

Julián voltea sus ojos, el motociclista se acerca, pregunta por Julián, este afirma con su cabeza. Saca una bolsa negra de su chaqueta y se los pasa. Santiago saca un billete y este hombre lo coge y se va sin despedir. Julián abre la bolsa y saca dos brownies cada uno en su propio empaque. Julián abre el suyo lo mira, y empieza a morderlo.

SANTIAGO (CONT'D)

¿Te vas a comer todo?

Julián afirma con su cabeza mientras pega otro mordisco. Santiago coge el brownie lo huele y pega un mordisco pequeño, luego cada vez uno más grande.

## INT. CARRO - NOCHE

Julián y Santiago están sentados dentro del carro escuchando música electronica. Santiago tiene los ojos cerrados y una sonrisa en su cara.

SANTIAGO

Siento cosquillas en mi cabeza.

Julián mira la hora en su reloj.

JULIÁN

Esta mierda no me ha hecho nada.

Empieza a vibrar el celular de Julián, este abre los ojos, saca su celular y se queda con la mirada vacía.

JULIÁN (CONT'D)

Ay marica, siento que esto ya me cogió.

Santiago se empieza a reír, luego Julián empieza a mirarse las manos y moverlas lentamente. Este se ríe y se tira para atrás en su silla.

INT. HOSPITAL - NOCHE

Es una sala de camillas, todas con pacientes. En una de ellas está Julián conectado a suero, al lado de él Santiago está dormido en una silla. Patricia entra a la sala, se hace al lado de Julián y le coge la mano.

SANTIAGO

Doña patri ¿cómo estás?

Patricia lo mira de reojo y se queda callada.

EXT. PATIO POSTERIOR - NOCHE

Julián está al frente de Alejandro los dos mirándose a los ojos.

JULIÁN

Desde ese día siento que algo quedó resonando. Como un eco que no deja de sonar en mi cabeza.

Alejandro afirma con su cabeza.

JULIÁN (CONT'D)

Puede que solo es drama mío.

Alejandro niega y sonrío.

ALEJANDRO

Es como el eterno retorno, todo va tender a repetirse.

Alejandro se acerca y lo abraza. Julián lo mira confundido.

JULIÁN

Pensé que esto nunca lo iba hablar.

EXT. SANTA DIMPNA - DÍA

Julián Está grabando la entrada del centro, el cielo está sin ninguna nube. Lucía cruza la puerta llevando de la mano a una mujer joven en pijama.

Julián se voltea mira para los lados, y las graba. La joven tiembla un poco mientras Lucía intenta sostenerla. Uno de los camilleros se acerca a las mujeres. Lucía mira la joven y se la entrega al hombre. este la jala de manera brusca y la aleja. Julián coge su cámara y la esconde dentro de su camisa. Corre hacia a Lucía.

JULIÁN

¡Lucía!

La mujer lo mira.

JULIÁN (CONT'D)

¿podemos hablar?

Lucía mira alrededor y luego asiente. Ambos caminan hacia uno de los jardines cercanos.

EXT. JARDÍN/SANTA DIMPNA - DÍA

Lucía y Julián se sientan en una banca cerca a una de las fuentes.

LUCÍA

¿Cómo sigues?

JULIÁN

Cada vez mejor.

Este sonrío.

LUCÍA

Bueno yo sé que no estás acá para hablar mierda.

Julián se ríe.

JULIÁN

Quería saber si la chica estaba bien, no más.

Ella se queda callada. Mira para los lados y luego a él.

LUCÍA

Stefani es compañera tuya, deberías conocerla.

JULIÁN

Ella no socializa mucho.

LUCÍA

Ella tiene un cuadro complicado.  
Aparenta muchas cosas que realmente  
no es.

JULIÁN

¿Eso es preocupante?

LUCÍA

Si está acá no debería serlo. Pero  
últimamente el té no le está  
haciendo bien, no quiere asistir a  
las actividades.

