

Departamento de  
Artes Audiovisuales

FACULTAD  
**DE ARTES**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

## Artes Audiovisuales orientación Guión.

Alumna: *María Belén Iparraguirre*

Título: *Licenciatura en Artes Audiovisuales con orientación Guión*

Documento: 40.062.124

Legajo: 72874/0

Celular: 211 680-1942

Mail: [belenipa@hotmail.com](mailto:belenipa@hotmail.com)

Director de Proyecto de Tesis: *Gustavo Provitina*

Tema propuesto: *La ausencia*

Título del Proyecto de Tesis: *“La Mañana Después”*

23/07/2021

En el siguiente apartado pasaré a introducir y desarrollar un análisis en cuanto a la composición estructural del trabajo de tesis realizado. Pasaré a tomar dos temas en específico para poder hablar de la obra en sí, los cuales abarcarán: la estructuración de la trama y la dualidad del relato. Ambos temas serán introducidos y relacionados para una mejor comprensión del proyecto.

En lo que respecta la estructura de la trama, se presentan en el guion diferentes relatos que conforman la historia en general. Vemos a tres personajes principales los cuales acompañamos a lo largo de sus días de manera parcial y equitativa, conociéndolos y aprendiendo de ellos y de sus puntos de vista, los cuales son diferentes los unos de los otros. Allí es donde se presenta un tipo de minitrama o trama múltiple, donde cada personaje tiene su tiempo en pantalla, su vida más allá de los demás, donde vamos conociendo en profundidad su manera de ser, sus miedos, sus secretos. Pero, ¿por qué sería conveniente la utilización de este tipo de trama? La historia presenta un tipo de temática donde los personajes tienen un constante conflicto interno, ellos mismos son sus propios enemigos y sus propios salvadores. La minitrama lo que habilita es el tiempo de desarrollar en profundidad a cada personaje presentado, como bien mencioné antes, dándoles un trasfondo más allá de la imagen mostrada en una primera instancia.

La idea de una minitrama es mostrar en profundidad y paralelismo a los personajes, de manera minimalista, cómo cada uno de ellos reacciona a una misma situación, en este caso el atravesar el duelo de un ser querido. Los personajes tienen reacciones diferentes, algunos en mayor medida mientras otros se mantienen pasivos en cuanto a sus emociones, son los detalles los que ayudan a mostrar aquellos sentimientos que no pueden ser expresados. Cada una de las minitramas se va narrando de manera paralela, habilitando al espectador a una visión omnisciente de cada una de ellas, dándole la oportunidad de construir su propio punto de vista.

A su vez, hago mención de un minimalismo en el relato debido a que, al momento de la escritura del proyecto, no se buscó que hubiera grandes momentos desarrollados, sino sucesos puntuales que hicieran de la conformación de cada uno de los relatos, evitar los momentos vacíos y escenas que no aportasen a la narración, sino más bien escenas específicas en la vida de los personajes que demostrasen emociones puntuales. Tomando como ejemplo la película *Ratcatcher*<sup>1</sup>, podemos ver a James el cual es un personaje construido para que se manifieste de manera minimalista. El personaje durante la película no genera grandes discusiones o acciones que demuestren evidentes modos de pensar, sino que son los enfoques a sus pequeños gestos los que construyen al personaje poco a poco y van dando cuenta su manera de pensar y de lo que siente.

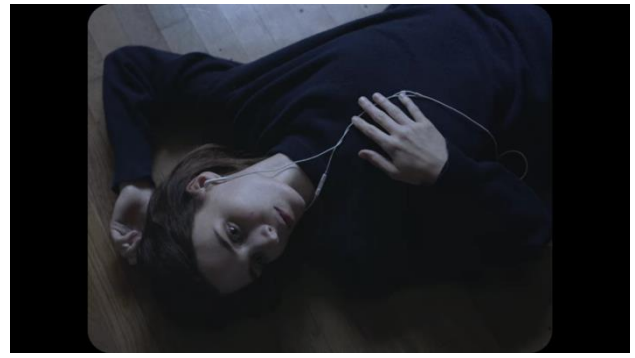


Algo similar vemos en la película *A Ghost Story*<sup>2</sup>. El personaje de M no hace más que intentar afrontar la reciente pérdida de su marido, pero no la vemos a ella en grandes situaciones, demostrando lo mal que se siente por haber perdido a un ser querido, simplemente vamos observando como ella, en silencio y sin expresar casi diálogo, deja que el tiempo pase a su alrededor.

