PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Psicología

Maestría en Psicología Clínica

Mención en Psicopatología y Psicoanálisis

TÍTULO:

ANÁLISIS DE LAS MANIFESTACIONES PERVERSAS EN EL CINE

Revisión bibliográfica en la película “El juego del miedo”, considerando su impacto-relación con la trama tanto en el lazo social y las conductas del sujeto.

Modalidad Hibrida

Elaborado por:

GOMEZ VARELA EMILY STEFANY

Director:

JARAMILLO TEJADA HERNAN FRANCISCO

Quito-Ecuador, 2025

RESUMEN:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar las manifestaciones de la estructura perversa y sus elementos presentes en el cine, tomando como caso de estudio el personaje de John Kramer en la película “El juego del miedo”, para que de esta manera se logre comprender las dinámicas del goce, la transgresión a la ley y su impacto en el lazo social desde la perspectiva cinematográfica. El problema establecido gira en torno a que, si bien el cine presenta figuras perversas de manera continua, escasamente se ha indagado como estas presentaciones influyen o afectan la mente del observador y la relación que tienen en cuanto a ley, el deseo y el poder. Es por eso que esta investigación se centra en la pregunta ¿Qué elementos en la imagen de John Kramer reflejan los mecanismos inconscientes conectados a la perversión, el deseo y la pulsión de muerte y como las mismas turban la percepción de quien observa en cuanto a términos de justicia y castigo? Desde el método cualitativo, tras una exhaustiva revisión bibliográfica se analizó varios de discursos y diversos autores clave. El estado de la cuestión dio a conocer otros estudios acerca de villanos y perversiones en el cine, pero no muchos con un enfoque estructural. Los resultados evidenciaron que John Kramer personifica la perversión estructural que hace dudar al observador, demostrando dinámicas de rechazo e identificación, además del goce y como estas influyen en la relación simbólica de la ley.

Palabras Clave: Cine, goce, lazo social, ley, ominoso, perverso, sujeto.

ABSTRACT:

This research aims to analyze the manifestations of the perverse structure and its elements present in cinema, using the character of John Kramer in the film "Saturday" as a case study. This will help us understand the dynamics of enjoyment, lawbreaking, and its impact on social ties from a cinematic perspective. The problem is that, although cinema continually presents perverse figures, little has been investigated about how these presentations influence or affect the observer's mind and their relationship with law, desire, and power. Therefore, this research focuses on the question: What elements in the image of John Kramer reflect the unconscious mechanisms connected to perversion, desire, and the death drive, and how these elements disturb the observer's perception of justice and punishment? Using a qualitative method, after an exhaustive bibliographic review, several key discourses and authors were analyzed. The State of the Art brought to light other studies on villains and perversions in cinema, but not many with a structural focus. The results showed that John Kramer personifies the structural perversion that makes the viewer doubt, demonstrating dynamics of rejection and identification, as well as enjoyment, and how these influence the symbolic relationship with the law.

Keywords: Cinema, enjoyment, social bond, law, ominous, perverse, subject.

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

El análisis de las manifestaciones perversas en el cine vista desde una perspectiva psicoanalítica es un tema con gran relevancia e impacto, ya que, denota en la comprensión de las estructuras psicológicas que subyacen en la creación y recepción de personajes y narrativas cinematográficas.

Hay que tomar en cuenta que el cine es conocido como un medio cultural y narrativo, el mismo que no solo refleja aspectos de la vida social, sino que también actúa como un espacio simbólico donde se ven proyectadas las fantasías inconscientes, deseos reprimidos e incluso conflictos psíquicos que forman parte de la psique del ser humano.

La elección del antagonista John Kramer (conocido como Jigsaw), en la saga de películas de "El juego del miedo", es un personaje que pone en juego los límites éticos y las relaciones de poder. Se toma como caso de estudio específico, porque va a dar paso a un análisis profundo de las manifestaciones perversas en el cine a partir de una interpretación psicoanalítica. Esta figura en particular representa una eminencia que, bajo el lente del psicoanálisis, puede ser entendida como una encarnación de impulsos destructivos, pulsiones de muerte (*Tánatos)* y el goce perverso, los cuales son conceptos clave en la teoría psicoanalítica.

Como menciona (Freud, 1920) … “la pulsión de muerte *todestrieb* es lo que incita al sujeto aún más allá del principio del placer, lugar donde el goce perverso se muestra como la satisfacción paradójica en la propia destrucción/transgresión del orden simbólico.”

La estructura perversa no se trata meramente de una conducta desviada, sino que es un modo particular de relación con la *Ley y el deseo.* En el caso de John Kramer, se evidencia una perversión, ya que podemos constatar su clara necesidad de controlar y someter a los otros a situaciones extremas de vida o muerte, justificadas en su propio “código moral”, esto remite a un goce que está más allá del principio de realidad.

En el antagonista también se logra identificar una relación distorsionada con el Otro, donde su "juego" se convierte en una representación simbólica de la omnipotencia y el castigo, cuestiones que desde el psicoanálisis se indagan como formas de confrontación con lo real y el deseo inconsciente.

Este trabajo está en la capacidad para indagar cómo las películas no solo representan lo perverso de forma superficial, sino que da a conocer una estructura psíquica profunda en la que están inmersos y afecta a los personajes tanto como a los espectadores. Existe una relación en la que los sujetos junto con el goce, el sufrimiento y la transgresión de los límites normativos son cuestiones que gracias al cine se permite una examinación de manera simbólica, y que desde el psicoanálisis se concede una lectura más compleja sobre la manera en que los seres humanos se relacionan con el placer y la muerte.

Por otra parte, la influencia de este tipo de personajes perversos en el cine puede ser interpretada desde el concepto freudiano de "lo ominoso" *heimlich/unheimlich*, donde lo familiar se vuelve extraño y perturbador.

John Kramer, es visto como figura de poder y control, ya que, el enfrenta a los sujetos con la muerte junto con la representación distorsionada de la ley, la culpa y la responsabilidad, dicho eso, este estudio se centra en explorar cómo estas manifestaciones perversas afectan la percepción del espectador y su relación con la realidad psíquica.

