

**Un eterno otra vez: Representación del Concepto de Eterno Retorno en un Guion
Cinematográfico con Características del Género Coming-of-age**

Juan Pablo Zarama Correa

Asesora

Ana Katalina Carmona

Trabajo de Grado para la obtención del título de Profesional en Cine

Instituto Tecnológico Metropolitano

Facultad de Artes y Humanidades

Cine

Medellín, Colombia

2025

Tabla de contenidos

Primera página.....	4
Pregunta de investigación.....	6
Objetivo general	6
Objetivos Específicos	6
Introducción.....	7
Planteamiento del problema	9
Estado del arte	12
Eterno Retorno.....	12
Representación.....	15
Género Coming-of-age.....	18
Filmografía	23
Películas Relacionadas al Eterno Retorno	23
Películas relacionadas al coming-of-age	26
Marco Teórico.....	29
Representación del Concepto de Eterno Retorno	29
Eterno Retorno.....	30
Características del Coming-of-age	31
Metodología.....	33
Presentación del ensayo.....	35
Ensayo: Un eterno otra vez.....	37
Representación del Eterno Retorno en Películas	37

Conexión entre Coming-of-age y Eterno Retorno.....	41
Representación del Eterno Retorno en un Guion	46
Estructura.....	47
Propuesta de Estructura para <i>Un eterno otra vez.</i>	51
Ambientación	54
Personaje.....	59
El significado.....	61
Conclusiones.....	65
Bibliografía.....	69
Filmografía	73

Primera página

Género: Fantasía y *coming-of-age*.

Storyline: En el cumpleaños de 2025, la aspirante a actriz, Aurora, queda atrapada en un bucle desde los 10 a 25 años, reiniciando su vida en 2010. Atormentada por la relación con su madrastra, evita la muerte de su madre. Sin embargo, tiene que confrontar su idealización y sus conflictos con el alcohol, además de su propio boicoteo para alcanzar sus sueños. Debe aceptar su destino y forjar nuevos lazos con su madrastra. Cada ciclo es una lucha por superar sus miedos, aceptando su eterno retorno.

Premisa: Atrapada en un bucle temporal, una aspirante a actriz confronta sus traumas familiares y miedos internos para cambiar su destino, solo para descubrir que, a pesar de su maduración, está condenada a un eterno retorno.

Sinopsis: Colombia, 2025. Aurora, una joven que sueña con ser actriz de teatro, ve sus aspiraciones frustradas, al igual que su medio hermano Renato, aspirante a bailarín, por la aparente oposición de su madrastra, Gisela. En su cumpleaños 25, experimenta un suceso inexplicable: despierta en 2010 en su yo de 10 años. Se reencuentra con su madre, Celia, quien originalmente moriría un año después. La confusión inicial da paso al terror cuando Aurora muere accidentalmente, solo para despertar de nuevo en el mismo día de su quinto cumpleaños. Atrapada en un bucle temporal, decide aprovechar esta segunda oportunidad para alterar el pasado y evitar la muerte de su madre.

Su madre resulta ser una mujer conflictiva y alcohólica, y Aurora se enfrenta a una dolorosa revelación: el verdadero obstáculo para alcanzar sus sueños no era su madrastra ni las circunstancias externas, sino su propio miedo para afrontar los desafíos de la vida. La ironía

del destino se manifiesta cuando Aurora muere en un accidente automovilístico, un eco de la muerte original de su madre, lo que la devuelve una vez más al punto de partida: su quinto cumpleaños.

Con la lección aprendida, esta vez decide no intervenir para salvar a Celia. Este camino la obliga a enfrentarse nuevamente a la dinámica familiar con su madrastra. Sin embargo, armada con una nueva perspectiva, Aurora descubre que la hostilidad percibida de su madrastra enmascaraba un deseo de ser aceptada dentro de la familia. Al abordar esta necesidad, Gisela se convierte en una fuente de apoyo, alentando activamente los sueños artísticos de Aurora y Renato.

Liberada de su miedo interno y con el inesperado apoyo familiar, Aurora vive estos quince años de manera diferente, persiguiendo activamente su vocación actoral. El tiempo avanza, y Aurora llega nuevamente a su 25 cumpleaños, sintiendo que quizás ha corregido su vida y está lista para romper el ciclo. Sin embargo, al despertar, se encuentra una vez más en el cuerpo de su yo de 5 años. A pesar de su crecimiento personal y los cambios logrados dentro del ciclo, el bucle permanece intacto. Reviviendo perpetuamente el mismo segmento de su vida, con los conocimientos de sus vidas acumuladas, Aurora comprende que debe vivir en un Eterno Retorno.

Pregunta de investigación

¿Cómo se puede representar el concepto de Eterno Retorno en un guion cinematográfico con características del género *coming-of-age*?

Objetivo general

Representar el concepto del Eterno Retorno en un guion cinematográfico con características del género *coming-of-age*.

Objetivos Específicos

- Analizar la representación narrativa del concepto del Eterno Retorno.
- Identificar las características de las películas de género *coming-of-age* y su relación con el concepto de Eterno Retorno.
- Desarrollar un guion cinematográfico con características del género *coming-of-age* que represente el concepto del Eterno Retorno.

Introducción

El presente trabajo de grado se embarca en esta exploración bajo la modalidad de investigación-creación. El objetivo general es investigar cómo el concepto del Eterno Retorno puede ser representado en un guion de ficción de largometraje con las características del género *coming-of-age*, evidenciado con el resultado de la obra "Un eterno otra vez". Se parte de la premisa de que esta conjunción entre concepto, género y escritura de guion ofrece una perspectiva única para indagar en la experiencia vital, la maduración y la afirmación de la vida dentro del desafío existencial del Eterno Retorno.

La investigación se estructura de la siguiente manera: en primer lugar, se plantea el problema de investigación que guía este trabajo: la carencia de metodologías de escritura de guion para representar conceptos. Seguidamente, se presenta el Estado del arte que revisa los antecedentes teóricos y filmicos relevantes para la representación del Eterno Retorno y el género *coming-of-age*. Mas adelante, se expone el Marco teórico que fundamenta el análisis y la creación, así como la Metodología empleada. Posteriormente, se desarrolla el Texto argumentativo que profundiza en las estrategias para la representación del Eterno Retorno en un guion con características del género *coming-of-age*.

La creación de la obra "Un eterno otra vez" se lleva a cabo a través del proceso integral de investigación-creación. La investigación sobre este concepto, que incluye ideas de diversos pensadores, se desarrolla al mismo tiempo como parte de la creación del guion. Cada nueva comprensión del concepto, apoyada por el análisis de referentes cinematográficos y los conocimientos adquiridos, se refleja directamente en las decisiones sobre la historia. Esta conexión permite que el guion presente su propia representación del concepto de Eterno

Retorno. Como resultado del proceso de investigación-creación, se presenta el guion resultante junto a las conclusiones derivadas del estudio y la práctica creativa.

Planteamiento del problema

El Eterno Retorno es un concepto que postula la idea de una existencia humana que se repite cíclicamente. El nombre del concepto fue popularizado principalmente por Nietzsche en su libro *Así habló Zaratustra* (1883-1885). La noción de que la vida es cíclica, de que a la muerte le sigue el renacimiento *ad infinitum*, fue sostenida en el mundo antiguo, tanto por filósofos orientales como pensadores griegos como Empédocles y los estoicos (Robshaw, 2020). El propio enfoque de Nietzsche conecta que la filosofía frecuentemente ha utilizado herramientas narrativas, como mitos, diálogos, parábolas o, como en este caso, una figura profética como Zaratustra, para dar cuerpo a sus ideas. Esta idea, fundamental en la filosofía nietzscheana, ha sido objeto de profundas interpretaciones, entre ellas destaca la de Martin Heidegger, quien en su análisis en *Nietzsche* (2000), considera el Eterno Retorno no solo como una doctrina cosmológica, sino como la doctrina fundamental que desafía al individuo a la afirmación radical de la vida en su totalidad, abrazando su "peso más grave" (pág. 223). La tarea de representar el Eterno Retorno en un guion se inscribe, por tanto, en esta larga interacción entre el pensamiento conceptual y de la narrativa.

El género de cine *coming-of-age* trata sobre la mayoría de edad, independientemente de la edad de los personajes, podrían considerarse narraciones que exploran el paso de la adolescencia a la edad adulta. Aunque los personajes sean adultos, puede que sigan existiendo rasgos de la infancia o la adolescencia. El protagonista, en la mayoría de los casos, se encuentra en un viaje de cambio. Él o ella "aprende" algo sobre sí mismo y sobre el mundo. La transición está marcada por rituales de paso, como ceremonias de graduación, primeras experiencias amorosas o conflictos de identidad, que en la vida real suelen repetirse antes de consolidar la madurez (Selbo, 2015).

En el contexto filmico, películas como “Groundhog Day” (Ramis, 1993), han adaptado el concepto de Eterno Retorno (Blessing, 2020). Este tipo de películas pueden ser de diversos géneros cinematográficos, como analiza Lyden (2018) en diferentes filmes como Source Code (Jones, 2011) de género Ciencia ficción, About Time (Curtis, 2013) como una Comedia Romántica y Before I Fall (Russo-Young, 2017) como Misterio. En los filmes se destaca cómo el protagonista revive momentos clave para interiorizar la aceptación del destino.

Los rituales de maduración del *coming-of-age* podrían vincularse con el Eterno Retorno, ya que puede existir una conexión entre el buscar afirmar la vida, junto a la madurez y el cambio que esto implica, además, el género suele enfocarse en el lapso de vida de un personaje, y la premisa del concepto se refiere al ciclo completo de la persona. Sin embargo, el cine no ha explorado esta conexión de manera académica. En bases de datos investigativas (Jstor, Springer, Taylor & Francis Online, etc.), no se registran estudios que analicen películas de *coming-of-age* con el concepto de Eterno Retorno.