INT. SALÓN DE LECTURA - NOCHE

Julián, Stefani, Juan José y Pedro están sentados en un círculo. Stefano y Juan José se susurran mientras Pedro mira por la ventana. Eva entra por la puerta y detrás de ella va Alejandro, con una sonrisa marcada y una actitud diferente.

EVA

Buenas noches.

Todos saludan en unísono.

INT. SALÓN DE LECTURA - NOCHE

Stefani aclara su garganta, mientras Pedro habla, todos se voltean a mirarla.

STEFANI

Lucía me dijo que ha visto un  
progreso muy grande en mí. Ya me  
siento perfectamente yo, entonces  
le dije a mis padres que me  
vinieran a recoger pronto.

Juan José la mira incrédulo. Stefani se organiza el pelo.

STEFANI (CONT'D)

Entonces me quiero despedir de  
ustedes, y que sigan trabajando en  
mejorarse.

Stefani sonríe, Alejandro aplaude y todos lo siguen excepto Eva. Julián le toca la pierna a Alejandro, este no reacciona, se le acerca al oído.

JULIÁN  
¿Si es verdad?

Alejandro lo mira y se ríe negando con su cabeza. Eva mira a Julián.

EVA  
Ya es tiempo que nos compartas algo tuyo.

Julián se ríe nerviosamente.

JULIÁN  
Si les cuento cualquier cosa se van aburrir.

EVA  
Lo dudo, empecemos por algo fácil como tu día más feliz.

Julián mira hacia la ventana, abre su boca y duda.

JULIÁN  
Pues el día más feliz también llegó a ser mi día más infeliz.

EXT. MAR - NOCHE

Se escucha el oleaje y la luna llena se refleja en el mar. Julián viste pantalones cortos y está sin camisa sentado en la arena. ALEJANDRA (20) de pelo corto y vestido se acerca a Julián por detrás, lo abraza y le da un beso en la mejilla.

ALEJANDRA  
¿Qué tanto miras?

JULIÁN  
Nada, solo escucho.

ALEJANDRA  
¿No quieres sentir?

Alejandra camina hacia el mar, se quita el vestido y corre desnuda hacia el mar. Ella se hunde, Julián se levanta se quita el pantalón y corre hacia ella.

INT. CUARTO DE HOTEL - NOCHE

Julián está acostado en su cama, se escucha las gotas en la ventana. Este se despierta, mira a su lado y no ve a Alejandra. Este mira a través de la ventana.

INT. LOBBY HOTEL - NOCHE

Es un espacio oscuro, hay muebles con mesa de centro y un árbol navideño. En el mueble el ve dos sombras una mujer recostada en un hombre. Julián camina hacia ellos y en medio del camino se detiene.

EXT. BAR - NOCHE

Julián está afuera del bar tomándose unas cervezas. Son solo hombres, algunos en camisillas, otros de esmoquin. Se acerca Camilo (40).

CAMILO  
(Hacia el bartender)  
Me das dos cervezas.

El bartender abre las dos cervezas. Camilo coge una y se lo pasa a Julián. Este lo niega con su mano.

CAMILO (CONT'D)  
La pola no se niega.

Julián la recibe y toma un sorbo nerviosamente.

INT. SALÓN DE LECTURA - NOCHE

Julián mira a la cámara que la tiene Alejandro. Mira al piso y se ríe.

JULIÁN  
Terminando ese día tuve mi primer  
ataque de pánico. No le cuento los  
detalles porque los aburriría.

Alejandro empieza aplaudir, el resto lo sigue.

INT. SALÓN DE LECTURA - NOCHE

Julián está sentado con un cuaderno al frente de él y papeles de varios colores repartidos sobre la mesa. Santiago está recostado en su silla mirando hacia los lados, luego mira hacia el computador que tiene al frente de él. Se queda mirando y luego mira hacia la cámara.

SANTIAGO  
No sabía eso de ti...

Julián baja su mirada y afirma con su cabeza.

SANTIAGO (CONT'D)  
 ¿Si es bueno que el documentalista  
 participe tanto en él?