En cuanto al ámbito académico/profesional, este trabajo de investigación aporta herramientas útiles para llegar a entender la manera en la que el cine funciona como un espacio donde se proyectan las fantasías inconscientes y permite visualizar la psique humana en expresiones más extremas.

Este estudio no solo contribuye al campo del psicoanálisis aplicado al arte y la cultura, sino también a la honda comprensión de las dinámicas del *deseo, el goce y la ley* en la experiencia humana. También, proporciona una base sólida para futuras investigaciones sobre la relación entre el cine y las dinámicas psíquicas de la perversión, el poder y la transgresión.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La representación de la perversión en distintos personajes en el cine muestra como los mecanismos de poder, de goce y de transgresión a la ley se hacen presentes en la narrativa audiovisual. Pero la influencia de estas representaciones en la psique del espectador y su conexión con el lazo social ya sido vagamente explorada. La perversión a través del psicoanálisis es entendida más allá de una “desviación ética”, sino como una estructura psicológica que tiene una relación particular con la ley, el deseo y el goce.

John Kramer actúa como un tipo de “justiciero” que llega a transgredir las normas sociales y por lo tanto legales, representando al perverso sádico. Esta investigación tiene como objeto analizar como las acciones del mismo reflejan los mecanismos inconscientes y de qué manera afecta la percepción del observador, influyendo en el lazo social. Dicho esto, nos lleva a la pregunta:

¿Qué relación existe entre las manifestaciones perversas representadas en el cine y el impacto psicológico en los espectadores, especialmente en cuanto a la internalización de las normas sociales y la interacción con los demás?

OBJETIVO GENERAL

Analizar las manifestaciones de la estructura perversa y sus elementos que se encuentran presentes en el cine, tomando como caso referencial el estudio del personaje: John Kramer en la película “El juego del miedo”, con el fin de comprender las dinámicas del goce, la transgresión de la ley, su impacto/relación con el lazo social y la construcción simbólica desde la narrativa cinematográfica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Examinar como las dinámicas perversas representadas por el personaje (John Kramer) influyen en los lazos sociales, tanto en el contexto narrativo de la película como en la repercusión en la percepción del observador.

- ✓ Explorar la función del cine como un medio simbólico para representar y proyectar las fantasías inconscientes y como la misma se ve reflejada en la interacción con el otro, teniendo en cuenta su relación con la perversión.
- ✓ Analizar las acciones, motivaciones y conductas del antagonista John Kramer como manifestaciones de la estructura perversa considerando la relación con el deseo, el goce, la pulsión de muerte y la ley.

CAPITULO I -

Para comenzar es imprescindible definir ciertos conceptos que van a brindar una pauta y a su vez facilitarán la comprensión del texto. En primer lugar, tenemos el *cine* considerado como "la técnica y el arte de captar imágenes en movimiento para proyectarlas en una pantalla. (RAE, 2006).

El mismo, al ser un medio audiovisual, está en la posibilidad única de trabajar como herramienta simbólica la cual va a dar apertura a que el lazo social y las conductas del sujeto se manifiesten a través de reflexiones, cuestionamientos, etc.

Su poder se centra en la mezcla de imágenes y sonidos para dar como resultado una trama, la cual es capaz de fabricar mundos o escenarios ficticios en los que el sujeto puede llegar a accionar procesos inconscientes.

A través de la historia podemos afirmar que el cine ha permitido indagar más allá en temas importantes en relación al ser humano, temas que se desarrollarán a lo largo de esta investigación tal como lo es la ambivalencia del deseo y ley, poder y goce y las trasgresiones éticas.

Como se menciona anteriormente, el cine puede abrir una puerta al inconsciente. En la obra *El significante imaginario: psicoanálisis y cine.* Metz (1977) explica que el cine actúa como un aparato psíquico que llega a mover identificaciones primarias relacionadas a la persona como "observador omnisciente" e identificaciones secundarias relacionadas al momento en que el sujeto llega a "empatizar" con los personajes o inclusive llega a proyectar aspectos de su subjetividad.

Hay varios elementos que suelen estar reprimidos en la psique como lo son los deseos, las pulsiones, etc. El espacio cinematográfico es donde el sujeto puede ver reflejado a través de lo simbólico lo antes mencionado, lo haga de manera consciente o inconsciente. Según Žižek (2002), el cine permite unir tensiones inconscientes al momento que edifica narrativas que se ven representadas con el deseo y la ley, esto quiere decir que ofrece al sujeto una manera de "vivir" esas experiencias sin atravesarlas realmente.

Entre las estructuras que menciona el psicoanálisis, está la estructura perversa, la misma que no se debe entender únicamente como la desviación moral, sino también como la estructura psíquica que permite organizar al sujeto en cuanto a su relación con la ley, el deseo y el goce. Este punto es importante, ya que, en cuanto al cine relacionado a la perversión, este ha sido un espacio en donde estas manifestaciones perversas se ven encarnadas a través de los personajes que retan lo normal y socialmente aceptado.

Para entender mejor esta relación de personajes perversos en el cine con la ley, el deseo y el goce.

Se presenta a John Kramer, el protagonista de la película *El juego del miedo* se toma como caso de estudio porque se llega a evidenciar que es un personaje que opera bajo un código moral propio y que transgrede las normas sociales establecidas, además de representa rasgos de la estructura perversa, a su vez que conecta su propio discurso con poner en duda la validez de las normas existentes, por lo cual alega que sus acciones son justificadas por una lógica que mezcla el goce y el castigo.

Sus acciones figuran una dificultad esencial entre lo que es la pulsión de muerte, el deseo de transgresión y la evidente urgencia de implantar su versión de justicia, por lo tanto, esto convierte al protagonista en una imagen compleja y sobre todo simbólica en el cine contemporáneo.

El cine más allá de lo que se ha mencionado también es una zona donde se realizan convenios (por así decirlo) en cuanto las dinámicas sociales. Al presentar personajes transgresores como es el caso de John Kramer, también hay que tener en cuenta que esto conlleva puntos más profundos que la narrativa que se presenta, este tipo de representaciones da paso a preguntas clave en relación al impacto de esta figura en el lazo social.