Desde la teoría, autores como Gilles Deleuze en *La imagen-movimiento: estudios sobre cine I* (1984), analizan cómo el cine puede representar conceptos filosóficos como el tiempo no lineal (pág. 52), pero su enfoque no se extiende a los géneros cinematográficos como el *coming-of-age* ni como plasmar conceptos específicos. Por su parte, McKee en *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (2002) ofrece un marco de los principios fundamentales del diseño narrativo y la construcción de historias a partir de “ideas universales” (pág. 10). Sin embargo, su teoría no fue concebida explícitamente con el fin de guiar a la representación de conceptos, tarea que requiere de una exploración externa por parte de un creador interesado en utilizarlos.

Por tanto, en esta interacción entre el pensamiento conceptual y de la narrativa, se permite establecer la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se puede representar el concepto de Eterno Retorno en un guion cinematográfico con características del género *coming-of-age*? Esta investigación pretende encontrar elementos para crear un guion que contenga un concepto unido a un género cinematográfico.

Estado del arte

Eterno Retorno

La base de este se remite a la idea de que el tiempo, los eventos ocurridos y la vida en su totalidad no progresan en sentido lineal, sino que se repiten cíclicamente, como en un bucle. Esta noción ha sido tratada desde diferentes pensadores, pero ha sido el filósofo alemán Friedrich Nietzsche, quien popularizó esta "idea" con este nombre, siendo el principal referente al referirnos al concepto. (Hall C. , 2024)

Uno de los escenarios que se propone para entender el concepto de Eterno Retorno, escribe Nietzsche (1990):

Qué te sucedería si un día o una noche se introdujera furtivamente un demonio en tu más solitaria soledad y te dijera: «Esta vida, así como la vives ahora y la has vivido, tendrás que vivirla una vez más e innumerables veces más; y nada nuevo habrá allí, sino que cada dolor y cada placer y cada pensamiento y suspiro y todo lo indeciblemente pequeño y grande de tu vida tendrá que regresar a ti, y todo en la misma serie y sucesión —e igualmente esta araña y este claro de luna entre los árboles, e igualmente este instante y yo mismo. El eterno reloj de arena de la existencia será dado vuelta una y otra vez —¡y tú con él, polvillo de polvo!».

¿No te arrojarías al suelo y rechinarías los dientes y maldecirías al demonio que así te habla? ¿O has tenido la vivencia alguna vez de un instante terrible en que le responderías: «¡Eres un Dios y nunca escuché nada más divino!»? Si aquel pensamiento llegara a tener poder sobre ti, así como eres, te transformaría y tal vez te trituraría; frente a todo y en cada caso, la pregunta: «¿Quieres esto una vez más e innumerables veces más?», ¡recaería sobre tu acción como la mayor gravedad! ¿O

cómo tendrías que llegar a ser bueno contigo mismo y con la vida, como para no anhelar nada más sino esta última y eterna confirmación y sello? (pág. 341)

El Eterno Retorno, difundido principalmente en su libro *Así habló Zaratustra* (1883-1885) lo ve como el pensamiento fundamental de su filosofía, un pensamiento tan profundo que podría medir nuestra fortaleza y nuestra capacidad de afirmar la vida: la posibilidad de que todo lo que ocurre en nuestras vidas, desde los momentos más insignificantes hasta los eventos más trascendentales, esté destinado a repetirse una y otra vez, eternamente. Este pensamiento nos desafía a vivir nuestras vidas de tal manera que estuviéramos dispuestos a experimentar cada momento una y otra vez, sin fin. (Robshaw, 2020)

La idea de que todo lo que ha sucedido volverá a suceder una y otra vez no es un invento de Nietzsche. En realidad, este concepto ha hecho que muchos filósofos, teólogos y artistas se interesaran en este concepto desde la antigüedad (Hall C. , 2024). Por ejemplo, los estoicos hablaban de la palingenesia, un proceso cíclico en el que el universo se renueva después de un gran cataclismo (Boas, 1974) .El ave fénix, esa ave mitológica que renace de sus cenizas es un símbolo perfecto del Eterno Retorno (Thorne, 2001). En India, la idea de que el Eterno Retorno se encuentra en el concepto de *Samsara*, que significa que nacemos, morimos y reencarnamos (Boeree, 2007). En *El mito de Sísifo* de Albert Camus (1995), el protagonista se rebela contra la idea de que el destino es eterno e irremediable. La idea de que el destino eterno e irremediable se ha vuelto importante en el arte y la literatura

Otro pensador sobre una vida cíclica es Mircea Eliade, con su libro *El mito del Eterno Retorno. Arquetipos y repetición* (1949). Su enfoque sobre el Eterno retorno es desde una visión antropológica del concepto, que desde su perspectiva se centra en cómo las sociedades arcaicas y tradicionales perciben el tiempo de forma no progresiva, sino que siempre retorna

al "Tiempo Mítico". El rito reactualiza el evento mítico y lo hace presente otra vez. Desde esta perspectiva, cualquier repetición de un evento arquetípico es la primera aparición, porque el tiempo mítico no es lineal, se reactiva en el presente. Según Mircea en el libro:

“Pero descubrimos al mismo tiempo la estructura cíclica del tiempo, que se regenera a cada nuevo “nacimiento”, cualquiera que sea el plano que se produzca. Ese “Eterno Retorno” delata una ontología no contaminada por el tiempo y el devenir” (pág. 37).

Por otro lado, Jorge Luis Borges, presenta una postura crítica contra la idea del Eterno Retorno de Nietzsche en el ensayo *La doctrina de los ciclos*, de su libro *Historia de la Eternidad* (1984). El autor presenta una visión más distanciada de la idea de una repetición eterna al basar su crítica desde la matemática y la metafísica. Para Borges, el Eterno Retorno no es una afirmación heroica, sino una trampa metafísica, un laberinto sin salida que carece de sentido. Lo considera una condena infinita que no ofrece ninguna redención que elimine toda posibilidad de cambio, creatividad o evolución, al no haber variaciones se convierte en un ciclo vacío despojado de sentido. Según Borges (1984):

Buscó la idea más horrible del universo y la propuso a la delectación de los hombres. El optimista flojo suele imaginar que es nietzscheano; Nietzsche lo enfrenta con los círculos del eterno regreso y lo escupe así de su boca. (pág. 389)

Uno de sus cuentos más reconocidos del cual podríamos empezar a hablar sobre narrativas cíclicas es *El Inmortal* (1984). Donde trata el tema de la inmortalidad y como la eternidad modifica la identidad de los seres que lo padecen.

Entre los Inmortales, en cambio, cada acto (y cada pensamiento) es el eco de otros que en el pasado lo antecedieron, sin principio visible, o el fiel presagio de otros que

en el futuro lo repetirán hasta el vértigo. No hay cosa que no esté como perdida entre infatigables espejos. Nada puede ocurrir una sola vez, nada es preciosamente precario. (pág. 542)

Representación

Para acercarnos a la representación de conceptos, encontramos a Stuart Hall, con su libro *El Trabajo de la Representación* (1997) el cual propone una definición de la representación enfocado especialmente desde la semiótica. Para Hall la representación es un proceso cultural fundamental en la producción de significados a través del lenguaje, de cómo construimos sentido mediante sistemas, incluyendo concepto mentales y signos. Presenta tres enfoques teóricos: Reflectivo, intencional y constructorista, este último influenciado por Saussure y Foucault, destaca la importancia de los códigos culturales compartidos y como es el lenguaje el que permite la traducción entre los diferentes sistemas conceptuales y lingüísticos. Examina cómo el sujeto se constituye dentro del discurso y cómo la representación, el sentido y el lenguaje son elementos centrales en el estudio de la cultura. Expone el autor: “Para ponerlo brevemente, la representación es la producción de sentido a través del lenguaje.” (pág. 3)

Ahora, si conectamos la idea de la representación de conceptos con el cine, aparece Gilles Deleuze con su libro *La imagen-movimiento: Estudios sobre Cine I* (1984). El autor desarrolla que las películas no solo tienen narrativa, sino que también organizan el tiempo y el movimiento para generar nuevas formas de percibir y entender el mundo. Examina diferentes escuelas cinematográficas para mostrar cómo cada una utiliza el lenguaje cinematográfico para expresar ideas complejas sobre la vida.

Deleuze introduce el concepto de imagen-movimiento, un término que encapsula la naturaleza de la imagen cinematográfica. Explica que la imagen-movimiento representa un momento específico en el tiempo, un instante congelado que captura una realidad particular. Este concepto se alinea con la noción de lo actual en Bergson, lo concreto y lo tangible. (Blinkist)

Le reconoce al cine su autonomía donde en las películas no ilustra teorías, sino que experimentan nuevas formas de percepción y temporalidad: “Hemos pensado que los grandes autores de cine podían ser comparados no sólo con pintores, arquitectos, músicos, sino también con pensadores. Ellos piensan con imágenes-movimiento y con imágenes-tiempo, en lugar de conceptos.” (pág. 12)

Entendiendo la posición de Deleuze, podemos adentrarnos en un cineasta que también habla sobre la representación en el cine y de cómo se debería plasmar aquellos fenómenos a través del gran potencial que tiene el cine con respecto al uso del tiempo, y es el reconocido cineasta Andrei Tarkovsky con su libro *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine* (2002) el cual dice:

El cine es para él representación de las relaciones sutiles que se establecen entre los fenómenos más secretos de la vida. [...] Para conseguir tal representación, el cine recurre a imágenes, a la vida real, a momentos en el tiempo y no fuera de él. De ahí que prefiera hablar de imágenes más que de símbolos, término que connota cierta tipología atemporal, idealista. (pág. 10)

Un aspecto fundamental de este texto, y razón por la que le otorga el nombre de "Esculpir el Tiempo" es por la importancia que tiene el tiempo en el cine, concibiéndolo como un material

maleable que el cineasta puede esculpir para revelar su visión del mundo, siendo el tiempo el elemento narrativo más importante. Según el texto:

La idea fundamental del cine como arte es el tiempo recogido en sus formas y fenómenos fácticos. Esta idea nos da que pensar sobre la riqueza de las posibilidades, aún inutilizadas, del cine, sobre su colosal futuro. Y precisamente sobre esta base desarrollo yo mi hipótesis de trabajo, las prácticas y las teóricas. (pág. 84)

Cabe añadir la película del filósofo y teórico psicoanalista Slavoj Žižek, con su documental *The Pervert's Guide to Cinema* (2006). Žižek entiende el cine como manera de representar conceptos, pero en este caso lo hace desde un punto de vista del psicoanálisis, analizando las diferentes películas para entender que es posible la representación de conceptos psicoanalíticos en los filmes.