JULIÁN  
 Si es parte de mi propuesta como  
 director si.

Santiago vuelve a mirar el contenido en su computador.

SANTIAGO  
 No sé todo me parece muy arriesgado  
 y suelto. Deberías regresar a la U.

Julián empieza a meter su cuadernos y los papeles en un  
 morral.

SANTIAGO (CONT'D)  
 No es por joder, solo siento que  
 estando acá estás perdiendo el  
 enfoque.

Julián cierra su morral.

JULIÁN  
 Siento que realmente no entiendes  
 lo que está pasando acá, y nunca lo  
 entenderás.

Julián sale de la sala.

TÍTULO: DETRÁS DE LAS MONTAÑAS BUSCARÉ EL FUEGO.

EXT. SANTA DIMPNA - DÍA

Julián esta acostado en el pasto grabando a Alejandro que lee  
 un libro y fuma un cigarrillo. Este baja el libro y le pica  
 el ojo. Stefani se acerca por la parte trasera de Alejandro,  
 Julián coge su cámara y la guarda rápidamente.

STEFANI  
 Chicos ¿me puedo hacer con ustedes?

Julián mira a Alejandro y le abre los ojos, este sonríe.

ALEJANDRO  
 Claro, ven hazte acá.

Alejandro apunta a su lado, ella niega con la cabeza.

ALEJANDRO (CONT'D)

También hay una condición para parchar.

Stefani lo mira confundida.

ALEJANDRO (CONT'D)

Es que estamos haciendo una peli sobre la salud mental ¿podrías hablar sobre tu proceso?

Stefani se queda inmóvil, luego sonrío y niega con la cabeza.

STEFANI

Mi papá es una figura pública no podría hacer eso.

ALEJANDRO

Es un proyecto de bajo presupuesto, nadie sabrá de él ¿Cierto Juli?

Julián lo mira confundido y abre los ojos.

JULIÁN

Si, es un trabajo de la universidad, es más que todo investigación. Te prometo que nadie lo verá.

Stefani mira a los lados y luego los mira a ellos.

STEFANI

Está bien, pero si mi familia algún día me alcanza a ver los mato.

Los dos se ríen, llega una trabajadora del centro y les apunta hacia los buses.

INT. BUS - DÍA

Alejandro está acostado en posición fetal mientras abraza una almohada rosada pastel. Julián lo graba y se va acercando a su cara.

EXT. CAMPAMENTO - DÍA

Es una extensión de manga larga, hay carpas con cruces rosadas y bolsos grandes regados por el piso. Las monjas y los asistentes caminan alrededor del campamento unos detrás de los pacientes y otras se quedan parados observando. Alejandro está parado al frente de su carpa con un cigarrillo prendido, abre la parte frontal y se sienta adentro.

Julián se acerca y Alejandro está acostado con un ojo cerrado y con el otro mirándolo directamente. Este se levanta rápidamente mira hacia los lados, lo empuja hacia adelante y Julián encima de él. Alejandro lo abraza y Julián cierra sus ojos.

EXT. CAMPAMENTO - NOCHE

Hay un fuego apagándose y una ronda de personas, algunas ya con los ojos cerrados y otros mirando hacia el cielo.

JULIÁN

La verdad nunca me he metido con un man. Sin embargo nunca me he cerrado a la oportunidad de que eso pase.

Alejandro se ríe incómodamente mientras mira a su alrededor y le señala que se calle con su mano.

EXT. CAMPAMENTO - NOCHE

Julián camina hacia su carpa, Alejandro se le mete en el camino.

ALEJANDRO

Ey, tenemos que dar una vuelta al perímetro.

JULIÁN

¿Para qué?

ALEJANDRO

Seguridad.

Julián sube sus hombros y Alejandro camina hacia el bosque.

Estos se detienen mirando hacia un lago quieto. Julián se tira al piso, Alejandro recuesta su cabeza en el estómago de Julián.

ALEJANDRO (CONT'D)

¿No has notado que todo se repite?