---

<sup>1</sup> Ramsay, L. (1999). *Ratcatcher* [Película]. Holy Cow Films.

<sup>2</sup> Lowery, D. (2017). *A Ghost Story* [Película]. Sailor Bear, Zero Trans Fat Productions, Scared Sheetless.



Las acciones de M son leves y calladas, como si el silencio del vacío fuesen más que suficientes como para expresar la pérdida que acaba de sufrir.

En el proyecto de tesis, vemos a Daniel como un paralelismo cercano. Podemos observar en su línea de acción cómo el personaje poco a poco va evolucionando. Comenzando con su primer escena donde se entera del suicidio de Alan, para pasar a una secuencia de escenas donde se lo ve cada vez más y más afectado por la sensación de vacío que le generó aquella pérdida. Vemos a Daniel como un personaje pasivo, ya que éste, durante la primera sección de la película, no hace nada más que caer en sus propios pensamientos de dolor y culpa, son los detalles los que van construyendo al personaje. A medida que van pasando el tiempo, observamos cómo Daniel cae hasta finalmente tener su propio incidente el cual casi le cuesta la vida. Escenas más tarde, luego de un gran recuerdo con Alan, lo observamos de manera diferente, ya habiendo reflexionado. Pero, ¿nos perdimos de algo en la vida del personaje a pesar de que se no se nos haya mostrado en totalidad el proceso de sanación del mismo? La realidad es que no, pero por las escenas que se nos presentan logramos conformar una idea del recorrido del personaje. Comprendemos que el personaje tuvo un momento de revelación donde logró iniciarse en aquel camino de reflexión que conlleva un duelo. Otro personaje que actúa de manera similar es Alan, que, si logramos hacer un análisis de su manera de actuar, son los detalles los que anticipaban a lo que iría a ocurrir más adelante en la trama; las pausas

al hablar, las miradas bajas, las sonrisas forzadas, todas aquellas eran señales con el que el personaje se estaba tratando de comunicar.

Una situación opuesta a esta es la que presentan los personajes de Matías y Valentín, quienes se ven como los personajes más activos de la trama. Pero, ¿son las palabras las que nos dan a comprender cómo se sienten aquellos personajes? La realidad es que ocurre lo contrario que lo que vemos con Daniel o Alan. Vemos que ambos personajes son lo que usualmente inician conversaciones o los que lideran una acción, pero nunca los vemos a ellos expresar sus propios sentimientos o problemas frente a sus demás amigos, casi siempre los vemos de manera pasiva al encontrarse solos, en un espacio cerrado o bajo el efecto del alcohol. Pese a que son los personajes que más diálogo poseen, no es este el comunicador de sus pensamientos; las palabras no son lo que ellos sienten, sino un medio para evitar hablar de los mismos.

Un ejemplo audiovisual es la película *Morvern Callar*<sup>3</sup>, donde vemos como el personaje de Morvern, tras el reciente suicidio de su pareja, no hace más que evitar hablar de la situación tomándose unas repentinas vacaciones con su amiga. Durante su viaje no hace mención de su novio en gran medida y siempre que puede evitar hablar de tema lo hace cambiando de conversación, buscando otra actividad para hacer u otro lugar para visitar. Morvern es un personaje totalmente activo pero su primer pensamiento no es el de confrontar la situación, sino de ignorarla por completo, como si en algún momento aquel dolor pudiese ser tapado por el deseo de vivir una gran aventura.



---

<sup>3</sup> Ramsay, L. (2002). *Morvern Callar* [Película]. Company Pictures, H2O Motion Pictures, Alliance Atlantis Communications, BBC Films, Film Council, Scottish Screen, The Glasgow Film Foun, BBC Scotland, National Lottery.