Ofreciendo un modelo para abordar el cine desde una perspectiva psicoanalítica, la Parte 1 explora conceptos freudianos clave como la división de la psique entre el Yo, el Superyó, el Ello, la pulsión de muerte y la libido. Žižek muestra cómo el lenguaje visual del cine nos devuelve nuestras angustias más profundas, despertando nuestro deseo a la vez que lo mantiene a una distancia segura, lo domestica, lo hace palpable. (*The Pervert's Guide To Cinema*, pág. Synopsis)

Otra forma de representación de conceptos, pero esta vez enfocado en un guion cinematográfico es lo que propone el reconocido escritor Robert McKee, en su obra *El Guión: Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la Escritura de Guiones* (2002). El texto aborda desde los pilares fundamentales como: La Sustancia, que se refiere a la idea central y el tema profundo que da significado a la historia. La Estructura, que es el diseño riguroso de

cada acto dramático. El Estilo, como la forma única de dar voz a la historia. McKee enfatiza que todo guion debe reflejar principios universales como "la moralidad", "el deseo" o "la redención", expresada en acciones concretas. El autor propone no solo un manual de escritura sino una filosofía del guion, el cual encarna ideas abstractas en acciones y personajes.

Los escritores trabajan con ideas, pero no de la manera abierta y racional de los filósofos. En su lugar ocultan sus ideas dentro de las seductoras emociones del arte. Sin embargo, las ideas sentidas, señalaba Platón, son ideas también. Cada historia eficaz nos envía una idea cargada, y consigue que la idea penetre en nosotros de tal forma que debamos creerla. En realidad, el poder persuasivo de la narración es tan grande que podríamos llegar a creer su significado incluso aunque fuera moralmente repulsiva. (pág. 115)

Género Coming-of-age

Es pertinente definir en este apartado lo que consideramos como género cinematográfico.

Según Rick Altman (2000):

El término género no es, al parecer, un término descriptivo cualquiera, sino un concepto complejo de múltiples significados, que podríamos identificar de la siguiente manera:

- El género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria;
- El género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas.

- El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;
- El género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público. (pág. 35)

Una vez entendido lo que se considera como género cinematográfico, podemos adentrarnos al género de coming-of-age. Sus orígenes provienen de la literatura. Una novela que explora la maduración de un personaje se denomina *bildungsroman*, una palabra alemana que se refiere a relatos que inicialmente establecen una estasis incómoda, avanzan hacia una “educación” y, finalmente, culminan en una transformación eventual que permite al personaje crecer hasta convertirse en un individuo cambiado. Las narrativas del *bildungsroman* a menudo se centran en el desarrollo psicológico y moral de los personajes y, en la mayoría de los casos, el viaje resulta interesante porque es desafiante y emocional. (Selbo, 2015, págs. 289-290).

Al centrarnos en el género enfocado en el cine, encontramos que sus características han sido muy amplias y ambiguas. Es importante señalar que existe una falta de claridad en cuanto a la nomenclatura. En primer lugar, los términos *teenpic*, *teen film*, *youth film*, *coming-of-age film* y *rite-of-passage film* circulan sin un consenso respecto a su significado: en particular, los tres primeros de estos rótulos se emplean a veces para designar películas con protagonistas adolescentes, a veces para referirse a películas dirigidas a un público adolescente, y a veces se aplican a películas que poseen ambas características. En segundo lugar, no existe consenso sobre si tales etiquetas identifican categorías genéricas generadas industrialmente o categorías (genéricas) generadas teóricamente. Y, en tercer lugar, es interesante notar que la industria cinematográfica y los críticos de cine muestran una

tendencia a limitar el uso del término películas *coming-of-age* para designar únicamente aquellas narrativas que llevan los viajes de sus protagonistas adolescentes a conclusiones abrumadoramente optimistas y sorprendentemente ordenadas, siendo inexplicablemente reacios a reconocer también como películas *coming-of-age* aquellas historias que terminan en una nota pesimista o ambivalente. (Maslin, 2018, pág. 8)

Por lo que depende del teórico que se lea, que se delimita unas características u otras. Sin embargo, teóricos como Jule Selbo en su libro *Film Genre for the Screenwriter* (2015) propone desde el estudio de los géneros cinematográficos, que entender los elementos y características que conforman los géneros, sirven como herramientas creativas a los guionistas. En su apartado dedicado al *coming-of-age*, dice el autor: El género *coming-of-age* funciona con todos los demás géneros. Como se mencionó, la narrativa de la película *coming-of-age* presenta protagonistas (de cualquier edad) que maduran, o llegan a una nueva comprensión del mundo, y atraviesan un cambio interno desde el inicio de la película hasta su final. El guionista, al decidir colocar el género *coming-of-age* como predominante, debe identificar los obstáculos y conflictos que se interponen en el proceso de maduración del personaje. (pág. 295)

Además de las influencias literarias y cinematográficas, el trabajo de teóricos de la antropología y la psicología arroja luz sobre varias cuestiones clave en el presente estudio. Los Ritos de Paso o Ritos de Iniciación, considera las ceremonias que marcan las transiciones de la vida: por ejemplo, el nacimiento, la pubertad, el matrimonio y la muerte. (Hardcastle, Morosini, & Tarte, 2009, pág. 3)

La serie británica *Mark Kermode's Secrets of Cinema* (2018), conducida por el crítico de cine Mark Kermode, explora entre los géneros cinematográficos más emblemáticos para explicar

sus técnicas narrativas que impactan en la audiencia. En el episodio 3 dedicado al *coming-of-age*, Kermode analiza el impacto del género y su capacidad para evocar las sensaciones de transformación personal. Destaca que, si bien las narrativas varían de contextos culturales y temporales distintos, comparten un eje principal basado en la búsqueda de identidad. A través del capítulo pone ejemplos con diferentes películas, tanto clásicos como *The 400 Blows* (Truffaut, 1959) a más contemporáneos como *Lady Bird* (Gerwig, 2017).

La cuestión es que, sean cuales sean las especificidades culturales o de género, las mejores películas de *coming-of-age* toman una verdad universal que todos comprendemos y luego la reempaquetan con diferentes músicas, modas y jergas, o con diversas tensiones raciales, sexuales y sociales. Ya sean directores europeos de la posguerra o los ganadores más recientes de premios, los cineastas sienten una fascinación particular por estas historias. Pueden hacer películas sobre lo que mejor conocen, tal vez incluso recapturando su propia juventud y reflexionando sobre algunas de las preguntas más profundas de nuestras vidas. (Kermode M., 2018)

Un texto que investiga aún más sobre las características del género, pero esta vez desde el ámbito más literario es la tesis doctoral de Camilla Accetto: *El Bildungsroman, Un Género En Evolución: La Novela De Formación En La Literatura Española Reciente* (Luis Landero, David Trueba, Marta Sanz Y Aloma Rodríguez) (2024). La tesis se centra en analizar el género del *Bildungsroman* en la literatura española reciente y como este género ha evolucionado, partiendo desde sus orígenes en la tradición alemana hasta sus vertientes contemporáneas como el *Anti-Buildungsroman* y el *Buildungsroman femenino*.

La definición del *bildungsroman* presenta numerosos problemas, puesto que, como afirma Manuel López Gallego, «la inclusión de un número mayor o menor de textos

en este género depende de la mayor o menor amplitud que se quiera dar al concepto» (2013, p. 63). Por otra parte, muchos estudiosos relacionan el género con una época y un espacio determinados, como el Romanticismo alemán³, mientras que otros eligen sobrepasar los márgenes espaciales y temporales, abarcando obras escritas en diferentes períodos literarios que reflejan aspectos sociales y culturales muy variados. (pág. 20)

Lo importante de este documento es su amplia investigación sobre las características fundamentales del género de formación, pues brinda las diferentes definiciones que diversos autores han dado a través del tiempo, que, si bien comparten ciertas similitudes, depende mucho del contexto teórico del autor.

Es pertinente mencionar un antecedente de una investigación académica que se acerca al postulado de este proyecto, aunque no sea directamente sobre el Eterno Retorno, es importante destacar aquellos trabajos de investigación-creación que buscan desglosar una o varias ideas para su representación en la creación de algo nuevo, como lo es el trabajo de maestría *Desempleo Y Representación En El Guión Cinematográfico De Ficción “Todos Los Días”* de David Rendón Peláez (2020). El cual logra estudiar a fondo los conceptos de trabajo e identidad, para finalmente utilizar sus análisis en la creación de un personaje que represente todo aquello que ocurre cuando el vínculo entre trabajo e identidad se rompe. Ramiro, el protagonista ficticio, es un ejemplo de cómo una persona cuya vida ha sido definida por su labor enfrenta una desestabilización profunda al perder su empleo.

Filmografía

Películas Relacionadas al Eterno Retorno

El criterio de selección se ha centrado en filmes que exploran ideas relacionadas con la repetición, la ciclicidad del tiempo, el destino y la búsqueda de significado existencial. Se incluyen obras que utilizan mecanismos como bucles temporales, pero también otras que exploran la ciclicidad o la sensación de destino de maneras distintas. El propósito de este listado no es afirmar que estas películas son representaciones directas o intencionales del Eterno Retorno nietzscheano, sino ofrecer un panorama de ejemplos cinematográficos relevantes que servirán como referencia y punto de comparación al momento de analizar las estrategias específicas para representar dicho concepto en un guion.