Julián lo mira confundido, este se levanta, camina hacia el lago y se va quitando la ropa. Julián se para y Alejandro se quita el pantalón, Julián quita su mirada. Alejandro se tira al río.

JULIÁN  
¡Qué putas!

ALEJANDRO  
¡Deje la güevonada!

Julián se voltea, camina hacia el lago, Alejandro está flotando y le señala para que entre. Julian se quita la camisa y se tira al lago.

ALEJANDRO (CONT'D)  
A esas repeticiones las llamo la teoría del eco. Todo tiende a repetirse.

Julián lo mira con una mirada inexpresiva. Alejandro se acerca y lo hunde debajo del agua. Cuando sale este se tira encima de él, se miran y Alejandro lo besa.

EXT. CAMPAMENTO - NOCHE

Julián camina lentamente con su cabeza hacia abajo, se acerca a la carpa de Alejandro, la abre lentamente y entra.

INT. CARPA - NOCHE

Julián entra prende la cámara y graba a Alejandro.

ALEJANDRO  
¿qué haces?

Julián se queda callado y lo sigue grabando, Alejandro se voltea.

ALEJANDRO (CONT'D)  
Déjeme en paz.

INT. SANTA DIMPNA /SALÓN PRINCIPAL - DÍA

Julián enfoca a Stefani mientras está conversa con Alejandro. Stefani mueve las piernas de manera agitada. Julián le pide que lo mire. Ella lo hace y sonrío. Alejandro hace lo mismo.

JULIÁN  
No te tienes que estresar, me hablas mirándome a los ojos. Es como tener una conversación normal.

ALEJANDRO  
Nombre, edad y profesión.

Stefani lo mira confundido, este sonrío.

STEFANI  
Stefani, 24 y pues interna...

Los tres se ríen.

JULIÁN  
¿Por qué llegaste a Santa Dimpna?

Ella entrecierra sus ojos. JUAN JOSÉ (27), cabello corto y de tez trigueña se acerca a ellos y mira la cámara.

JUAN JOSÉ  
Oe, acá no se puede grabar.

Todos se giran a mirarlo.

ALEJANDRO  
Relájate solo estamos jodiendo.

Stefani abraza a Juan José.

INT. SANTA DIMPNA - DÍA

Alejandro está sentado en una banca y detrás de él hay están los jardines de centro. Alejandro mira a la cámara.

JULIÁN  
Entonces ¿nunca te habías besado con un chico?

ALEJANDRO  
Es incorrecto, marica. Pues esos deseos ensucian la mente.

Alejandro se voltea dando su perfil a la cámara.

JULIÁN  
¿Por qué?

ALEJANDRO  
Porque no es natural. Va en contra de como funcionamos como humanos.

JULIÁN  
¿Cómo lidias entonces con tu poca naturalidad?

Alejandro se levanta se ríe y camina hacia su cuarto.

INT. SANTA DIMPNA/CUARTO DE JULIÁN - DÍA

Julián suelta su morral, saca su billetera y sale una nota. Este la coge, la abre y lee: "Buscaba el atardecer detrás de las montañas, pero estaban en tus ojos." Al final dice piscina y las "6:06pm" marcado.

INT. SANTA DIMPNA/PASILLO - DÍA

Julián camina detrás de Alejandro por uno de los pasillos del centro. Alejandro señala las puertas blancas y uno que otro cuadro religioso en la pared. Ambos jóvenes llegan hasta la puerta de la sala de enfermería. Se escucha el ruido de un televisor. Alejandro abre la puerta y se encuentran a Juan José viendo una película de accion. Julián intenta entrar pero Alejandro lo retiene y señala para que grabe.

JULIÁN (CONT'D)

(Susurrando)

¿Para qué?

Este señala que haga silencio y que solo mire. En una de las escenas de la película se ve una capilla quemándose. Juan José se queda atónito por las llamas. Alejandro se acerca al oído de Julián.

ALEJANDRO

Mírale esa cara de placer.