La interacción del sujeto con los personajes puede llegar a activar mecanismos psíquicos tal como sería el de identificación y el de transferencia que influyen directamente en la percepción de la realidad y su relación con las normas y valores sociales. Un ejemplo basado en el caso de estudio, puede ser la atracción por el personaje John Kramer y como la misma puede

tener una estrecha correlación con la oportunidad de tantear el goce que proviene de transgredir la ley sin adjudicarse de las consecuencias reales.

Este es un fenómeno que manifiesta las tensiones internas y además que demuestra las dinámicas del poder y la culpa que conforman el lazo social.

Mas allá de decir que el cine es un espacio simbólico, también abre un espacio en lo imaginario, donde muchos elementos consientes e inconscientes consiguen ser examinados, el mismo también admite a la sociedad a confrontar sus contradicciones al usar personajes como conductores para dar paso a una reflexión sobre los límites, el poder y la justicia.

1.

En un primer punto, se dice que el personaje John Kramer de la película “El juego del miedo”, es visto como una forma compleja la misma que representa y en la cual se ven reflejados mecanismos inconscientes tal como lo son la perversión, el deseo y la pulsión de muerte. Mediante el análisis de sus acciones y motivaciones se da pie a una identificación en donde estas estructuras psíquicas antes mencionadas están presentes.

Se parte desde la perversión vista como la estructura psíquica, la misma que para (Freud, 1905) define que esta se identifica por la singular relación que tiene respecto a la ley, en donde el sujeto no la niega, sino que la transgrede para su conveniencia.

> “La perversión no puede definirse por el acto que se realiza sino por el sentido que ese acto tiene para el que lo realiza; supone el intento de destrucción real de lo que un ser humano tiene de personal…” (Baca, 2014, p.13)

Este concepto bajo el caso de estudio del personaje de John Kramer se entiende desde el actuar del mismo, en razón de que este da respuesta ante una lógica perversa, en otras palabras, el sobrepone su ley y su código moral, convirtiéndose en juez, jurado y verdugo al mismo tiempo, esto lo hace a través de los juegos macabros que elabora, cuya meta de los mismos es que “valoren lo que tienen y a los que les rodean”.

A lo largo del filme se aprecia como varias de sus acciones son justificadas por su discurso, el cual lo usa como una guía para enseñar a valorar la vida. Esto hace referencia de lo que (Leguil, 2003) nombraba “rasgos perversos”, lugar en el que el goce se conecta alrededor de la transgresión de la ley, pero sin prescindir de su existencia, sino que se puede usar como una brecha para obrar. Este supuesto juego se transforma en un espacio en donde el perverso actúa como un juez omnipotente el cual tiene como deber regular el goce ajeno, además de imponer castigos los cuales dan vista a las dinámicas de poder y control que en este caso John Kramer posee. Según (Czermak, 2007) menciona que la perspectiva de la perversión desde la dimensión grupal se puede expresar como la imposición de un goce que llega a afectar al otro, lo cual concuerda con lo ya antes mencionado.

Cuando se habla de estructuras psíquicas en este caso también a de hablarse del deseo y por supuesto de su dimensión con respecto a la narrativa de la película, de manera continua se halla una tensión frecuente entre el principio de placer y realidad, principios que rigen el funcionamiento del psiquismo humano y los cuales en este caso están relacionados con el

protagonista, ya que su deseo no está orientado hacia la satisfacción instantánea, sino más bien está enfocada a la preservación de una estirpe en la cual se vea plasmada su perspectiva del mundo.

En su obra (Žižek, 2002) recalca como el cine puede llegar a simbolizar el deseo y verlo como una "fuerza disruptiva" que trabaja al límite de las normas sociales conocidas y establecidas, esto se llega a mostrar en la narrativa de Kramer, quien es el diseñador del sufrimiento con el fin de "purgar" a quien según él lo "necesita".

Por otra parte (Freud, 1927) detalla como en algunos sujetos el deseo puede estar conectado a objetos o diversas situaciones que apartan la atención del conflicto edípico. En la película "El juego del miedo" puede decirse que este juego en sí mismo es el fetiche[1], el cual participa como una estructura tipo ceremonial donde el deseo en si se sacia por medio de la elaboración de escenarios que obligan a las personas a dar frente a situaciones en las que se ven reflejadas su vulnerabilidad, el resultado para el prota en si es engrandecer sus propias presiones psíquicas.

Como último punto a mencionarse dentro de las estructuras psíquicas trabajadas, se encuentra la pulsión de muerte y la relación que tiene con el goce. La *pulsión de muerte* detalla la predisposición innata de los seres humanos a la destrucción de otros organismos, así como la destrucción propia. En la película "El juego del miedo" esta pulsión de vuelve obvia por dos puntos clave, el primero es porque el creador de los juegos tiene su propio nexo con la muerte, ya que tiene un diagnóstico de cáncer terminal y el segundo es el cómo fabrica sus juegos, tomando en cuenta que sus ejes principales para los mismos son netamente el sufrimiento y el enfrentamiento con la muerte de las maneras más sádicas posibles.

> (Freud,1920, p.38) menciona que "…el concepto de pulsión de muerte es percibido como una fuerza primaria la cual está en una constante búsqueda de la disolución y el retorno al estado inorgánico."

Por lo tanto, John Kramer usa esta pulsión como un conducto para llegar al goce. Y es aquí cuando hablamos del *goce perverso,* el mismo que está estrechamente relacionado al sufrimiento del otro, acciones que se ven claramente reflejadas en los juegos que Jigsaw construye, ya que en estos está inmerso principalmente dos tipos de sufrimiento: el físico y el psicológico.

1 Fetiche (Chemama,1996): El término hace referencia a un objeto que adquiere un valor sexual significativo para el sujeto. Se origina como una formación defensiva frente a la angustia de castración.

Las decisiones que las víctimas tienen que elegir generalmente son de sacrificios propios, en la cual tienen que contraponerse al marco ético/moral, además de ser presionados a encarar lo real de forma cruel.

2.

En “El juego del miedo” constantemente se aprecia las manifestaciones perversas inmersas en la película, sobre todo en las acciones de John Kramer las mismas que originan una influencia bastante notoria en la captación del observador en torno a conceptos clave como justicia, poder y castigo.

