

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Audiovisuales con orientación en Realización

Título:
“Lo que queda después”

Tema:
La representación del duelo en la cotidianeidad

Trabajo Colectivo de Graduación

Taller de Tesis

2021

Graduado
Luisina Imaz
DNI 40 929 267
Leg. 75139/8
Tel: 2241 509708
E-mail: luluimaz@gmail.com
Rol: Dirección

Co-graduando
Joaquin Donofrio
DNI 39.986.107
Leg. 77864/0
Tel: 2241 469393
E-mail: joaquinonofrio@gmail.com
Rol: Dirección de fotografía

Co-graduando
Sofía De Zan
DNI 41.310.649
Leg. 77902/8
Tel: 221 5244 786
E-mail: sofidezan11@gmail.com
Rol: Guión

Resumen: En el siguiente escrito se hará un seguimiento sobre las decisiones realizativas que tuvieron lugar en nuestro trabajo de graduación, haciendo hincapié en el área de dirección y dirección actoral. Un recorrido sobre el proceso de producción artística, y las decisiones que se tomaron en la postproducción para lograr los resultados propuestos desde un comienzo. Además, un análisis de los efectos que buscamos generar en el espectador, relacionados con algunos referentes contemporáneos.

Palabras clave: Duelo, amistad, ausencia, encuadre, duración.

Síntesis: Julia atraviesa su día a día cargando con la ausencia de su amiga Lucía. Aún conserva las pertenencias de ella en su departamento, el cual antes compartían, y la presencia de sus vecinas hace que Julia se sienta cada vez más sola. Luego de encontrar una cámara perteneciente a Lucía, Julia busca ahora sacar la última foto del rollo para así revelarlo, hallando en la cámara no solo el recuerdo de su amiga, sino también una ilusión antes perdida. Es la historia de una joven que transforma su duelo en arte, en memoria y en sanación.

Este trabajo de graduación es el producto de un extenso camino de cuestionamientos, replanteamientos, y una puja entre los temas que nos interesaba abordar a cada uno de los integrantes del proyecto, desde su respectiva área. La búsqueda de la manera de entrelazar cada tema para crear finalmente una historia que nos interpela contar. A pesar de los cambios inevitables, necesarios y pertinentes que surgieron, *Lo que queda después* finalmente resultó ser un cortometraje que abarca temáticas como la muerte, la pérdida, y la presencia incluso en la ausencia.

Al comenzar el taller de tesis, sabía que estaba interesada en trabajar la representación de los sueños y/o recuerdos, a raíz de experiencias personales. Me motivó el interés que me despertó particularmente un sueño, que percibí como real, como si se tratase de un recuerdo, pero sin embargo se trataba de una situación que nunca pasó. De allí surgieron para mí cuestionamientos que trataban de explicar, desde lo que visualicé en mi sueño, cómo era posible y qué elementos hicieron que pareciera algo real, aunque no tuviera ningún sentido que lo fuera. Me interesaba realizar una obra que pudiera mantener al espectador a la expectativa de saber si lo que estaba viendo se trataba de un sueño, un recuerdo, o algo que estaba efectivamente atravesando el personaje.

Al llegar el momento de poner en común nuestras ideas, junto con mis compañeros Joaquín Donofrio y Sofía De Zan, llegamos a una primera idea inicial, luego de pasar por varias propuestas, que pudiera abarcar de alguna manera todos nuestros intereses. Un aspecto principal que mantuvimos desde un inicio, y que fue nuestro eje, es la centralización en la representación de la vida que queda después de una muerte, es decir, una pérdida. Cómo se sigue en lo cotidiano siendo que este

estaba atravesado por una persona que ahora ya no se encuentra presente físicamente, pero sí en los recuerdos y sueños. También quisimos tener siempre en cuenta el contexto de pandemia que atravesamos, para que podamos desarrollar todas nuestras ideas más allá de las inevitables limitaciones que exigían los protocolos propuestos. Por lo cual, la primera propuesta intentó ocupar pocos espacios, que estén a nuestro alcance, con pocos personajes. ¹

Desde mi área, como dirección, mi propuesta desde un comienzo se trató de jugar con la duración de los planos, donde ésta generara en el espectador la sensación de un tiempo lento, pesado, y denso que acompañe el sentimiento del personaje en pleno duelo, luego de una gran y dolorosa pérdida. A su vez, en cuanto al encuadre, me interesaba trabajar en su mayoría con planos enteros y/o generales, que pudieran contextualizar al personaje dentro del espacio donde se encuentra, creando una representación del sentimiento y estado de soledad, post la pérdida de una gran compañía en su vida.