EXT. PISCINA - NOCHE

Alejandro está en la piscina solo con sus ojos y nariz por fuera del agua. Julián entra con sus ojos entrecerrados prende su cámara y lo pone en modo noche. Alejandro sale de la piscina desnudo, camina hacia él y le quita la cámara.

ALEJANDRO (CONT'D)

Te toca a ti.

JULIÁN

¿Qué?

ALEJANDRO

Desnúdate.

JULIÁN

¿Estás bien, amigo?

Julián se ríe y camina hacia la banca. Alejandro pone la cámara en el piso va hacia él y lo tira en la piscina. Julián sale del agua y empieza nadar hacia atrás.

Llega a una esquina y se quita la camisa. Alejandro nada hacia él y lo hunde debajo del agua y lo besa.

INT. BAÑO - NOCHE

Son filas de baños con puertas rosado pastel, la pared es blanca y de cuadros. Hay vapor en el aire y Alejandro besa a Julián y lo voltea a la fuerza.

INT. SANTA DIMPNA/HABITACIÓN DE ALEJANDRO - DÍA

Es una cama sencilla y Alejandro se encuentra acostado en ella, dándole la espalda a Julián. La cámara está encendida sobre el nochero. Julián se sienta en la cama.

JULIÁN (CONT'D)

¿qué pasa?

Alejandro se queda inmóvil. Julián se para, coge la cámara y en ese momento se abre la puerta y entra Martha con los medicamentos. Martha lo ignora y va directo a Alejandro.

JULIÁN (CONT'D)

Esos medicamentos si le están ayudando

Martha lo ignora y le pasa las pastillas a Alejandro, este las mira confundido y se las toma. Martha sale del cuarto.

ALEJANDRO

Te puedes ir también.

Este se acuesta y Julián se queda mirándolo.

EXT. JARDÍN DIMPNA - DÍA

Hay varios jardines de flores y algunas aromáticas, cerca a ellas está Alejandro en una toalla, está mirando hacia el cielo en silencio mientras Julián lo graba. Lucía llega hasta ellos con Stefani envuelta en una cobija.

JULIÁN

¿No tiene mucho calor?

LUCÍA

Tiene escalofríos. ¿La puedo dejar acá un rato?

Los dos afirman con su cabeza. Alejandro coge la cámara y empieza a grabar a Stefani. Este mira la cámara y abre los ojos

STEFANI

Qué grabas maricón. No quiero que me vean así.

Alejandro se queda callado y la sigue grabando sonriendo.

STEFANI (CONT'D)

Que le pasa.

Ella se tira hacia él para quitar la cámara este se aleja, se para mira a Julián y le tira la cámara. Se voltea y camina hacia el centro.

INT. SANTA DIMPNA - DÍA

Julián coloca la cámara frente Stefani. Ella sonríe y se ríe

STEFANI (CONT'D)

Yo sabía que él era marica.

JULIÁN

¿Y eso que tiene?

Ella se sigue riendo.

STEFANI

Pensé que ya no me ibas volver a grabar.

JULIÁN

No lo hago con malas intenciones solo quiero entender que sienten.

STEFANI

No te vengas a creer psicólogo.

Este se queda en silencio.

STEFANI (CONT'D)

¿estás bien?

JULIÁN

En este momento nada se siente bien.

ella empieza a reírse de nuevo. Alejandro entra al cuarto, mira a Julián y coge la cámara, la acerca a Stefani bruscamente, ella se calla de repente. Alejandro ríe. Julián intenta arrebatarse la cámara pero no lo consigue. Alejandro corre con la cámara por la habitación. Julián le pide que pare. Alejandro deja la cámara donde estaba y se va.

ALEJANDRO

(cantando)

You never make me scream, and it's  
not fair and i think you're really  
mean...

INT. SANTA DIMPNA / SALA DE ENFERMERÍA - DÍA

Julián, acomoda su camara escondida y camina hacia donde  
Lucía.

JULIÁN

¿Y martha?

Lucía señala la silla vacía a su lado. Julián insiste. Ella  
lo mira, luego a la cámara. Martha entra en la sala.