Dicho esto, la base de este corpus lo guía *Groundhog Day* (Ramis, 1993). La película madre de todos los filmes sobre bucles temporales presenta a Phil Connors como el meteorólogo que no puede salir de Punxutawney en el Día de la Marmota, sino que sigue reviviéndolo una y otra vez. No tiene idea de por qué le ha sucedido esto ni tiene otro propósito más que intentar escapar o sacar lo mejor de su situación. Como un hindú o budista en el renacimiento, tiene que aprender a renunciar a sus deseos egoístas, que solo le causan dolor y sufrimiento, al convertirse en una persona genuinamente compasiva. (Lyden, 2018, pág. 2)

Si bien su centro es más enfocado a la comedia romántica, encontramos *Palm Spring* (Barbakow, 2020) el cual su trama se sitúa en la celebración de una boda.

Al contrario que otras películas que se centran en bucles temporales, esto va de cómo unas circunstancias te han llevado a una situación terrible en la que tienes que decidir si resignarte o buscar una solución. Es tanto un reto mental como espiritual, que pone a los personajes frente a diferentes maneras de aceptar los problemas que aparecen en

su existencia. Una mirada refrescante y no aleccionadora. Aunque, al final, sí hay un mensaje. O muchos.

Claro que podríamos adentrarnos en todos esos conceptos filosóficos que 'Palm Springs' lanza (pero no explora) a través de sus protagonistas, desde el Eterno Retorno de Friedrich Nietzsche, que asegura que todo es cíclico, hasta la teoría del absurdo de Albert Camus, que dice que las vidas humanas no tienen un sentido intrínseco y todo lo que hacemos para encontrarlo es esencialmente absurdo. Es precisamente lo que dice Nyles en cierto momento de la película: "La única forma de vivir realmente en esto es aceptar el hecho de que nada importa", asegura. Aunque la respuesta de Sarah es lo que verdaderamente marcará el núcleo del filme: "Entonces, ¿de qué sirve vivir?". Entre la resignación y la rebelión, entre aceptar el destino impuesto o luchar contra él, el retrato de dos formas diferentes de afrontar la vida, de dar perspectiva, será clave. (Mullor, 2021)

Con un lapso mucho más corto de desarrollo, pero con un mensaje final similar es *Source Code* (Jones, 2011). Esta es una especie de trascendencia que él no esperaba, con la oportunidad de una nueva vida, pero creo que la verdadera trascendencia ocurre antes, en el tren, cuando el tiempo se congela en el eterno último momento de su existencia previa. David L. Smith sostiene que la película oscila entre estos dos tipos de trascendencia a través de dos interpretaciones de una frase recurrente en el filme: "Todo va a estar bien." Esto podría significar que "las cosas estarán bien (en tiempo futuro) una vez que se logre el objetivo", es decir, una vez que alcancemos un punto final como la iluminación o la redención, como se muestra en el aspecto de película de acción, cuando Stevens rescata el tren, consigue a la chica y una nueva vida. (Lyden, 2018, pág. 7)

En esta selección cabe decir que un primer puente entre bucle y crecimiento podría ser *Before I Fall* (Russo-Young, 2017). Sam, una adolescente que muere en un accidente de coche y luego se ve obligada a repetir su último día una y otra vez. Intenta evitar el accidente evitando ese viaje en coche, pero aun así despierta al día siguiente con un reinicio al mismo día. Eventualmente, descubre que el coche en el que murió atropelló a su compañera de estudios Juliet, quien se lanzó frente a ellos para acabar con su propia vida, ya que había sido llevada al suicidio por la tortura emocional de Sam y sus amigas. Sam aprende a ser una persona más amable, no solo con Juliet, sino con todos en su vida, incluyendo a su hermana menor, sus padres y otros compañeros de clase a quienes había juzgado o rechazado. También cambia su actitud hacia sus amigas, con quienes había atormentado a Juliet. Entiende que, al final, debe sacrificarse para salvar a Juliet. Su bucle temporal, entonces, no fue un medio para salvar su propia vida, que ya estaba perdida, sino una oportunidad para redimirse. (Lyden, 2018, págs. 7-8)

Otra película que se complementa tanto de la repetición como del *coming-of-age*, que, si bien no es estrictamente de bucle temporal, considero su importancia en tenerlo en cuenta es *About Time* (Curtis, 2013). Tim aprende que proviene de una familia en la que los hombres tienen la capacidad de retroceder en el tiempo dentro de sus propias vidas para revivir y/o cambiar el pasado. No está atrapado en un bucle temporal, pero puede regresar a cualquier momento tantas veces como desee, y esto no es tanto como una narrativa de viajes en el tiempo en la que va atrás para arreglar las cosas, principalmente porque descubre que a menudo no puede. Y, de hecho, al final de la película, Tim casi deja de viajar en el tiempo por completo, eligiendo en su lugar simplemente experimentar la plenitud de cada día una vez, como cualquiera de nosotros que no tiene la capacidad de viajar en el tiempo. Su última línea en la

película es: "Intento vivir cada día como si deliberadamente hubiera vuelto a este, para disfrutarlo como si fuera el último día completo de mi extraordinaria y ordinaria vida". (Lyden, 2018, págs. 4-5)

Películas relacionadas al coming-of-age

A diferencia de la filmografía del Eterno Retorno, donde se seleccionaron películas con características muy específicas, la propuesta del género *coming-of-age* resulta más amplia. En este apartado se menciona un listado de algunas de las obras más destacadas del género que capturan el proceso de crecimiento y construcción de identidad.

Un clásico americano es *Boyz N the Hood* (Singleton, 1991):

En *Boyz n the Hood* nos encontramos con un grupo de adolescentes afroestadounidenses cuyo crecimiento está obstaculizado por factores sociales. Desde la niñez hasta la adultez los personajes se ven obligados a transitar su vida observando cautelosamente por donde pisan. (Migliardo, 2022)

Otra muy reconocida es *The Breakfast Club* (Hughes, 1985):

Conocida aquí como *El Club de los Cinco*, fue única en su manera de captar las distintas facetas de un adolescente, a través de las charlas que tiene ese grupo mientras se encuentran en detención en el colegio un sábado. Los diálogos son tan profundos como emotivos y divertidos. Tanto, que pasan las décadas y la película sigue siendo universal. (Lértora)

Acercándonos a referentes más recientes, vemos a *Lady Bird* (Gerwig, 2017):

Pero el mayor mérito de la primera cinta en solitario de Gerwig es haber logrado capturar y simplificar todas las experiencias juveniles en un personaje extraordinariamente interpretado por Saoirse Ronan. La película es esa suma de momentos que en separado podrían no ser mucho, pero en conjunto conforman un coming-of-age sincero, fresco y único. [...] Al llevar parte de su propia historia a la pantalla (la cinta es parcialmente autobiográfica) Gerwig regala un trabajo que, como la adolescencia, se quedará en la memoria. Y es que todos fuimos, todos somos Lady Bird. (Mijares, 2018)

En el contexto colombiano vale la pena mencionar *Matar a Jesús* (Mora, 2017). Que si bien no es un *coming-of-age* estrictamente, podríamos entender el filme desde el proceso de maduración de la joven protagonista:

Una joven universitaria presencia la muerte de su padre y, al poco tiempo, se topa con el asesino, de ahí en adelante el relato es sobre cómo ella trata de urdir su venganza. Es una historia y premisa simples, pero no por ello sus connotaciones sociales, psicológicas y éticas. Cada acción de la joven está condicionada por la contradicción de tratar de acercarse afectivamente al joven sicario, pero mascullando un callado resentimiento en medio de un duelo que aún no ha terminado. (Osorio)

Otra película colombiana relacionada es *El alma quiere volar* (Montenegro, 2020):

Un coming-of-age ambientado en una familia de mujeres. [...] Camila, la protagonista de esta historia, es testigo del complejo universo de una familia de mujeres cuya vida está marcada por la sumisión, la inseguridad, la soledad y la dependencia emocional.

Camila, de 10 años, es el cristal a través del cual observamos la inestabilidad de la cotidianidad de esta familia. (MG, 2018)

Si revisamos películas del género *coming-of-age* en Latinoamérica también podemos encontrarnos con algunos otros tal y como en Brasil sucede con *Ciudad de Dios* (Meirelles & Lund, 2002). Esta electrizante película es en parte un tierno filme sobre *coming-of-age* y en parte una epopeya sobre la guerra de bandas en la favela brasileña, contada desde el punto de vista de los niños que se las arreglan para ser tanto su clase marginada como sus señores criminales. (Bradshaw, 2003)

En Chile podemos visualizar a *Tarde para morir joven* (Sotomayor, 2018): "Quería dialogar eso, observar la transición de los jóvenes de un país que se debe reconstruir, y aprender a dejar una etapa y tomar otra" (Gatopardo)

Incluso en México descubrimos a *El día es largo y oscuro* (Hernández, 2024):

Una adolescente atrapada en un torbellino de emociones y conflictos internos [...] Su sed de sangre, una maldición que la diferencia del resto, la enfrenta a una lucha constante por mantener la cordura y encajar en un mundo que no la comprende. (Barbero, 2024)

Marco Teórico

El presente capítulo establece el marco teórico específico para investigar como representar el Eterno Retorno en un guion cinematográfico. Para lograr la relación entre teoría y creación, se partirá principalmente del análisis de los “Elementos Narrativos” propuestos por McKee, orientados a la construcción de historias. Estará fundamentado en la conceptualización nietzscheana del Eterno Retorno como fuente principal y considerará las convenciones del género *coming-of-age* desde los aportes de Jule Selbo.