Cuando se habla de la estructura perversa, se habla de una tendencia a resignificar la ley, en la narrativa se encuentra un remplazo en el cogido moral del protagonista en el cual la “justicia” se convierte en una cadena de lo que él llama “juegos” en la que las personas tienen que ganarse su supuesta libertar por medio del sufrimiento, cuyas imágenes turban a la audiencia en razón de que reta los principios convencionales de justicia social y legalmente establecidas.

El público logra probar la sensación de experimentar cierta empatía confusa con Kramer, reflejado en que pese que las normas sociales son quebradas, su meta principal es renovar la vida de las personas que no están valorando lo que tienen y a personas que los rodean. A partir de esta narrativa para el espectador la justicia no es un régimen ecuánime, sino una manifestación individualista y castigadora, dando como resultado que se forme una especie de reflexión analítica acerca del margen del castigo.

"…en la estructura perversa, el poder no se aplica exclusivamente como mando, más bien como un medio como un fin en el que se consigue el goce a través de doblegar al otro, también explica como el perverso crea un espacio en que puede oprimir y a la par obligar a enfrentar su lado vulnerable." (Leguil, 2003, p.8)

Lo que se percibe en esta obra conduce al público a una mezcla de emociones dudosas: por una parte, la atracción por la habilidad de John Kramer para manejar y ser cauteloso con cada detalle y, por otro lado, el rechazo al sadismo innato de sus acciones. Es importante recalcar que Metz (1977), menciona que el cine concede al espectador una *identificación primaria* con los personajes. Esto quiere decir que el sujeto se va a sentir enredado en las dinámicas que se exhiben, sobre todo en las dinámicas de poder.

El filme nos presenta a John Kramer como un tipo de "Dios", el mismo que se atribuye el poder de dar castigos o posibilidades de sobrevivir según su criterio, por este tipo de representaciones el observador llegar a cuestionarse sobre la injusticia de quien toma el poder y cómo este llega a ser usado para complacer deseos inconscientes que se asocian íntimamente con el control y el goce.

Anteriormente se expuso sobre la pulsión de muerte y su estrecha relación con el goce, lo cual brinda una pauta para explicar cómo en ocasiones el castigo se transforma en el origen de la satisfacción inconsciente, tanto para quien lo recibe y como para quien lo hace, los juegos del protagonista están elaborados con el fin de torturar a la persona de manera extrema, pero también de conceder una presunta salvación a quienes sobreviven.

Sus acciones se conectan con lo que se denomina el *goce del Otro*, donde la angustia del Otro, se vuelve una clase de "show" que sacia una pulsión inconsciente, para la persona que observa esta demostración causa una especie de combinación entre sorpresa, miedo y atracción, lo cual fuerza a tener una reflexión acerca del origen del castigo y si el mismo puede demostrar que funciona como una vía a la transformación individual.

De modo que, varias de las escenas de tortura en la película no solo perturban al público por la violencia gráfica y explicita, sino también por la exhibición del marco ético de sufrimiento como un instrumento de justicia.

3.

A lo largo del film podemos afirmar que llega a influenciar en la mente del observador en términos de identificación y de rechazo, esta influencia se conecta por medio de mecanismos inconscientes que la gran pantalla promueve de forma particular alrededor de una identificación primaria, además de las proyecciones fantasmáticas y las evidentes tensiones entre el deseo y la ley.

En el texto "*El significante imaginario"* de Metz (1977), nos da una breve introducción a lo que es la identificación primaria con el actor y cómo es la conexión con el papel del cine, ya que él afirma que el cine va a permitir dar paso a una identificación primaria entre el observador y la figura que está en la pantalla, el resultado del medio audiovisual que se consume es el mismo que activa procesos inconscientes muy parecidos a los procesos del sueño. En el contexto cinematográfico y en este caso la figura de John Kramer actúa como un "otro" de manera simbólica en el que encarna tanto el goce como la transgresión a la ley.

Pese a que la persona que observa puede sentir rechazo moral a las acciones de John Kramer (actor principal de la película el juego del miedo), también puede llegar a encontrar cierto grado de fascinación por su lógica y el control absoluto que mantiene en situaciones específicas, esto de cierto modo facilita la identificación arbitraria con el personaje. Este hecho manifiesta lo que Freud en (1921) nombro en su obra *"Psicología de las masas y análisis del yo"* como la predisposición del sujeto a identificarse con imágenes que poseen poder, control y autoridad, en especial cuando las mismas retan las normas sociales habituales.

Cuando se habla del rechazo desde la pulsión y el deseo, Freud en (1924) en el texto *"El problema económico del masoquismo"*, afirma que los personajes que presentan acciones con extrema crueldad o sufrimiento pueden llegar a provocar en el sujeto una mezcla entre rechazo consciente y una atracción inconsciente, por ejemplo, John Kramer al encarnar la pulsión de muerte y a la vez el goce perverso, evoca esa duda en el expectante.

Por una parte, la persona que observa puede rechazar las acciones de este personaje por razones como la brutalidad que emana, pero por otro lado si puede llegar a sentir cierta atracción por la justicia individualizada que representa, en especial en un espacio donde instituciones conocidas fracasan, esta dualidad está conectada particularmente a lo que son las fantasías inconscientes que el observador llega a proyectar en el personaje, esto es lo que Lacan llamaba el "deseo del Otro."

La figura de John Kramer también opera en lo que Freud nombraba "lo siniestro" (*Das Unheimliche*), mismo concepto que fue trabajado en su ensayo homónimo (1919) haciendo referencia a aquello que es familiar, pero también es perturbador. La imagen de Kramer visto desde la perspectiva de un personaje que mezcla un supuesto altruismo, ya que dice "ayudar" a

otros a valorar su vida con métodos extremadamente crueles, de esta manera provoca en el espectador una dificultad para determinar de manera radical si es un héroe o villano.

Esta parte ambivalente incrementa las proyecciones inconscientes del observador, quien de una u otra manera puede verse reflejado en los dilemas éticos y emocionales. De esta forma, la figura de John Kramer influye en la psique del sujeto, ya que, lo fuerza a encarar sus propias tensiones internas en cuanto al bien, al mal, la justicia y el castigo.