MARTHA

Acá estoy.

JULIÁN

¿Podemos hablar?

MARTHA

Eso hacemos.

Martha camina hacia su escritorio, Julián la sigue y deja la  
cámara sobre este

JULIÁN

¿cambiaron los medicamento?

Martha lo mira confundido.

MARTHA

No que yo sepa.

JULIÁN

Entonces ¿por qué ese cambio en los  
pacientes?

Ella alza sus hombros.

MARTHA

Puede ser la luna llena que se  
acerca.

INT. SANTA DIMPNA /SALÓN PRINCIPAL - DÍA

Julián hace tomas de varias actividades en el salón  
principal. Eva y Lucía están haciendo un juego con varios de  
los internos. Stefani está encorvada en una de las sillas al  
fondo del salón junto a Juan José. Alejandro entra en la sala  
y se sienta lejos de los demás mirando por la ventana.

Julián se pasea con la cámara por la habitación. Eva lo saluda con la mano. Julián se queda cerca de ella.

EVA

Saben que hoy no podemos salir está lloviendo demasiado.

Eva les insiste con sus manos. Algunos hacen gestos ofensivos hacia ella y se van. SAMUEL (49) entra en la sala junto a otros médicos. Los internos lo miran y vuelven a hacer una ronda alrededor de Eva. Julián se acerca a él y lo saluda. Llega una enfermera.

ENFERMERA

Julián a la sala de lectura.

INT. SALA DE LECTURA - DÍA

Los padres de Julián están sentados en una mesa que tiene libros encima. Su mamá observa un libro que tiene en su mano sobre salud mental con desaprovación. Julián entra y su madre se levanta a saludarlo los dos se abrazan y también lo hace incomodamente con su papá. Ellos señalan que se siente, este lo hace.

PATRICIA

Amor, te ves muy cansado.

JULIÁN

Es que estos días me quedé leyendo hasta tarde.

PATRICIA

¿No te hace falta tú cama?

Julián niega con su cabeza, su padre se voltea.

EDUARDO

Ya dejemos la maricada. Julián vinimos por ti, este sitio no es para ti.

JULIÁN

Yo no me puedo ir.

PATRICIA

Si, usted quiso estar acá y tiene el derecho de salir cuando quiera.

JULIÁN

No puedo, no he terminado mi trabajo.

Julián se levanta y sale del salón.

INT. SANTA DIMPNA / OFICINA DE SAMUEL - NOCHE

Julián deja la cámara sobre el escritorio de Samuel. Este le ofrece un tinto y mientras

SAMUEL

¿Cómo vas?

JULIÁN

Bien, descansado y con la mente más abierta.

SAMUEL

¿y su padre?

JULIÁN

Como siempre dice: espectacular.

Este coloca el tinto en la mesa de madera y se riega un poco. Samuel se levanta

JULIÁN (CONT'D)

Qué pena.

Samuel sale de la oficina. Julián se para y abre uno de los cajones del escritorio. Saca una carpeta. Coge la cámara y enfoca los papeles. Son cartas escritas a mano de Alejandro.

INT. CUARTO DE ALEJANDRO / SANTA DIMPNA - NOCHE

Julián desde la puerta graba como la cortina se mueve cerca a la cara de Alejandro, este mira directamente al cielo. Julián se le sienta al lado y sigue grabando la cara de este.

ALEJANDRO

Ey me vas a dejar de grabar.

Julián esconde la cámara pero sigue grabando. Alejandro se para, lo mira.

ALEJANDRO (CONT'D)

Sigues grabando ¿Te gusta hacer las cosas sin permiso?

Alejandro se para y lo mira a los ojos se acerca fuertemente y lo besa. Julián se aleja y le pide que se calme. Este camina hacia la ventana y la cierra. Coloca el seguro. Julián dice que deje así, Alejandro cierra la otra puerta.

INT. SANTA DIMPNA - DÍA

Julián está en una camilla con los ojos cerrados, dos médicos lo llevan lentamente. Este está conectado a un suero, pasa por una puerta y lo colocan en una ambulancia.