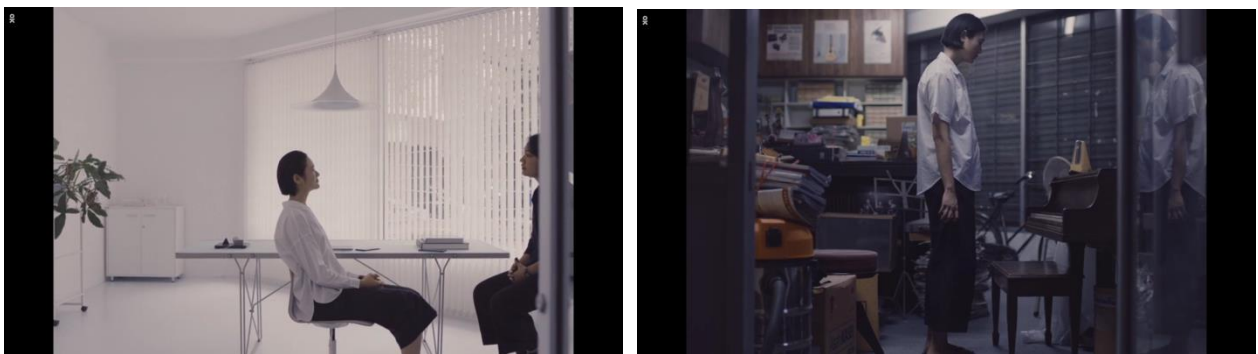
La utilización de minitrama también es una manera de jugar con la idea de lo no contado o no expresado. Como bien dije anteriormente, no vemos en totalidad el proceso de sanación de los personajes, pero comprendemos que por sus vidas han pasado muchas cosas que los han llevado a estar donde están. La idea de no contar en totalidad de las vidas de cada uno de los personajes, es también hacer a la idea de que no siempre se va a conocer por completo a alguien. Tanto Valentín, Matías y Daniel no conocían en totalidad lo que le ocurría a Alan, ninguno de ellos sabía cómo se sentía al fin y al cabo ni el porqué de su razón para cometer lo que hizo, y esto también se ve reflejado en el espectador. Si bien éste tiene la posibilidad de pararse como Dios omnipresente frente a las vidas de cada uno de los personajes, tampoco es que tiene la visión completa de las historias. Al espectador se le otorga nada más que una porción de la totalidad de la historia, dándole el trabajo de hacerse su propia versión de la misma, al igual que los amigos tenían su propia versión de Alan, cada uno de ellos con un punto de vista diferente.

Es aquí donde puedo comenzar a hablar del segundo gran tema que abarca este apartado: la dualidad del relato. ¿A qué me refiero con dualidad? Tomaré una cita de Piglia antes de comenzar con mi explicación como introducción: “(...) *el cuento moderno cuanta dos historias como si fueran una sola. La teoría del iceberg de Hemingway es la primera síntesis de ese proceso de transformación: lo más importante nunca se cuenta. La historia secreta se construye con lo no dicho, con el sobreentendido y la alusión.*”<sup>4</sup> Con lo dicho anteriormente puedo dar cuenta de uno de los temas que más engloba la trama de mi proyecto. Tomando frases clave de lo dicho por Piglia, frases como “*lo más importante nunca se cuenta*”, “*lo no dicho*”, “*el sobreentendido*” puedo dar pie al siguiente tema a tratar en este apartado.

---

<sup>4</sup> Piglia, R. (1986), *Tesis sobre el cuento*, Buenos Aires, Editorial Anagrama.

Como bien había dicho con anterioridad, la minitrama ayuda a constituir diferentes puntos de vista frente a una misma situación, en este caso, el enfrentamiento a una pérdida repentina de un ser querido y el tener que transitar un duelo. Los diferentes puntos de vista no solo le habilitan al espectador a tener diferentes visiones de un mismo conflicto sino también le permite al observador conocer más sobre un personaje que ya está ausente en la trama, el personaje de Alan. Si bien Alan es el causante del conflicto, éste ya no es partícipe de manera activa en la actualidad de los personajes debido a su reciente muerte; el personaje ya no se encuentra de manera física en la vida de sus amigos, pero son ellos quienes están constantemente haciéndolo presente en pantalla mediante sus recuerdos. El espectador no solo puede observar el comportamiento de Valentín, Matías o Daniel como personajes individuales sino que, a través de ellos, puede conformar al personaje de Alan en los diferentes puntos de vista creados por cada uno; Alan revive en el recuerdo de cada uno de sus amigos. Algo similar ocurre en la película *Happy Old Year*<sup>5</sup> donde vemos al personaje de Jean recordando momentos del pasado vividos con su ex pareja mediante objetos materiales. En el proyecto de tesis, vemos al personaje de Valentín teniendo que lidiar con los constantes recuerdos que llegan a su mente al ver su casa plagada de objetos que estaban atados a la idea de Alan.