Representación del Concepto de Eterno Retorno

Para lograr la representación se exige un marco analítico que permita desglosar como el concepto del Eterno Retorno se integra y funciona dentro de una historia. Por esta razón, se adopta el modelo de los cinco elementos narrativos propuestos por McKee en *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (2002). Se considera pertinente para examinar los elementos clave de una narrativa. Como dice el autor:

Una historia bellamente narrada es una unidad sinfónica en la que la estructura, el entorno, el personaje, el género y la idea se funden sin costuras. Para encontrar su armonía, el escritor debe estudiar los elementos de la historia como si fueran instrumentos de una orquesta, primero por separado y después como los componentes del concierto. (pág. 29).

Este enfoque que desglosa las bases fundamentales de la obra puede abordar la complejidad del Eterno Retorno con sus profundas implicaciones temporales, existenciales y psicológicas

que puede manifestarse a través de la totalidad de la estructura narrativa y sus componentes.

El énfasis del autor de:

Una historia es la prueba viva de una idea, la conversión de una idea en acción. La estructura de los acontecimientos de una historia será el medio que utilizemos primero para expresar y luego para demostrar nuestra idea... sin explicaciones. (McKee, 2002, pág. 88)

Subraya la conexión entre la forma narrativa y el significado que busca transmitir, aspecto importante para investigar la dramatización de una idea filosófica.

Finalmente, el autor aclara que “El guion propone principios, no normas.” (pág. 10), ofreciendo una guía flexible pero rigurosa, adecuada para la exploración teórica y creativa para el presente trabajo, proporcionando herramientas conceptuales para analizar las posibilidades y desafíos de representar el Eterno Retorno dentro de un guion cinematográfico.

Eterno Retorno

El concepto de Eterno Retorno puede tomar diferentes rutas a la hora de querer plasmarlo en guion, por sus diferentes interpretaciones:

Sin duda, se trata de un concepto muy complejo. En primer lugar, hay muchos eternos retornos (de lo contrario no habría necesidad de nuestra pregunta). No sólo existen varias versiones dadas por filósofos posteriores a Nietzsche (Vattimo, Heidegger, Deleuze... tienen cada uno su modelo; más aún, el propio Alain Badiou halla en los libros de Deleuze tres versiones diferentes), sino también en la propia obra de Nietzsche, donde aparece con sentidos contradictorios. (Villacañas de Castro, 2013)

Siendo consciente de todas las posibles interpretaciones, se adoptará inicialmente, la perspectiva desarrollada por Martin Heidegger (2000). Esta elección se debe al análisis extenso y dedicado que Heidegger consagra a este concepto, reconociéndolo como una doctrina fundamental y desafiante dentro de la totalidad de la filosofía de Nietzsche:

Ante la variedad de confusiones y perplejidades respecto de la doctrina nietzscheana del eterno retorno es necesario decir de ante mano y en un primer momento sólo puede hacérselo en la forma de una afirmación que la doctrina del eterno retorno de lo mismo es la doctrina fundamental de la filosofía de Nietzsche. Sin esta doctrina como fundamento, su filosofía es como un árbol sin raíz. (pág. 212)

Sin embargo, es crucial reconocer que utilizar un concepto para un guion cinematográfico, demanda flexibilidad y adaptación creativa. Por ello, aunque partimos de la profundidad ofrecida por la lectura heideggeriana, se permitirá dialogar e incorporar elementos de otras interpretaciones aún si pueden llegar a ser contradictorias.

Características del Coming-of-age

Luego de reconocer de que trata el género *coming-of-age*, para el presente trabajo se optó por elegir las definiciones de los géneros cinematográficos que propone Jule Selbo en su libro *Film Genre for the Screenwriter* (2015). Desde el estudio de los géneros cinematográficos, propone que, en todas las narraciones, el uso bien informado de los géneros cinematográficos es muy importante; los géneros pueden hacer gran parte del trabajo pesado de la historia. ¿Cómo? Pueden enmarcar y guiar la historia. Cada uno de los géneros cinematográficos

proporcionará al escritor ideas para la trama y el desarrollo de los personajes, así como para la creación de un mundo. (pág. 15).

Como bien se ha explicado anteriormente, definir con precisión el género cinematográfico *coming-of-age* puede ser complicado, pero Selbo detalla ampliamente las diferentes variantes que puede llegar a abarcar, por lo que finalmente depende de las necesidades artísticas de la creación del guion lo que decidirá por cuales el proyecto se inclinará. Aún así, el autor logra encontrar puntos de convergencia entre estas diferentes convenciones, pues relata que algunos relatos de *coming-of-age* se centran en el deseo del protagonista de el sentido de la vida o las respuestas a las preguntas que se plantea; otros relatos de mayoría de edad obligan a comprender las lecciones de la vida. Todos los relatos sobre la mayoría de edad exploran la idea de que, a pesar de la resistencia al cambio, la transformación es posible. Todas las películas sobre la mayoría de edad examinan el cambio de carácter debido a acontecimientos que cambian la vida. Un protagonista que llega a la mayoría de edad se convierte (para bien o para mal) en una "nueva persona". (pág. 290)

Incluso al final de su apartado sobre el *coming-of-age*, plantea una serie ejercicios para analizar películas del género para comprender aún más como estas características se desarrollan (págs. 299-300), lo que puede ser aplicable a la propia creación del guion. De esta manera, se podrá vincular las características del género *coming-of-age* con los elementos narrativos concebidos del Eterno Retorno.

Metodología

Se adopta la fenomenología hermenéutica como método de análisis principal para abordar los temas propuestos en esta investigación. Esta perspectiva teórica permite comprender cómo incorporar las fuentes bibliográficas en la creación del guion *Un eterno otra vez*, y sirve como herramienta interpretativa para analizar todas las fuentes consultadas.

La metodología inicia con la recopilación de fuentes sobre el concepto de Eterno Retorno, priorizando las obras más reconocidas de Friedrich Nietzsche, tales como *Así habló Zaratustra* (1883-1885) y *La Gaya Ciencia* (1882), al ser estas el origen del concepto. Se integran textos de diversos autores con sus propias interpretaciones del Eterno Retorno, desde un enfoque nietzscheano como desde otras perspectivas, lo cual resulta crucial para contrastar distintos puntos de vista.

Posteriormente, la recopilación bibliográfica se amplía hacia el estudio del género cinematográfico de *coming-of-age*, incorporando textos teóricos sobre las convenciones de los géneros cinematográficos. Como parte integral de esta fase, se identifican materiales que abordan la representación de conceptos filosóficos en el cine. Su inclusión permite construir un marco narrativo que contextualice la experiencia del Eterno Retorno en la obra final. Esta bibliografía incluye artículos, libros y tesis doctorales.

La lectura crítica se configura como la herramienta principal de análisis en esta etapa, al facilitar la comprensión profunda del material bibliográfico seleccionado. Este proceso permite discernir y excluir aquellas fuentes que no contribuyen a los objetivos del guion en torno a la representación del concepto del Eterno Retorno.

Para comprender y profundizar en las diversas formas en que se ha representado el concepto del Eterno Retorno y las convenciones del *coming-of-age*, se lleva a cabo un análisis de referentes filmicos relevantes. Esta etapa incluye el estudio de películas que, de forma explícita o implícita, aborden temáticas como los bucles temporales, la maduración personal o la búsqueda de sentido vital, con el fin de identificar estrategias narrativas y de representación.

Tras completar la recopilación de material bibliográfico y el análisis de referentes filmicos, se realiza una evaluación exhaustiva de la relación entre los elementos encontrados. A partir de este análisis, se procede a la aplicación creativa de los hallazgos, seleccionando y adaptando herramientas narrativas que se adecuen a la visión particular del guion *Un eterno otra vez*.

Presentación del ensayo

El cine ha explorado el concepto nietzscheano del Eterno Retorno, que trata sobre la afirmación de vida al aceptar una existencia cíclica eterna. Por su parte, el género cinematográfico *coming-of-age* se distingue por narrar los procesos de transformación y maduración personal de sus protagonistas. Aunque ambas esferas abordan la experiencia vital, la representación específica del Eterno Retorno mediante elementos narrativos en guiones *coming-of-age* constituye un área poco explorada.

El presente trabajo, bajo la modalidad de investigación-creación, busca responder una pregunta concreta: ¿Cómo se puede representar el concepto de Eterno Retorno en un guion cinematográfico con características del género *coming-of-age*? Se desarrolla la relación entre las implicaciones existenciales del concepto con la necesidad de desarrollar una historia efectivamente dramática. La investigación se materializa en la escritura de un guion, donde la repetición cíclica no es un simple recurso narrativo sino un motor para explorar la maduración del protagonista.

Se desarrolla que es posible representar el Eterno Retorno como una fuerza que desafía al personaje a redefinir su relación con el tiempo y su propia identidad, mediante una estructura narrativa híbrida que articula elementos de la Arquitrama y la Minitrama, y a través de la cuidadosa construcción de los elementos narrativos en torno a un protagonista consciente de su condición cíclica.

El texto argumentativo se organiza de la siguiente manera: En primer lugar, se establece un diálogo entre el concepto de Eterno Retorno y las características fundamentales del género *coming-of-age*, observando cómo ambos exploran la condición humana respecto a la maduración y la afirmación de vida. Luego, se analizan películas como *Groundhog Day*

(Ramis, 1993) *Before I Fall* (Russo-Young, 2017) y *About Time* (Curtis, 2013) para identificar estrategias y limitaciones en la representación del concepto. Seguidamente, se desarrollará una propuesta detallada de cómo podría construirse un guion que integre el Eterno Retorno y el *coming-of-age*, enfocándose en la aplicación de una estructura híbrida y los elementos narrativos para vincular el concepto con el género y la escritura de guion. Finalmente, para concluir la investigación, se presenta el guion desarrollado *Un eterno otra vez*.