INT. SANTA DIMPNA / SALÓN PRINCIPAL - DÍA

Stefani está sentada en una de las sillas del salón. Está envuelta en una cobija mientras sus labios se mueven murmurando sonidos ininteligibles y escribe sobre un diario viejo. Julián se pasea por el centro, empieza a observar a las personas que están allí: uno de los internos está sentado con la mirada perdida, otro está de pie a la ventana mirando de perfil hacia el exterior también observando a un punto fijo, casi no pestañea. Una mujer y hombre están discutiendo. Sus rostros se ven enojados y el hombre manotea bruscamente, un camillero pasa por el lado sin mirar ni intervenir. Julián mira para un lado y ve a Juan José pasando cerca a él, Julián lo saluda pero el hombre lo ignora y se acerca a Stefani. Julián vuelve a observar a la pareja que está peleando, los empieza a grabar. Ella lo empuja a él, el hombre no se va, ella lo empuja de nuevo y él pierde por un momento el equilibrio pero vuelve a donde estaba antes. Se escucha un fuerte grito femenino. Julián se gira rápidamente. Juan José se está sosteniendo el brazo, está sangrando y el piso empieza a mancharse. Dos camilleros se apresuran y se acercan a él, sujetan a Stefani. Julián deja de grabar.

INT. SANTA DIMPNA / SALA DE ENFERMERÍA - NOCHE

Julián entra a la sala y se sienta en el escritorio quedando frente a Martha, ella está comiendo una galleta y bebiendo un tinto, lo deja sobre la mesa. Ella señala la cámara de él.

MARTHA

¿Sigues con eso?

Julián no responde, ella lo mira y vuelve a beber de su tinto sin dejar de mirarlo.

MARTHA (CONT'D)

¿Ahora qué quiere?

JULIÁN

Alejandro.

MARTHA

Es mejor que no sepa.

JULIÁN

Es peor.

Martha lo mira unos segundos antes de soltar un suspiro.

MARTHA

Está hospitalizado. Quien sabe cuando venga.

Julián ubica la cámara sobre el escritorio y se inclina hacia ella.

JULIÁN

¿Cómo así?

MARTHA

Alejandro no es el único, ya no hay quien controle a nadie aquí.

JULIÁN

¿Por qué? ¿Qué pasó?

Martha se pone de pie y le hace una señal para que se vaya. Julián apaga la cámara y sale, molesto.

EXT. PISCINA - DÍA

Julián camina por el borde de la piscina mientras mira directo a la cámara que está sobre una de las sillas de plástico. Después de dar una vuelta queda de espalda a la cámara. Alejandro llega por detrás y lo abraza. Julián intenta soltarse pero Alejandro lo tiene en un abrazo fuerte. Julián se sienta en el borde de la piscina aún dando la espalda a la cámara. Alejandro se sienta a su lado. Ambos se quedan en silencio un momento. Alejandro levanta la cabeza hacia el cielo. Julián se voltea se y ve su perfil en la cámara.

JULIÁN (CONT'D)

¿Dónde estabas?

Alejandro extiende los brazos, estirándose.

ALEJANDRO

De vacaciones con mis papás.

Julián no dice nada, se levanta y camina por su cámara.

ALEJANDRO (CONT'D)

Tenemos que ir alguna vez a esa playa, tenía la arena más blanca que he visto.

(MORE)

ALEJANDRO (CONT'D)  
 Cada vez que el mar  
 la tocaba, se hacían estos  
 huequitos que no podía evitar  
 estripar.

Julián lo mira fijamente con su cámara en la mano.

JULIÁN  
 Ya me habías contado esa historia.

Alejandro niega con la cabeza.

JULIÁN (CONT'D)  
 Así empezamos.

Julián se va.

INT. SANTA DIMPNA - DÍA

Julián sale del centro mientras graba su salida con la cámara. Capta a varios internos en su recorrido, uno que cruza el pasillo, dos que conversan, y uno que se encuentra solo ensimismado.