Desde una perspectiva lacaniana, el expectante puede sentir una identificación con ciertos aspectos del personaje, principalmente su lugar como funcionario de su propia ley.

(Lacan, 1959-1960, p. 231) "…afirma que el sujeto perverso ocupa un lugar central en la estructura del deseo, ya que se posiciona como quien organiza el goce del Otro".

Por tanto, la imagen de John Kramer representa más allá del "castigador" sino también la figura de alguien que "crea el sentido", en razón de que las pruebas puestas exigen a los sujetos a resignificar el valor de sus propias vidas. Esta explicación puede resonar en el espectador, mismo que puede llegar a una sensación de asociarse con la idea de resignificación de su existencia o a su vez con la urgencia de implantar un orden a través del sacrificio y por lo tanto el sufrimiento.

(Leguil, 2003, p.7) menciona que "…el perverso no busca simplemente el control, sino que encuentra satisfacción en exponer al otro a su límite, forzándolo a confrontar su vulnerabilidad".

El rechazo hacia el personaje puede insinuar su postura como figura de poner absoluto en relación con el goce sádico. El observador al visualizar las torturas y pruebas atribuidas por Kramer siente rechazo por la crudeza de las acciones, que lo ponen cara a cara con su propia vulnerabilidad y frente a la posibilidad de ser una víctima de un sistema injusto de castigo.

Sin embargo, este rechazo tiene parte de estar formado por la fascinación, la misma que fortifica la rigidez emocional y mental en la experiencia de quien lo ve.

En resumen, la figura del personaje John Kramer si llega a influir en la psique de la persona que lo observa al crear una complicada interacción entre la identificación y el rechazo, entonces a través de los mecanismos inconscientes que son movilizados por la industria cinematográfica, John Kramer opera como una figura simbólica que enfrenta al expectante con sus propias tensiones éticas y emocionales. Esto pone en evidencia como el cine puede funcionar como una forma para indagar las tergiversaciones del deseo, el goce y la ley, además para cuestionar las posturas del sujeto frente a figuras que tienen poder.

4.

Las manifestaciones de la perversión son entendidas más allá de una desviación moral, sino que son entendidas como una estructura clínica específica, en razón de que tiene efectos importantes tanto en la subjetividad individual como con el lazo social. Dichas manifestaciones cuando desafían la ley simbólica y la regulación del goce, dan a conocer un modo particular de la relación con el deseo, la ley y el otro, provocando efectos en la estructura del sujeto, además de perturbaciones en la manera de vincularse en grupos y sociedades.

La estructura perversa descrita por Freud en (1905) en su obra *"Tres ensayos de teoría sexual"* y en (1927) en el texto *"El fetichismo"*, el sujeto no deja de lado su goce, sino que llega a organizarlo en relación a una escenificación que sustituye la función del padre. El perverso como tal no desconoce la ley, de hecho, la conoce, pero decide transgredirla de manera consciente, para poder tomar el lugar de como quien hace gozar o castigar al otro.

Esto es puede evidenciar de forma clara en el personaje de John Kramer en la película el juego del miedo, ya que es quien genera sus propias reglas y obliga a sus víctimas a pruebas que el razona como "purificadoras". Desde esta perspectiva, se dice que el sujeto perverso se instala como agente del deseo del Otro, un lugar en que le concede un goce particular.

De este funcionamiento psíquico puede resultar en un entendimiento de sufrimiento y doblegamiento para el otro, pues el goce del perverso requiere de un otro reducido a objeto. A nivel clínico, esta estructura puede perjudicar la vida del sujeto tanto en sus relaciones afectivas, sociales, laborales, etc. Ya que son relaciones donde están presenten la manipulación y la instrumentalización del otro.

François Leguil en (2003) en su ensayo de *"Los rasgos de perversión"* y Marcel Czermak en (2007) en el texto *"Notas sobre el estudio de la perversión en la vida de los grupos"*, recalcan que la perversión no solo tiene que ser vista como una estructura individual, sino también como una premisa que puede situarse en lo grupal. Cuando existen estos casos se conforma una dinámica grupal perversa donde la ley se ve apartada por un código interno que razona el apartar la misma.

En el cine, esto está representado de manera notoria en las acciones creadas por John Kramer, donde la perversión no se termina en el como sujeto, sino que se expande a sus discípulos, quienes son los encargados de repetir su obra sádica. Así se crea un grupo que comparte una visión igual de cómo es el castigo, el poder y las justicia.

Cuando se habla en tanto a realidad social, esta premisa puede encontrarse en hechos de fanatismo ideológico, sectas o incluso algunas prácticas de poder, en estos casos el lazo social se pervierte, ya que el otro pasa de ser un igual y se convierte en un objeto a corregir o eliminar.

Žižek (2002) en *"¡Bienvenidos al desierto de lo real!"*, mantiene que la cultura actual ha llegado a normalizar cierto tipo de goce perverso, donde más se evidencia esto es a través de los medios audiovisuales como lo es el cine, donde se arreglan las formas de castigo, la violencia extrema, entre otros y esto tiene efectos en la forma en la que los sujetos se relacionan con el otro.

Al momento en que las manifestaciones perversas llegan a ser justificadas dentro de una narrativa, como ocurre en el ejemplo de la película "El juego del miedo", la persona que observa el film puede llegar a identificarse con el castigo como una forma irrefutable de regulación moral, entonces es así como el discurso del perverso puede atravesar lo social y normalizar formas de violencia simbólica o física bajo la premisa de que alguien merece ser tratado de tal forma.

Sintetizando, las manifestaciones de la perversión llegan a impresionar profundamente tanto al sujeto como en el lazo social. En el nivel individual el sujeto perverso ordena su goce en tanto a la transgresión de la ley, en el nivel grupal la perversión puede construir dinámicas sociales donde la violencia de cualquier forma y en cualquier nivel con calificados como necesarios. En sí, estos efectos no solo son vistos en lo clínico, sino que también crean modos de lazo social, sumándoles formas de poder y concepciones culturales propias del grupo determinado de ciertos conceptos, lo cual se mantiene sonando en la vida psíquica como en la realidad social.