Ensayo: Un eterno otra vez

Representación del Eterno Retorno en Películas

El núcleo filosófico del pensamiento de Nietzsche reside en la afirmación radical de la vida ante la posibilidad de su repetición infinita, una idea que no exige por sí misma, una estructura narrativa de bucle temporal, sin embargo, precisamente por la sutileza que puede entrañar una representación puramente implícita de esta afirmación vital, el mecanismo narrativo del bucle temporal emerge como una estrategia dramática particularmente eficaz para hacer explícito y tangible este concepto filosófico. Al forzar la confrontación directa con la repetición, pone a prueba de manera visible la capacidad del personaje para alcanzar el *Amor Fati*.

Como primer ejemplo tenemos a Walter Mitty en *The Secret Life of Walter Mitty* (Stiller, 2013), como aquel protagonista que se propone a perseguir sus sueños y lograr conseguir la vida que realmente le gusta. Este tipo de personajes, contienen dentro de sí, el Eterno Retorno mucho más implícito: Podríamos decir que cada que reproducimos una película, forzamos al protagonista a vivir un Eterno Retorno, que, en el caso de Walter, puede ser desde la perspectiva nietzscheana al afirmar su vida. La limitación principal de una representación implícita, es que el protagonista no se enfrenta conscientemente al desafío existencial del Eterno Retorno. Para que la narrativa explore dramáticamente estas implicaciones, es importante que el concepto sea una realidad explícita para el personaje dentro de la historia.

Si retomamos la posibilidad de utilizar bucles temporales como mecanismo para hacer más explícito el Eterno Retorno, la película *Groundhog Day* (Ramis, 1993) Es considerada la madre de todas las películas de bucles (Lyden, 2018, pág. 2). Vemos al personaje de Phil Connors, un tipo bastante egoísta, atrapado en un pequeño pueblo reviviendo el Día de la

Marmota sin fin. Lo interesante es cómo la película usa esta repetición forzada como motor para obligar a Phil a cambiar. Al principio, aprovecha la situación para su propio beneficio, luego cae en la desesperación, pero finalmente, descubre que puede usar ese tiempo repetido para aprender, mejorar y, sobre todo, para conectar con la gente del pueblo y ayudarla. Phil pasa de ser alguien bastante desagradable a convertirse en una persona empática, encontrando incluso el amor.

En cierto modo, aprende a encontrarle valor y sentido a ese día que se repite, a vivirlo plenamente en lugar de sufrirlo. Como sugiere Lyden (2018), Phil logra una forma de salvación al aceptar y transformar su presente inmediato (pág. 5). No obstante, la resolución final, la liberación del ciclo como consecuencia directa de su bondad adquirida, orienta la película hacia una conclusión más cercana a una fábula moral que a la confrontación radical con la repetición inconsciente que propondría el Eterno Retorno nietzscheano.

Otra película similar al anterior, pero que nos relaciona un poco más con el *coming-of-age*, es *Before I Fall* (Russo-Young, 2017), que le da un giro dramático al atrapar a su protagonista adolescente, Sam, en un bucle temporal justo después de su muerte. Ella fallece en un accidente de coche volviendo de una fiesta, pero en lugar de que todo termine, despierta para vivir ese mismo y último día una y otra vez.

Sam intenta empieza a comprender el verdadero propósito de esta extraña repetición: no se trata de salvar su vida, que ya ha terminado, sino de entender y enmendar el daño que hizo, especialmente el acoso hacia Juliet, una compañera a la que ella y sus amigas atormentaron hasta llevarla a una situación límite que, indirectamente, provocó el accidente. El bucle se convierte, entonces, en un intenso proceso acelerado de maduración y toma de conciencia moral. Sam empieza a ver más allá de las apariencias y la popularidad, reconoce el dolor

causado, reconecta con su familia y valora amistades que antes ignoraba. Aprende sobre la empatía y, finalmente, sobre la necesidad de actuar correctamente, incluso si eso implica un gran coste personal como sacrificarse, lo que rompe el bucle. Como bien apunta Lyden (2018), este tiempo repetido no es para salvarse a sí misma, sino "una oportunidad para redimirse" (pág. 10).

En *Groundhog Day*, Phil Connors escapa del bucle una vez que ha transformado su manera de vivir ese día presente. Aprende a llenarlo de actividades valiosas por sí mismas: dominar el piano, esculpir hielo, ayudar a la gente, conectar genuinamente con Rita. Su liberación parece surgir de haber encontrado un sentido intrínseco y una plenitud en el ahora, haciendo que el día repetido, aunque idéntico en su estructura externa, sea internamente rico y satisfactorio. En *Before I Fall*, aunque Sam también experimenta una transformación significativa a lo largo de sus repeticiones, su reflexión final introduce un matiz distinto: La ruptura efectiva del bucle no se produce por esta apreciación retrospectiva o por haber alcanzado un estado de aceptación plena del presente, sino por la ejecución de un acto final y definitorio: su sacrificio deliberado para salvar a Juliet. Es esta acción redentora, con una clara carga ética, la que culmina su viaje y detiene la repetición. Por lo tanto, mientras *Groundhog Day* sugiere que el significado se construye y se encuentra en la plena vivencia y transformación del presente repetido, *Before I Fall* parece localizarlo tanto en la ejecución de un acto final con propósito moral.

También es pertinente aclarar un matiz importante sobre el género *coming-of-age*. Si bien se habla constantemente de "maduración" y "transformación" como sus elementos centrales, el mero hecho de que un personaje evolucione o aprenda una lección a lo largo de una historia no lo inscribe automáticamente dentro de este género. Hay una diferencia clave: el género se

caracteriza porque esa maduración está intrínsecamente vinculada al proceso de navegar las distintas etapas de la vida y las redefiniciones de identidad que estas fases conllevan de manera orgánica. Es el viaje, como la transición de la juventud a la adultez, lo que impulsa el cambio interno. Por esta razón, películas como *Groundhog Day* y *Before I Fall* presentan un caso interesante, que muestran personajes que indudablemente cambian y maduran, en el caso de Sam, aprendiendo sobre empatía y responsabilidad por sus acciones, pero que su maduración se ve forzada por la presión extraordinaria del bucle. El aprendizaje no surge primordialmente de la necesidad de adaptarse a una nueva fase vital o de las consecuencias a largo plazo de sus decisiones, punto vital que luego se conecta con el Eterno Retorno.

El filme *About Time* (Curtis, 2013), ofrece una perspectiva diferente sobre la relación con el tiempo, alejándose del bucle impuesto para explorar la capacidad voluntaria de visitar el propio pasado. La premisa es que los hombres de la familia de Tim poseen esta habilidad. Lo fascinante es cómo la película utiliza esto como el catalizador de un profundo viaje *coming-of-age*. La historia acompaña a Tim a través de etapas cruciales que definen precisamente la transición a la vida adulta: su mudanza a la ciudad, su comienzo en la vida laboral, su primer gran amor, la experiencia de la paternidad y la pérdida de su padre. Todos estos son hitos clásicos del *coming-of-age*, entendidos como ese proceso de maduración donde se negocian la independencia, la responsabilidad afectiva, la identidad profesional y la confrontación con la pérdida y la mortalidad.

El verdadero punto de inflexión en la maduración de Tim no es cuando domina su habilidad para crear un pasado ideal, sino cuando comprende, gracias a las lecciones de su padre y a su propia experiencia vital, que la riqueza de la existencia reside precisamente en su totalidad, incluyendo sus imperfecciones y sus momentos difíciles. Este aprendizaje lo lleva a una

conclusión profundamente nietzscheana: la decisión de apenas usar su poder al final. Comprende que todo ello forma parte indisoluble de la existencia que vale la pena vivir. Su premisa fantástica para dramatizar un viaje *coming-of-age* culmina en una poderosa afirmación de la vida, demostrando que la madurez existencial reside en abrazar la totalidad de la propia historia.

Vemos cómo el cine ha utilizado creativamente mecanismos como los bucles temporales o la capacidad de visitar el pasado para explorar temas profundos de transformación. Estas representaciones, tienden a orbitar alrededor del Eterno Retorno sin adentrarse completamente en su desafío más radical, la afirmación de la vida ante su repetición eterna. Frecuentemente, la resolución dramática opta por la superación del ciclo o una redención que actúa como escape, más que por el abrazo del *Amor Fati* en toda su exigencia. Es precisamente esta observación la que subraya el potencial aún por explorar de una fusión más consciente con el género *coming-of-age* con el Eterno Retorno, al centrarse en el desarrollo a largo plazo del individuo y su lucha por encontrar sentido en el proceso de llegar a afirmar la propia existencia.

Conexión entre Coming-of-age y Eterno Retorno

El *coming-of-age* en el cine, a menudo se le asocia de forma algo restrictiva, con las historias de adolescentes. Si bien es cierto que la juventud es un periodo fértil para este tipo de narrativas, debido a la intensidad de los cambios físicos, emocionales y sociales, la esencia del género va mucho más allá de una simple franja de edad. El corazón del *coming-of-age* reside en la dramatización de un proceso significativo de maduración y transformación personal. Se centra en un personaje que, enfrentado a ciertas experiencias o desafíos,

atraviesa un viaje de autodescubrimiento que modifica sustancialmente su identidad, su visión del mundo o su lugar en él. Como bien señala Jule Selbo (2015) el género presenta protagonistas, de cualquier edad, que maduran o llegan a una nueva comprensión del mundo y atraviesan un cambio interno (pág. 295). Por tanto, un *coming-of-age* puede perfectamente tener como protagonista a un adulto enfrentando una crisis de la tercera edad que le obliga a reevaluar sus elecciones vitales, confrontando la mortalidad y haciendo balance de su existencia, o a cualquiera que, independientemente de su edad cronológica, experimenta un punto de inflexión que le fuerza a "desprenderse" de una versión anterior de sí mismo y a definirse de nuevo. Lo crucial no es la edad, sino la exploración de ese proceso de cambio interior, esa transición hacia una nueva etapa de comprensión o de ser.