Lo que vamos conociendo de cada uno de los personajes, cómo se comportan con la gente que los rodea, con su entorno y su ambiente, es solo la punta del iceberg de la historia total. Todo lo que constituye los tratos que tenía cada uno de los amigos para con Alan, de sus secretos, de sus miedos y peleas internas

---

<sup>5</sup> Thamronggrattanarit, N. (2019). *Happy Old Year* [Película]. GDH 559, Very Sad Pictures, *Happy Ending Films*.

es el resto de todo aquel iceberg. Lo mismo ocurre en *Happy Old Year* donde vamos conociendo la relación de Jean con su ex a través de los recuerdos materiales que ella va encontrando en su casa.



La vida misma de Alan es un misterio hasta para el mismo espectador ya que éste, al vivir solo en los recuerdos de sus amigos, no logamos comprender en totalidad lo que pasaba por su cabeza para que tomase la decisión que tomó. Es entonces esta la razón por la cual se presenta esta temática donde la trama es acompañada por recuerdos, porque son estos los que ayudan a complementar, en cierta medida, una historia; aunque esta nunca podrá contarse de manera completa debido a la falta de uno de sus personajes.

Me gustaría hacer hincapié, antes de concluir, en la única escena donde se podría llegar a romper la idea de presencia de Alan construida a partir del recuerdo, que es la escena donde se lo ve cometiendo el acto del suicidio sin ninguno de los amigos a su alrededor. Si bien observamos claramente que él se encontraba solo en momento donde el hecho tuvo lugar, se podría decir aquel fue un recuerdo creado por Valentín, Matías y Daniel de querer pensar que ocurrió así, que la muerte de Alan fue un momento de incertidumbre y paz para su amigo; el acto sucedió sin verse en su totalidad pero deja en el imaginario la presente idea de pretender que transcurrió sin violencia y con la pasividad con la que ya cargaba el personaje de Alan.

*“El cuento se construye para hacer aparecer artificialmente algo que estaba oculto. Reproduce la búsqueda siempre renovada de una experiencia única que nos permita ver, bajo la superficie opaca de la vida, una verdad secreta.”*<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Piglia, R. (1986), *Tesis sobre el cuento*, Buenos Aires, Editorial Anagrama.



Tomando las palabras de Piglia citadas anteriormente, podemos observar que la manera en la que se va contando la historia, esta tendencia a tener diferentes puntos de vista de un mismo relato o persona, la idea de no contar todo lo sucedido o lo que cada uno de los personajes siente y el dejar espacios abiertos a interpretación, son los elementos esenciales que hacen de la constitución de este guion. La manera en la que tomo estos elementos tiene como objetivo el conformar un relato que vaya más allá de una situación y que conlleve a un pensamiento de índole más profunda. La transición de un duelo es solo la punta del iceberg y son todas las dificultades, traumas y miedos los que terminan de darle forma a la trama.

## **Bibliografía.**

- *McKee, R. (2011), El Guion, España, Alba Editorial.*
- *Piglia, R. (1986), Tesis sobre el cuento, Buenos Aires, Editorial Anagrama.*

## **Filmografía.**

- *Lowery, D. (2017). A Ghost Story [Película]. Sailor Bear, Zero Trans Fat Productions, Scared Sheetless.*
- *Ramsay, L. (2002). Morvern Callar [Película]. Company Pictures, H2O Motion Pictures, Alliance Atlantis Communications, BBC Films, Film Council, Scottish Screen, The Glasgow Film Foun, BBC Scotland, National Lottery.*
- *Ramsay, L. (1999). Ratcatcher [Película]. Holy Cow Films.*
- *Thamrongrattanarit, N. (2019). Happy Old Year [Película]. GDH 559, Very Sad Pictures, Happy Ending Films.*