CAPITULO II

El objetivo general del trabajo de investigación se centró en analizar las manifestaciones de la estructura perversa y sus elementos que pueden ser encontrados en el cine, tomando como caso de estudio el personaje de John Kramer en la película “El juego del miedo”, esto con la meta de comprender como las dinámicas del goce. La transgresión a la ley, además se impactó-relación con el lazo social y la construcción simbólica desde la perspectiva del cine. Este objetivo fue alcanzado gracias al desarrollo teórico y analítico.

Para comenzar, se consiguió identificar y desarrollar elementos imprescindibles de la estructura perversa, usando bases teóricas como lo son los escritos de Sigmund Freud y otros autores, en cuanto a temas relacionados al deseo, la perversión, el fetichismo y la pulsión de muerte. Con estas primeras referencias se define a la perversión como una estructura que mantiene una singular relación con la ley, en la que el sujeto perverso la conoce y además de eso la transgrede de forma consiente con el fin de mantener su goce.

Por otra parte, al realizar un análisis minucioso del personaje John Kramer como una imagen que representa al perverso sádico. En torno al estudio de sus motivos, su discurso y modos de operar, según (Igartua, L. & Muñoz, P., 2021, p. 2-3) se logra identificar como este personaje personifica los típicos mecanismos que se encuentran en la estructura perversa tal como son:

- El uso del otro como objeto.
- Imponer la ley personal.
- Ejercer el castigo como una forma de goce.
- Negar el deseo del Otro.

Con esto se consigue contemplar cómo desde la ficción se logra materializar a un sujeto que descubre satisfacción en una premisa lógica de dominio moral en la que se aparta la ley simbólica.

También existió un análisis de la dimensión simbólica del cine como un medio de representación del inconsciente y sus fantasías, apoyado de las nociones de autores como Žižek y Metz, mismos que dieron paso a comprender como el lenguaje del cine conecta imágenes que no solo cuentan historias, sino que plasman la presión entre el deseo, la ley y el goce. Dicho esto, se observó como el personaje de John Kramer no solo da a conocer un antagonista común, sino que aviva en el observador procesos de identificación, de fascinación y de rechazo, los cuales activan partes del inconsciente que están conectadas a la justicia, la culpa y la responsabilidad de los actos.

Con este razonamiento, se cumplió la meta de relacionar estas manifestaciones con el lazo social, dando a conocer que la estructura perversa no solo se encuentra en intervenciones individuales, sino también está en grupos. El personaje de estudio evoca tanto en la ficción como en la realidad un debate ético y social sobre límites, poder y justicia, lo que da lugar a ver como en la narrativa del cine se construye y se ve reflejados simbolismos que alteran las representaciones del lazo social.

1

De igual forma, los objetivos específicos planteados en la investigación fueron alcanzados de manera satisfactoria, ya que, a lo largo hubo un desarrollo en donde se examinó detenidamente características estructurales del sujeto perverso, además de su forma de operar y como estas se ven reflejadas en las acciones del personaje protagonista John Kramer.

Con los aportes de autores como Freud, Lacan, Leguil y Czermak se logró evidenciar que las dinámicas perversas no se restringen a una desviación conductual, sino que son parte de una estructura subjetiva que involucra una postura frente a la ley, el deseo del Otro y el goce.

En base a este razonamiento, este personaje ejerce su rol imponiendo castigos, es decir transgrede la ley simbólica estableciendo su propia ley, basado en una lógica que gira en torno al sufrimiento del otro como medio de liberación. La premisa del cómo funciona esta lógica en base a la estructura perversa, provoca efectos en el contexto diegético de la película, es decir los lazos entre los mismos personajes y en el imaginario del observador, que se ve interrogado por otro tipo de justicia.

La alteración en los lazos sociales que se observan en la película se constata en la forma en que las víctimas de John Kramer son empujadas a reconsiderar sus relaciones, sus acciones del pasado, sus decisiones irresponsables y su deseo de vivir. Estas pruebas a las que los obliga operan como un escenario de enfrentamiento radical a lo reprimido, así como a la culpa y a la pulsión, lo que demuestra un notorio quiebre en la relación con el otro y con la ley.

Además, estas dinámicas perversas pueden resonar en la percepción de la persona que lo observa, particularmente en relación con las ideas preconcebidas como es el castigo, justicia y libertad. Esto dio lugar a conocer la imagen del perverso no siempre va a provocar rechazo, sino que puede evocar fascinación o en algunos casos la ambivalencia moral, ya que el observador puede sentir una invitación a comprender o inclusive a justificar los motivos del accionar del personaje. Žižek (2002) menciona la “ambigüedad identificatoria”, dando a conocer como el cine tiene su papel como soporte simbólico desde la parte en donde se proyectan y fabrican fantasías inconscientes vinculadas con lo social y estructuras del poder.

Esto quiere decir, que esta doble perspectiva sea en la realidad o en la ficción, comprueba como las representaciones de la perversión pueden operar como punto de tensión tanto con el sujeto, la ley, el goce y los lazos sociales que mantienen.

2

Respecto al cine, no solo se trabajó el mismo como un fruto cultural y artístico, sino como un escenario simbólico beneficioso para la proyección de los contenidos inconscientes. "…el cine opera como un dispositivo que imita la lógica del inconsciente en razón de que opera con imágenes, metáforas, desplazamientos y condensaciones, además de que aboga de manera directa a la identificación primaria del expectante con las figuras de la pantalla, esta identificación va a dar paso a que el cine trabaje como un espejo deformante en el que el sujeto va a proyectar sus deseos, miedos, pulsiones y fantasías que están reprimidas". (Metz, 1977, p.64-66)

Visto desde ese punto, se examinó como en la película El juego del miedo y en el personaje principal que es John Kramer, como las figuras simbólicas que son personificadas partes del deseo y el goce perverso, dando apertura a un camino de indagación acerca de las fantasías inconscientes de control y castigo. Estas representaciones demandan al observador que desde su inconsciente realice una reflexión o sostenga una postura subjetiva frente a lo que observa en la pantalla.