EXT. PARQUEADERO - DÍA

Julián entra al parqueadero, Samuel lo detiene antes de que llegue a su carro.

JULIÁN  
 ¿Qué más?

El hombre no le responde.

SAMUEL  
 Deme los vídeos que tiene de acá.

JULIÁN  
 Los tengo en el carro. Espere los traigo.

Julián camina hasta el carro y entra por la puerta trasera. Samuel lo espera de pie en el mismo punto. Julián cierra la puerta.

JULIÁN  
 Vámonos rápido.

El carro arranca y sale del parqueadero.

INT. CARRO - NOCHE

Julián está sentado en la parte trasera del carro mirando por la ventana, en la radio se escucha que acaban de recibir la noticia de última de que un centro psiquiátrico se acaba de incendiar. Dicen que hay pacientes y trabajadores allí atrapados. Julián se acerca a la radio.

JULIÁN (CONT'D)

Ma, súbale.

Ella no le presta atención. Julián se inclina hacia la radio y sube el volumen él mismo. El locutor dice que es un centro religioso que lleva el nombre de una santa reconocida por haber curado a la gente de aflicciones mentales.

JULIÁN (CONT'D)

¡Nos tenemos que devolver!

PATRICIA

No es allá.

JULIÁN

¿Usted cómo sabe? Devolvámonos ya.

PATRICIA

No nos vamos a devolver solamente porque un lugar se incendió. Demás que ya lo apagaron y todo.

JULIÁN

Si no paramos, me tiro.

El carro frena bruscamente.

EXT. CALLE - NOCHE

Julián corre hacia la maleta del carro, la abre y saca su cámara y micrófono. Este se acerca a la ventana del papá.

JULIÁN

Pa', necesito plata.

EDUARDO

Entre ya. Que se va a ir por allá solo.

JULIÁN

Allá hay gente que conozco. Tengo que ayudar.

Su mamá se queda mirándolo, Eduardo la mira a ella y luego mira a Julián, saca la billetera del bolsillo del pantalón. Julián le arrebatla la billetera a su papá y sale corriendo.

EXT. SANTA DIMPNA - NOCHE

Hay buses de noticias, de bomberos, de la policía y más de diez personas observando el incendio. Del interior del centro sacan cinco camillas, cada una llevadas por dos enfermeros del centro con sábanas blancas cubriendo los cuerpos. El fuego sigue potente, los bomberos hacen el esfuerzo de acabar con las llamas. Julián corre hacia ellos y pide permiso, un policía lo detiene.

JULIÁN (CONT'D)

Mi novio estaba ahí.

POLICÍA

Pregunte por él en el carro de ambulancia.

Julián asiente con la cabeza, sin embargo cuando éste ya no lo está mirando, se agacha y sale corriendo hacia el interior del centro psiquiátrico.

INT. SANTA DIMPNA / SALÓN PRINCIPAL - NOCHE

Julián entra apresurado, allí ve a Stefani tirada en el piso mirando fijamente el fuego. Julián se le acerca.

JULIÁN

Stefani, ¿dónde están Alejandro y Juan José?

Ella continúa mirando el fuego y no le responde. Julián saca su cámara y va en dirección a las camillas, se detiene y graba la escena de las camillas cubiertas de fuego. Continúa caminando y ve a una madre llorando junto a Eva, quien la sostiene, Julián camina hacia Eva.

JULIÁN

¿Y Alejandro?

Eva mira a Julián fijamente.

INT. CUARTO JULIÁN - DÍA

Julián está acostado boca arriba sobre su cama, mira al techo con la mirada inexpresiva y sin parpadear. Su rostro denota sufrimiento. Éste se levanta, prende un cigarrillo y abre su computador, empieza a reproducir un vídeo. Se ve gente de lejos caminando detrás de un ataúd alzado. Hay un corte y luego se ven muchas flores rodeando una pared con una inscripción que dice "Todo debía hacerse para uno, pero supongo que lo hago por nosotros."