El pensamiento del Eterno Retorno, no se trata simplemente de una repetición, sino de una confrontación personal con la totalidad de la propia existencia: "Esta vida, así como la vives ahora y la has vivido, tendrás que vivirla una vez más e innumerables veces más" (Nietzsche F. , pág. 341). Para llevar una idea de esta magnitud a la narrativa cinematográfica, se necesita un marco que pueda contener y explorar, precisamente, esa trayectoria vital. El género *coming-of-age* ofrece este marco de manera natural. Su foco no está necesariamente en un evento aislado, sino en el proceso de transformación y maduración a lo largo de un segmento significativo de la vida de un personaje (Selbo, 2015, p. 289). Explora cómo las experiencias acumuladas, los aprendizajes, los errores, las relaciones, los triunfos y fracasos, van configurando la identidad y la visión del mundo del individuo. Esta perspectiva, que abarca el devenir de un personaje a través de distintas etapas o crisis, resuena estructuralmente con el alcance totalizador del Eterno Retorno. Mientras que otros géneros pueden centrarse en una aventura específica o un conflicto puntual, el *coming-of-age* proporciona el espacio

narrativo para mostrar cómo las diferentes estaciones de la vida contribuyen a formar ese "todo" existencial que el Retorno pone en cuestión.

Desde esta perspectiva, el Eterno Retorno recae más en el "Retorno", la confrontación con lo que volverá, que en lo "Eterno", la infinitud del proceso. Lo crucial es la actitud ante la vida que se tiene ahora, sabiendo que podría ser repetido para siempre, pues cada decisión tomada se repetirá, pero que de la misma forma significa que solo se puede tomar una sola vez y que sobre esta única vez, paradójicamente, la misma decisión volverá. Como señala Heidegger (2000) al interpretar a Nietzsche, este pensamiento representa "el peso más grave" (pág. 223), precisamente porque carga cada instante con la responsabilidad de las decisiones que tomamos para afrontar la vida. Es un llamado a vivir de tal forma que la perspectiva del retorno no sea una condena, sino la máxima expresión del amor al destino (*Amor Fati*).

Precisamente porque cada instante adquiere esa carga decisiva, el viaje del protagonista *coming-of-age*, en su esencia, es a menudo una lucha por encontrar valor, autenticidad y coherencia en la propia vida. Incluso en sus momentos de crisis, rebelión o confusión, subyace una búsqueda de afirmación, un deseo de que la vida vivida tenga sentido. El Eterno Retorno, introducido en este contexto, actúa como un catalizador que intensifica esta búsqueda. La posibilidad de la repetición eterna magnifica la importancia de cada instante y cada elección, convirtiendo la maduración no solo en un proceso psicológico, sino en una toma de postura existencial frente a la totalidad del propio ser y del tiempo. Es el escenario perfecto para dramatizar la decisión fundamental.

Una historia podría centrarse perfectamente en un personaje que encarna la filosofía de la afirmación vital. Podríamos ver a un protagonista, quizás en una etapa crucial de maduración, que enfrenta adversidades, toma decisiones difíciles, experimenta alegrías profundas y, a

través de todo ello, desarrolla una actitud de aceptación radical y de valoración intensa del presente. Este personaje, al vivir con plena consciencia y asumir la responsabilidad de sus elecciones, estaría implícitamente respondiendo "sí" al desafío del demonio nietzscheano, estaría viviendo de tal manera que desearía la repetición de su existencia. Su arco narrativo podría culminar en alcanzar una serenidad o una fuerza interior basada en esa afirmación total. Sin embargo, aunque dramáticamente esta posibilidad es válida, esta representación implícita del Eterno Retorno presenta un desafío. Las historias sobre personajes que aprenden a valorar la vida, que maduran y encuentran sentido a través de las dificultades, son en cierto modo bastante comunes, constituyen la esencia de muchos dramas. Podría ser demasiado sutil, demasiado abierto a interpretación, y el componente específico del "Retorno" como desafío existencial podría diluirse o pasar desapercibido para la audiencia.

Es aquí donde el mecanismo narrativo del bucle temporal, aunque no sea sinónimo del Eterno Retorno, emerge como una herramienta dramática sumamente útil y efectiva. Tal como se ha visto en numerosas películas como *Groundhog Day* (Ramis, 1993), que exploran bucles que funcionan como un motor narrativo que hace explícito y tangible el dilema existencial propuesto por Nietzsche. Al atrapar al personaje en la repetición literal de un segmento de su vida, sea un día, una semana, o incluso un periodo más largo, la historia obliga a una confrontación directa con las implicaciones del "retorno". Ya no se vuelve solo un dilema, sino una realidad concreta dentro de la ficción. El personaje no puede simplemente vivir; tiene que re-vivir, y en esa re-vivencia, el peso de cada acción, la búsqueda de variación o sentido, se intensifican enormemente. El bucle, por tanto, sirve para visibilizar la carga del Retorno y para poner a prueba la capacidad de afirmación del personaje de una manera mucho más directa y dramática. Permite explorar explícitamente las diferentes respuestas posibles

al desafío: la negación inicial, la experimentación hedonista, la desesperación nihilista como Borges (1984) propuso, y finalmente, la posible ruta hacia la aceptación y la afirmación, *Amor Fati*, a través del aprendizaje y la transformación dentro del propio ciclo.

La temporalidad humana, como la experimentamos habitualmente, está definida por su carácter finito. Andrei Tarkovski (2002) subraya esta unión inseparable entre vida y tiempo individual, donde la muerte marca un final:

El tiempo es una condición vinculada a la existencia de nuestro «yo». [...] cuando muere el individuo y con él también el tiempo individual. Eso significa también que la vida muerta pasa a ser inaccesible para los sentimientos de los que permanecen vivos: para ellos está muerta (pág. 77).

El pasado queda sellado y definitivo una vez que la vida ha avanzado, las experiencias vividas no pueden ser alteradas ni revividas por quienes continúan. Un bucle narrativo, presenta una ruptura fundamental con esta condición humana. Para el protagonista, el tiempo individual no culmina de forma definitiva con el final del ciclo, y la "vida muerta", las experiencias pasadas del ciclo anterior, retorna de manera forzosa. Esta violación de las reglas normales del tiempo, donde el pasado ya no es inmutable sino recurrente, genera un profundo conflicto para un personaje en proceso de *coming-of-age*: El crecimiento personal y la formación de la identidad suelen basarse en aprender del pasado para proyectarse hacia un futuro. Cuando ese pasado se niega a quedar atrás y el futuro parece condenado a ser una repetición, el personaje debe cuestionar las bases mismas de su desarrollo y a buscar un nuevo fundamento para dar sentido a su existencia en un tiempo que opera fuera de lo normal.

Representación del Eterno Retorno en un Guion

La forma en que Nietzsche (1990), En *La Gaya Ciencia* presentó el Eterno Retorno, se alejó de una explicación teórica, introdujo el concepto usando una representación dramática usando un breve escenario narrativo: un demonio te plantea si serías capaz de revivir tu vida incontables veces (pág. 341). Aunque en *Así Habló Zaratustra* (1883-1885) utiliza elementos narrativos, no puede considerarse un cuento o una novela en el sentido habitual, porque su propósito principal no es desarrollar una trama sino presentar sus ideas: "cuando se habla de ella directamente, esto ocurre también de un modo poético, con parábolas que exponen el sentido y la verdad en imágenes, es decir en un medio sensible, o sea como símbolo" (Heidegger, 2000, pág. 236) .

El proceso de plasmar ideas a través de un medio es un acto de representación, entendido por Stuart Hall (1997) como "La representación es la producción de sentido a través del lenguaje" (pág. 3). En el contexto de la escritura de guion, este "lenguaje" abarca todas las herramientas cinematográficas a nuestra disposición.

El guion es una forma de representación mediante la cual se construye una realidad ficticia coherente y significativa para el espectador. No se trata de una mera imitación de la vida, sino de la selección, estructuración y presentación deliberada de elementos narrativos con el propósito de articular una visión particular sobre la experiencia humana y evocar una respuesta emocional e intelectual profunda en el público: "La historia es una metáfora de la vida" (McKee, 2002, pág. 25).

Para articular una historia que combine eficazmente la idea del Eterno Retorno con un viaje *coming-of-age*, resulta necesario considerar cómo se emplean los elementos básicos de la narrativa cinematográfica. Una base útil para este análisis y para la propuesta creativa es el

proporcionado por Robert McKee (2002), quien identifica cinco componentes fundamentales de una historia: Estructura, Ambientación, Género, Personajes y Significado. Estos elementos ofrecen un punto de partida para reflexionar sobre las posibilidades y estrategias específicas para abordar el concepto. Además, el género condiciona las reglas del mundo para un escenario narrativo, que proporciona verosimilitud y resonancia a la representación del Eterno Retorno en el viaje hacia la madurez.

Estructura

Al abordar la representación de un concepto en un guion, se inicia con la estructura porque esta constituye el esqueleto fundamental y el principio organizador de toda narrativa cinematográfica. Es la forma en que el "qué" de la historia (los eventos) se entrelaza con el "cómo" (la organización) para transmitir el "por qué" (el concepto). Como la concibe McKee (2002):

La ESTRUCTURA es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo. (pág. 31).

La trama en esencia “será la elección que haga el guionista de los acontecimientos y del diseño temporal en que los enmarque.” (pág. 38). Se constituye como el elemento que establece la relación entre el concepto de Eterno Retorno y las dinámicas del género *coming-of-age*. Es la arquitectura de los eventos y su secuencia la que permitirá no solo manifestar

la condición cíclica que enfrenta la protagonista, sino también trazar como se direcciona su evolución y maduración a lo largo de esas repeticiones.

El género cinematográfico no se define únicamente por la estructura, más bien, el género emerge de la relación de elementos narrativos y estilísticos que trabajan en conjunto. Si bien ciertas estructuras pueden ser características de un género, como el bucle en algunas narrativas de ciencia ficción o fantasía, la identidad del género se consolida a través de la interacción de la estructura con la temática predominante, los tipos de personajes recurrentes, la ambientación específica, el tono particular, todos los cuales generan un conjunto de expectativas en el espectador. (Selbo, 2015, pág. xiv)

McKee propone tres diseños de trama en las cuales desarrolla la “Arquitrama”, “Minitrama” y “Antitrama”. (pág. 38) El autor sugiere que la mayoría de las historias se sitúan en algún punto dentro de estas tres tramas, combinando o modulando elementos de cada una. Al explorar las diferentes estructuras, se puede identificar distintas estrategias y posibilidades creativas para la representación del concepto.