Žižek (2002) plantea que el cine accede a una experiencia indirecta del deseo y la ley, al dar una estructura ficticia donde las fantasías llegan a ser representadas sin censura. Entonces en base a esta afirmación, el cine pervierte el límite entre lo real y lo simbólico, concediendo la

aparición de imágenes como las que Kramer encarnar y que trabajan como una manifestación determinada de la presión entre la ley, el deseo y la pulsión de muerte.

De igual forma, se investigó como la correlación del sujeto con estas representaciones simbólicas influyen en la relación con el otro. El observador no se mantiene quieto ante lo que está viendo, sino que se envuelve inconscientemente, proyectando y apartando sus propias fantasías en el personaje. Esto da pie a asimilar como el cine conecta la perversión no solo de manera individual, sino que también lo hace de una manera social, lugar donde lo reprimido puede salir de forma camuflada y donde las imágenes del otro van a conseguir un puesto estructurante centralmente en la dinámica de identificación.

En resumen, el cine también es usado como un camino a la expresión del inconsciente, dando a conocer como este sale a través de personajes perverso como es en este caso y la manera en la que el observador conecta de una u otra manera con ellos. El cine va más allá de contar una historia también extiende fantasías estructurales del sujeto, lo que genera una experiencia a nivel de la psique que va más allá de lo visual.

3

A lo largo del trabajo, se buscó las motivaciones que impulsan a John Kramer a elaborar sus máquinas de tortura y pruebas, visualizando como estas contestan a una premisa estructural diferente a la de un neurótico. En vez de reprimir el goce, el sujeto perverso toma la postura como instrumento del goce del Otro, y en esta posición ocupa un cargo activo en la incorporación de la ley propia, alterna a la ley simbólica.

Esto se ve claramente representado en el personaje trabajado, quien hace como "justiciero" el mismo que otorga pruebas extremadamente crueles a sus víctimas, justificando sus acciones para que valoren sus vidas y se ubica como tercero en el goce y castigo.

(Freud, 1924, p.165-169) menciona que "El perverso halla placer en la transgresión, en la cercanía con la muerte y la inversión del sufrimiento como nacimiento del goce." En el caso de John Kramer, esta premisa se convierte en la urgencia de crear sufrimiento físico y mental, visto como una forma de purificación, lo que se transcribe como una evidente conexión con la pulsión de muerte, esto quiere decir que no solo está dirigida a la destrucción sino a la repetición de un acto que ordena el goce.

Por otro lado, la relación que mantiene con el deseo también se localiza descentrada en el caso del personaje, ya que él no lo desea de manera directa, sino que se coloca al servicio del deseo del Otro, esto implica una manera de presentar del deseo que no está doblegado a la castración simbólica. Este accionar está bien concretado por Lacan cuando certifica que en la perversión el sujeto "sabe lo que el Otro quiere" y ordena sus actos en función de satisfacerlo, pese a que esto involucre hasta la muerte hacia los demás.

Esto quiere decir que John Kramer no actúa desde el sadismo en un sentido vulgar, sino que lo hace desde lo estructural donde su goce se encuentra conectado con una ley que el mismo la puso, aunque de manera paradójica reclama obedecer y sufrir. Hasta aquí, el análisis pertinente dio a conocer como su comportamiento construye una estructura perversa, por lo tanto, no es un criminal común, más bien es un sujeto que reordena el campo del deseo junto al del goce, además de su propia forma de ley.

Finalmente, la investigación permitió constatar como la coherencia de sus acciones junto con sus motivaciones y su código propio, revelan un sistema perverso funcional, el mismo que no responde a impulsos incoherentes, sino a una estructura que esta ordenada simbólicamente. Esto coincide con las nociones de Leguil (2003) Y Czermak (2007) quienes afirman que el perverso no es un sujeto desordenado, más bien es un sujeto que tiene una lógica interna estable.

Al realizarse un análisis integral del personaje visto desde puntos clave como lo es el deseo, el goce, la pulsión de muerte y la ley, dio paso a entender como las acciones se denotan con claridad las acciones profundas de la estructura perversa.

RESULTADO

Como resultado del exhaustivo análisis de la película "El juego del miedo", en el que el punto central era la imagen del personaje John Kramer, dio paso a lograr identificar una variedad de elementos que son parte de una estructura perversa. Esto se dio gracias al estudio de sus motivos, acciones y a través de la narrativa de la película que se presenta, surgieron patrones que se enlazaban con los mecanismos inconscientes de la perversión, entre ellos la negación de la castración, la instrumentalización del Otro como el objeto del goce y la inserción de la ley propia.

Por otro lado, también se evidenció las dinámicas del poder y castigo provenientes del personaje principal, las cuales contestan a la premisa que mezcla el deseo de control con la ética subjetiva de la justicia. Esta noción da a conocer que el goce está presente tanto como un elemento que construye el sufrimiento ajeno, el mismo que no solo es un medio para un fin sino es visto como el escenario donde el sujeto perverso halla satisfacción. Dicho eso, el uso el cine

como medio simbólico dio a relucir ser eficaz para figurar construcciones psíquicas, posibilitando su proyección en la pantalla grande e incitando respuestas subjetivas difíciles en el observador.

Además, se comprobó como el observador puede enfrentarse a la imagen del villano que trata de hacer justicia, logra entrar a una relación dual que gira entre la identificación, el rechazo y la fascinación. Esta dualidad se vio de forma singular en la percepción del castigo, ya que es visto como algo merecido o visto desde la ética como algo válido, constatando como la industria cinematográfica puede exponer los fantasmas inconscientes de la audiencia, en especial cuando gira en torno a lo relativo del deseo de transgresión a la ley y el castigo.

DISCUSIÓN

Los resultados que se obtuvieron afirman que la figura de John Kramer no llega a ser entendida de manera única desde un punto de vista criminológico, sino que es necesario abordarlo de manera estructural el cual de paso a posicionarlo como un sujeto perverso. Freud (1924) en su obra *"El problema económico del masoquismo"*, plantea como la perversión no es una desviación, es una modalidad estructural del deseo que se ordena alrededor de la desmentida de la castración, en el caso de estudio del personaje John Kramer, esta renegación se transcribe como una supralegalidad subjetiva, esto se ve reflejado en este caso donde el Otro o sea sus víctimas es minimizado a un objeto que debe sobrepasar el goce del sufrimiento para que de algún modo pueda "resurgir".