En este punto, el referente *A ghost story* (2017), tomó relevancia tanto desde lo narrativo como desde lo visual. Lo que me interesó rescatar de este film principalmente son los encuadres. Por un lado, los planos más enteros y generales donde el personaje fantasma se encuentra solo dentro de un gran espacio, el cual se trata de su propia casa, que representa su cotidianeidad, y como se encuentra inmerso y sujeto a ella.



Figura 1. Frame de *A ghost story* (2017), David Lowery.

¹ <https://loquequedadespues.tumblr.com/post/648899438693269504/tp1-1> Primer trabajo escrito, sinopsis y propuesta de las tres áreas:

Por otra parte, los planos medios y americanos dedicados al personaje de *Rooney Mara* insisten en su soledad reforzando la idea de una ausencia que se siente presente mediante la composición visual, dejando al personaje a un costado del encuadre, o reforzando los fuera de campo con una mirada perdida.



Figura 2. Frame de *A ghost story* (2017), David Lowery.

Con el avance de las correcciones notamos que había dos aspectos que necesitábamos cambiar de la idea inicial: por un lado, el vínculo a través del cual queríamos contar nuestra historia, ya que una relación amorosa por momentos nos inclinaba a caer en clichés ya muy trabajados y visualizados en el cine, además del hecho de que no nos sentíamos cómodos tratando de empatizar con el personaje y así buscar la mejor manera de representarlo. Por este motivo, decidimos abarcar un vínculo de amistad entre dos jóvenes que conviven. Por otro lado, el concepto del encierro comenzó a limitar las ideas que nos interesaba abarcar, y a limitarnos en cuanto lo que queríamos lograr visualmente. Estos cambios comenzaron a encaminarnos a lo que nos enfrentamos a la primera versión final del guión y al primer corte audiovisual.

De esta manera, resultó la historia de Julia, una joven que intenta seguir adelante con su vida tras la muerte de Lucía, una de sus mejores amigas y concubina. Lo que decidimos abarcar fue justamente el después de una muerte, y no el hecho en sí. Es por esto que Lucía aparece en escena en una sola oportunidad, al inicio, y luego mediante la elipsis nos transportamos directamente a Julia, en pleno duelo. Para poder mostrarla en diferentes momentos de su día a día,

decidimos recurrir a la elipsis, y que algunas escenas comiencen o terminen in media res. Sin embargo, también optamos por permitir que algunas escenas se extiendan más allá de la acción principal en sí, dejando incluso espacios vacíos sin el personaje en escena, y solo con sonido el off. Esto se implementó principalmente para lograr un transcurso del tiempo más denso.

En cuanto a la densidad del tiempo influenciado por la duración de los planos, tomé como referente el Episodio Especial 2 *F*ck Anyone Who's Not A Sea Blob* de la serie *Euphoria* (2020), donde uno de los personajes se encuentra en una sesión de terapia, mientras le cuenta a la psicóloga sobre su relación amorosa. Resulta impactante para el espectador, la manera en la que el personaje puede transmitir tanta emoción y dolor, mediante un primer plano que ocupa gran parte de la primera mitad del capítulo, que expone aún más intensamente la manera en la que está transitando este momento crucial y lleno de incertidumbre en su vínculo. El detalle en las expresiones faciales, sumado a la cámara fija que no nos permite quitar nuestra atención del personaje, da como resultado una inevitable conexión.



Figura 3. Frame de *F*ck Anyone Who's Not A Sea Blob* de la serie *Euphoria* (2020)

Esto fue lo que se buscó lograr con la escena donde se desarrolla la sesión de terapia en nuestro audiovisual, manteniendo la atención plenamente en Julia, mostrando la identidad del segundo personaje en escena (la psicóloga) en una sola

oportunidad, para desconectar al espectador lo menos posible del relato de Julia y de sus expresiones.

Para la gran mayoría de las escenas me interesaba poder transmitir la misma lentitud del paso del tiempo que podía sentir el personaje, esa misma sensación de que en la tristeza la duración de cada momento puede percibirse eterna. Y esta misma búsqueda fue acompañada por la decisión de mantener mayormente la cámara fija y con altura normal, bajo el criterio de reservar la cámara en mano y paneos solo para momentos en los que Julia, por algún motivo, se sintiera más movilizada, ya sea corriendo, tratando de tomar una fotografía, o hablando por teléfono.

Una de las principales preguntas que surgieron fue cómo podríamos representar el cotidiano del personaje, que le sumara personalidad e identidad. A través de las correcciones entendimos que habíamos caído en situaciones básicas que no nos decían nada del personaje, y de a poco fuimos construyendo una puesta en escena que nos ayudara a hablar de ella y personificarla.