Lacan (1969-1970), mencionaba que el sujeto perverso no se sitúa como destinatario del deseo del Otro, más bien tomaba la postura de objeto de satisfacción de ese deseo, inclusive si

esto implicaba transgredir la ley simbólica. Esta premisa se evidencia en John Kramer, quien elige que persona debe morir o vivir o a su vez transformarse, de esta manera personifica la imagen del superyó sádico al forzar a un castigo extremadamente cruel bajo la apariencia de una presunta liberación.

El cine según Metz (1977) tiene un papel como un espejo del inconsciente y en este caso se puede evidenciar ya que lo hace a través de la proyección de una imagen perversa que interroga el deseo del observador. Existen diversas respuestas emocionales que son provocadas por el personaje de John Kramer, no son similares ya que algunos observadores lo rechazan por completo, pero por otra parte algunos lo ven como una figura de moral dividida con la que inclusive pueden llegar a identificarse. Este fenómeno no se puede pasar por alto porque es una pieza clave que expone que le cine representa fantasías inconscientes y también las activa, en temas expuestos como las justicia, el castigo y el goce de observar sufrir al Otro.

Para culminar, la conmoción de dichas representaciones está envuelta tanto a nivel individual como en el social, las perversiones como los plantean varios autores, no son exclusivas de la clínica, sino que pueden tomar formas colectivas que organizan maneras, discursos y prácticas de goce en común. En esta dirección el personaje de John Kramer opera como catalizador de una reflexión social acerca de los límites de la justicia y la misma moral frente al castigo.

CONCLUSIONES

- ✓ La estructura perversa dio paso a entender con mayor precisión los motivos y acciones del personaje John Kramer. Su comportamiento se introduce en una premisa del goce que se halla en la propia ley y el sufrimiento del otro un lugar de realización subjetiva.
- ✓ El cine visto como un medio simbólico que opera efectivamente como un lugar que representa los conflictos inconscientes, trabajando a nivel de proyección de fantasías y como lugar de activación psíquica para el observador, mediante la imagen de John Kramer se expone la presión que existe entre la ley, el goce y el deseo, con una energía que da pie a leer elementos del inconsciente.
- ✓ La percepción del expectante frente a la imagen de John Kramer da a conocer mecanismos identificatorios duales, donde el rechazo hacia la extrema crueldad simpatiza y coexiste con una indiscutible fascinación por dicha imagen. No se puede pasar por alto este fenómeno, ya que da a conocer como el cine refleja e influye la relación del sujeto con la ley y la justicia.
- ✓ Las manifestaciones de la perversión vista desde la estructura, no se encierran al nivel individual, sino que igual alcanzan el nivel social, en especial cuando son representadas y admitidas por medios culturales como es la industria cinematográfica. Dichas representaciones pueden afectar la forma en la que se percibe nociones como la justicia, el castigo, el poder y la autoridad.

- ✓ Para concluir, esta investigación dio paso a lograr el objetivo general del trabajo, al examinar a profundidad las manifestaciones perversas en el cine a través del caso de estudio del personaje *John Kramer* en la película *El juego del miedo*, se logró comprender como estas plasman una forma de goce subjetivo además de una construcción simbólica que repercute en los lazos sociales.

Referencias bibliográficas

Baca, E. (2014). Transgresión y perversión. Editorial Triacastela.

Bleichmar, H. (1984). Introducción a las perversiones. Paidós.

Braunstein, N. (2005). Goce. Siglo XXI Editores.

Chemama, R. (1996). Diccionario del psicoanálisis. Amorrortu Editores.

Chemama, R. (2008). El goce: Contextos y paradojas. Nueva Visión Editorial.

Czermak, M. (2007). Psicosis: Notas sobre el estudio de la perversión en la vida de los grupos. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1901/1904). Psicopatología de la vida cotidiana. Tomo VI. Alianza Editorial.

Freud, S. (1905). Obras Completas: Tres ensayos sobre teoría sexual. Tomo VII. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1919). Obras Completas: Una contribución al conocimiento de la génesis de las perversiones sexuales: “Pegan a un niño”. Tomo XVII. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1920). Mas allá del principio del placer. Tomo XVIII. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1921). Psicología de las masas y análisis del yo. Prólogo de Alain Rauzy. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1924). Obras Completas: El problema económico del masoquismo. Tomo XIX. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1927). Obras Completas: Fetichismo. Tomo XXI. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1919/1976). Obras Completas: “Lo ominoso”. Tomo XVII. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1919/2014). Das Unheimliche: manuscrito inédito. Mármol-Izquierdo Editores.

Igartua, L. & Muñoz, P. (2021). La voz, el padre y la ley. UBA. Anuario de investigaciones. Recuperado de: https://www.redalyc.org/journal/3691/369170422019/html/

Kristeva, J. (1980). Poderes de la perversión: Ensayos sobre abyección y deseo. Siglo XXI Editores.

Lacan, J. (1959-1960/1988). El seminario, Libro 7: La ética del psicoanálisis. Paidós.

Lacan, J. (1998/2004). El seminario, Libro 10: La angustia. Paidós.

Laplanche, J. & Pontalis, J. (2004). Diccionario de psicoanálisis. Paidós.

Leguil, F. (2003). Los rasgos de perversión. Paidós.

Melman, C. (2005). El hombre sin gravedad: gozar a cualquier precio: entrevistas con Jean Pierre Lebrun. UNR Editorial.

Melman, C. (2022). La disforia de género: ¿De qué agarrarse para no resbalar?. Érés Ediciones.

Metz, C. (1977). El significante imaginario: psicoanálisis y cine. Paidós.

Real Academia Española. (2006). Significado de Cine. https://www.rae.es/desen/cine

Wan, J. (Director). (2004). Saw: El juego del miedo [Film]. Evolution Entertainment Twisted Pictures; Lions Gate Entertainment.

Zizek, S. (1992). El sublime objeto de la ideología. Siglo XXI Editores.

Zizek, S. (2002). ¡Bienvenidos al desierto de lo real! Editorial Debate.