El sonido se volvió un factor crítico y determinante en la narrativa del film, utilizando con frecuencia el sonido en off como impulsor de la acción. La presencia de las charlas y risas de sus vecinas en varios momentos son las que provocan que el personaje recuerde y sienta aún más presente la ausencia de su amiga, y esta melancolía es la que la lleva a tener su vida pausada. Pero también son éstas mismas las que ayudan a que el personaje pueda cerrar un ciclo, inspirándola a sacar la última foto del rollo.

Desde el área de dirección actoral quise que sus acciones hablen de cierta rutina y cierto accionar por inercia, sin que nada pareciera perturbarla, hasta que su amiga se hace presente en su vida de alguna forma, a través de asuntos sin resolver que la hacen pensar en ella y atravesar momentos de dolor y nostalgia. Siempre se incentivó a que la actriz pudiera aportar desde su experiencia movimientos o acciones que la ayuden a ser lo más natural posible, evitando movimientos tan estrictos y diálogos con palabras exactas. Un ejemplo de este caso, es la sesión de terapia, donde si bien había un guión predeterminado, se le permitió a la actriz que en los momentos que fuera necesario, se expresara con las palabras que la hicieran sentir más cómoda, y así pudiera concentrarse más en la emoción que nos interesaba que transmita, más que en las líneas específicas.

En cuanto a las decisiones para el inicio y el final del audiovisual, la idea desde las tres áreas, además de representar la vivencia del duelo, también era poder mostrar un cambio de actitud en el personaje a lo largo del film con respecto a la ausencia de Lucía. Es así, que en la primera escena podemos ver a Julia riendo y hablando con su amiga, con una gran conexión de miradas y más desenvuelta con sus movimientos corporales y gesticulares. Esto además, acompañado de una iluminación cálida y natural, y un sonido distorsionado que yuxtapone sus voces, risas, y una melodía. Esta combinación de recursos logra el efecto que mencioné al inicio que estaba interesada en trabajar: generar en el espectador la expectativa de saber si lo que se está mostrando se trata de una situación que está sucediendo en ese momento, si se trata de un sueño, o un recuerdo.

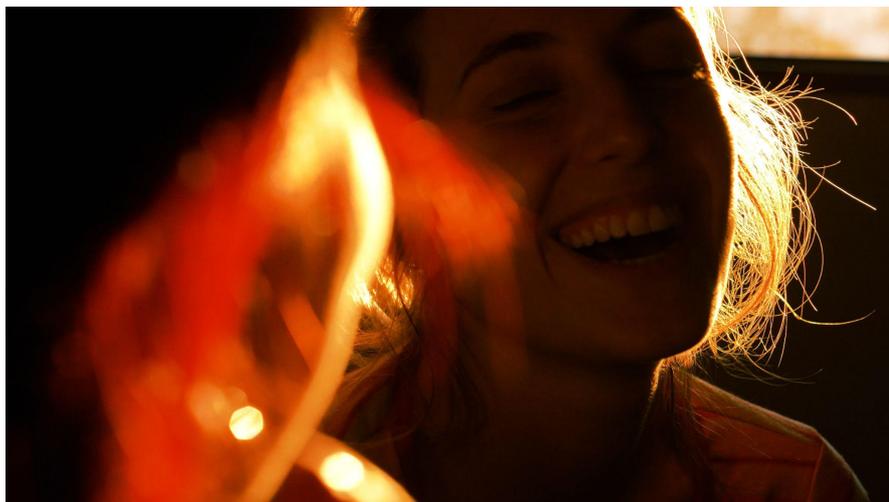


Figura 4. Frame de *Lo que queda después* (2021)

En el desarrollo del cortometraje, ya sin la presencia de su amiga, no volvemos a ver a Julia comportarse de esa manera, sus movimientos se vuelven más lentos, y no vuelve a sonreír, por el contrario se mantiene inexpresiva. Además, llegado el momento de interactuar con otros personajes, como el chico que se acerca a la parada del colectivo o sus vecinas cuando la interrumpen en la terraza, se la puede ver incómoda, inquieta, y distante.

Llegando al final, cuando se asoma por la ventana y visualiza, por lo que sugiere el sonido el off, a sus vecinas riendo y compartiendo un momento en la calle, podemos ver como vuelve a sonreír, y finalmente toma la última fotografía del

rollo. Lo que se quiso demostrar es su cambio de perspectiva con respecto a la melancolía que siente, pudiendo tomar una postura distinta en cuanto al duelo y a como seguir con su vida. Por esto mismo, en la escena siguiente podemos verla de nuevo con una iluminación y coloración similar a la del inicio cuando estaba con su amiga, intentando aludir a que se siente de una manera similar, pero esta vez sin Lucía, solo con su cámara, la cual le permitió volver a conectarse con ella de alguna manera.

Para la escena final, se mantuvo la cámara en la misma posición y encuadre, para crear un contraste entre cómo se encontraba la habitación y Julia antes y después de que realizara la mudanza de los objetos de su amiga. La idea de poner al personaje en el centro del cuadro, llevándose la última caja y mirando el cuarto por una última vez, es la alusión a un crecimiento personal, y un cambio con respecto a su posición dentro de la situación en la que se encuentra (el duelo).



Figura 5. Frame de *Lo que queda después* (2021)

Ya no se remarca la ausencia de un otro dejando al personaje en un lateral del plano como en el resto de corto, si no que se mantuvo en el centro, para luego irse y desaparecer de plano, dejando el espacio vacío, como una victoria del paso que pudo dar. El sonido en off representa el bullicio que implica una mudanza, y con esto se buscó sugerir que Julia pudo continuar con su vida en movimiento, en contraste con el silencio y quietud que rodeaba su vida durante el desarrollo del corto.

Con este proyecto pude experimentar formas de trabajar una relación diferente a la que venía trabajando con proyectos anteriores, que consiste en generar esos momentos de incertidumbre, por no saber realmente lo que el personaje está haciendo o por hacer, lo que está pensando o lo que está sintiendo. Me resultó interesante y necesario, debido a que he notado en producciones contemporáneas, y en mis propias producciones inclusive, una constancia en aclarar y reafirmar cada detalle de lo que está sucediendo al espectador, como subestimando su capacidad de interpretar lo que el realizador quiere transmitir. Por eso me atreví a limitarme a utilizar pocos planos, y que fueran más generales, además que tuvieran una duración que permitiera al espectador reparar en ellos, en cada detalle, y procesar la información que me interesaba dar.

Nos encontramos en una era en donde estamos constantemente rodeados de sobre-información, abrumados por los audiovisuales de corta duración que nos proporcionan algunas plataformas como *TikTok* o *Instagram*, donde en un minuto, o incluso segundos, podemos ver un montaje acelerado y por lo menos diez planos diferentes, sin contar los movimientos de cámara y efectos especiales. Dentro de este contexto, me parece interesante poder romper con esa dinámica y proporcionarle al espectador una obra que le permita involucrarse paulatinamente en el relato, dándole la posibilidad de que digiera cada nueva información, mientras que va transitando la obra y paralelamente vaya construyendo cada parte de esa prehistoria que no fue relatada ni representada.

Tal vez a modo de dar un descanso, o a modo de recordatorio, de que los audiovisuales no se tratan solo de absorber información rápidamente y en importantes cantidades, si no que el cine es un modo de expresión y representación, a veces de grandes y complejas historias, pero a veces también de pequeñas historias con las que podemos empatizar, y sentirnos acompañados de alguna manera por ese personaje que está pasando lo mismo que nosotros. Y en esos casos, como en el de nuestro proyecto, el peso no está puesto en una gran producción millonaria y en una historia llena de giros dramáticos, si no en momento sumamente doloroso y dramático que está atravesando el personaje, y cómo sobrellevarlo y sacar algo de ello, que no en vano en nuestra historia, decidimos que pudiera hacerlo a través del arte (la fotografía).

Mediante estos recursos y decisiones realizativas, considero que desde la puesta en escena se logró trabajar de la manera que buscábamos desde un inicio el

eje central: no representar el momento trágico y traumático que puso al personaje principal en una situación de duelo, (incluso, obviamos explicar el hecho y dar demasiados detalles al respecto), si no todo lo que llega después, como seguir con una vida y una rutina que antes era compartida, ahora desde la soledad. La principal pregunta que me sugiere es cómo seguir encontrándonos y conectando, desde algún punto o de alguna manera, con una persona que ya no está físicamente con nosotros, pero sí desde lo que queda de ellas en este plano.

Pienso que a veces el arte, ya sea el cine, la pintura, la música, o la fotografía como en este caso, puede ser una gran manera de encontrarnos y conectarnos con otros, y con nosotros mismos a su vez. Hacer arte a partir del dolor, fue un poco lo que hizo Julia en este relato, fue un poco lo que quise hacer yo también con este trabajo de graduación, y es lo que me propongo lograr en el resto de mi carrera como realizadora audiovisual.