La Architrama, se define como una estructura sólida y construida alrededor de un “Protagonista Activo” que persigue un deseo consciente y se enfrenta predominantemente a “Fuerzas externas de antagonismo”. La historia se desarrolla en un “Tiempo Lineal” y dentro de una “Realidad Coherente” donde la “Causalidad” es el motor principal de la progresión, que culmina en un “Final Cerrado” que supone un “Cambio absoluto e irreversible” y resuelve las líneas argumentales principales (2002, págs. 39-46).

Se presenta como una estructura potente para la construcción de narrativas. Sin embargo, al evaluar su idoneidad para representar el Eterno Retorno, especialmente desde la postura

original de Nietzsche, y de lo que se considera una Arquitrama pura, surgen incompatibilidades significativas. El postulado nietzscheano exige de una repetición inconsciente, que interfiere directamente con la necesidad de un protagonista activo que impulse una trama hacia un cambio irreversible, aun cuando el concepto habla de un retornar del mundo exactamente igual. Es crítico reconocer que seguir estrictamente la Arquitrama limita la representación literal del concepto en su complejidad existencial.

La Minitrama, es una variación narrativa que reduce y simplifica los elementos de las estructuras anteriores. Se mantiene la linealidad y la realidad coherente. Su característica principal es que esta vez su enfoque se dirige hacia el conflicto interno del personaje, lo que a menudo conlleva a un Protagonista pasivo o reactivo. (McKee, 2002, pág. 43). Estructuralmente puede ser más episódica y tiende a culminar en un Final Abierto. Aunque la trama principal se resuelve parcialmente, quedan preguntas sin respuesta. Busca la economía y la exploración íntima sobre la resolución épica.

Esta estructura narrativa muestra una afinidad más cercana con la exploración del Eterno Retorno. El énfasis en la dimensión interior y existencial del personaje se alinea bien con la naturaleza profundamente personal del desafío nietzscheano. Un protagonista pasivo o reactivo puede encarnar de manera efectiva la sensación de estar atrapado o abrumado por la idea del Retorno, o la dificultad inicial para encontrar una respuesta activa ante su peso. De manera similar, la tendencia a los finales abiertos de la Minitrama resuena con la naturaleza cíclica e interminable del concepto, permitiendo que la afirmación de la vida se presente como una postura continua más que como una victoria final que cierra el ciclo.

No obstante, incluso con estas afinidades, algunas de estas limitaciones son similares a las ya discutidas para la Arquitrama. La propia naturaleza de construir una narrativa, incluso una

minimalista, implica una selección de eventos, un desarrollo del conflicto, aunque sea interno. Esto puede entrar en tensión con la concepción de una repetición igual, que la narrativa tendría dificultades en mostrar sin caer en la monotonía, o donde la afirmación de la vida, al ser puramente implícita y no dramatizada a través de un conflicto o cambio observable, podría no ser comunicada eficazmente al espectador

A diferencia de la Arquitrama y la Minitrama, la Antitrama opera por contradicción y reversión de las convenciones formales: “Este conjunto de variaciones antiestructurales no reduce lo clásico, sino que le da la vuelta, contradiciendo las formas tradicionales para explotar, tal vez ridiculizar, la idea misma de los principios formales.” (McKee, 2002, pág. 40). Sus características pueden ser como el “Tiempo No Lineal”, “Realidades Inconsistentes” y énfasis en “Coincidencia sobre Causalidad”. Su objetivo no suele ser la coherencia narrativa o la catarsis emocional clásica, sino la provocación intelectual o representación del absurdo existencial.

Al evaluar su potencial para la representación narrativa del Eterno Retorno, encontramos una relación compleja y con posibilidades limitadas. Se puede extraer de la Antitrama su capacidad formal para evocar ciertas sensaciones asociadas a ciclos repetitivos, a través de la fragmentación temporal o el sentido del absurdo existencial mediante la ruptura de la causalidad y la lógica, aspectos que podrían servir para representar la reacción inicial de angustia.

La naturaleza deconstructiva choca con la premisa central del concepto, dificulta la construcción de un personaje con la coherencia psicológica necesaria para la confrontación existencial y la decisión afirmativa de la vida, que por el contrario podría negar una causalidad significativa y la posibilidad de transformar lo negativo en afirmación. Su uso

parece más apropiado para la sátira o la deconstrucción formal que para la exploración dramática del concepto.

Propuesta de Estructura para *Un eterno otra vez*.

El análisis de las estructuras narrativas para representar el Eterno Retorno revela tanto sus potencialidades como sus limitaciones. Si bien la Arquitrama ofrece claridad y progresión, su impulso hacia un cambio irreversible y un cierre definitivo entra en tensión con la naturaleza cíclica e incluso la repetición exacta que algunas interpretaciones del Eterno Retorno sugieren. La Minitrama, con su énfasis en el conflicto interno y la posibilidad de finales abiertos, resuena más con la dimensión existencial del concepto, pero puede carecer del dinamismo necesario para sostener una confrontación activa con el dilema existencial del concepto. La Antitrama, por su parte, aunque capaz de evocar el absurdo o la fragmentación temporal, a menudo sacrifica la coherencia. Estas limitaciones no conducen a un rechazo total de estos modelos, sino a la comprensión de que, para representar eficazmente el Eterno Retorno a un medio narrativo como el guion, se requiere una aproximación estructural más flexible y adaptativa. Por lo tanto, la cuestión es identificar qué elementos de las tres estructuras aportan más a la representación.

La propuesta de una estructura híbrida se fundamenta en los pilares de la Arquitrama para asegurar la claridad y el dinamismo narrativo. Se necesita un protagonista que, a pesar de ser afectado por un bucle, sea predominantemente “activo”, pero con una reflexión interna y existencial constante como el personaje de la Minitrama. Este personaje mixto es crucial para la concepción nietzscheana del Eterno Retorno: “«Mi doctrina dice: vivir de manera tal que tengas que desear vivir nuevamente, ésa es la tarea; ¡de todos modos lo harás!».” (Nietzsche

(XII, n. 116), como se citó en Heidegger, 2000). Un personaje que busca activamente afirmar su existencia y aceptar su destino, ya sea mejorando su calidad de vida y abrazando su forma de ser, encarna la premisa del concepto.

Si bien una repetición completamente inconsciente, como podría sugerir la filosofía en su forma más pura, dificultaría la creación de una historia con un objetivo claro, ya que todo sería igual, el dotar al personaje de conciencia dentro del bucle, permite dramatizar su lucha y sus decisiones, haciéndolo capaz de seguir sus propios deseos y confrontar el conflicto interno. Igualmente, es importante mantener una causalidad lineal en la experiencia subjetiva del personaje; esto significa que cada nuevo aprendizaje, cambio en sus relaciones o transformación interna debe ser una consecuencia directa de sus vivencias previas.

Se rescata también el final abierto, donde el mecanismo del bucle temporal, no necesariamente se cierra o resuelve. A diferencia de muchas narrativas que utilizan bucles temporales y culminan con la ruptura del ciclo como señal de victoria o aprendizaje, como en *Groundhog Day* (Ramis, 1993), este modelo permite que el arco interno del protagonista alcance una resolución significativa mientras la condición cíclica pueda persistir o quedar ambigua.

La propuesta se enriquece si tomamos en cuenta otra interpretación de Nietzsche, y es de Gilles Deleuze sobre el Eterno Retorno. Si el personaje posee conciencia dentro del bucle, su experiencia no se limita a revivir pasivamente los mismos eventos. Deleuze (2000) es crucial al advertir que

Hay por tanto que evitar hacer del eterno Retorno un retorno de lo Mismo. Eso sería desconocer la forma de la transmutación, y el cambio en la relación fundamental.

Pues lo Mismo no preexiste a lo diverso (excepto en la categoría del nihilismo). Lo que regresa no es lo Mismo, porque el regresar es la forma original de lo Mismo, que se dice solamente de lo diverso, de lo múltiple, del devenir. Lo Mismo no regresa, el regresar y sólo él es lo Mismo de lo que deviene.

Va en esto la esencia del eterno Retorno. [...] El secreto de Nietzsche es que el eterno Retorno es selectivo. Y doblemente selectivo. En primer lugar como pensamiento. Porque nos da una ley para la autonomía de la voluntad desembarazada de toda moral: lo que yo quiera (mi pereza, mi gula, mi cobardía, tanto mi vicio como mi virtud) «debo» quererlo de tal manera que quiera también su eterno Retorno. Se halla eliminado el mundo de los «semiquereres», todo eso que queremos a condición de decir: una vez, nada más que una vez. Incluso una cobardía, una pereza que quisieran su eterno Retorno se tornarían algo distinto de una pereza, de una cobardía: se tornarían activas y se convertirían en potencias de afirmación. Y el eterno Retorno no es sólo el pensamiento selectivo, sino también el Ser selectivo. Únicamente regresa la afirmación, únicamente regresa lo que puede ser afirmado, únicamente la alegría retorna. Todo lo que puede ser negado, todo lo que es negación, es expulsado por el movimiento mismo del eterno Retorno. (págs. 43-45)

Ya no se trata de un simple retorno, sino de un campo de experimentación ética y existencial activa. El personaje consciente, al querer el Eterno Retorno de sus acciones y decisiones dentro del ciclo, no solo las repite, sino que las selecciona y, al hacerlo, las transforma. La capacidad de este modelo reside en equilibrar los elementos para conseguir una estructura óptima para la representación del concepto.

Esta estructura híbrida se ve plasmada en el guion resultante *Un eterno otra vez*. La protagonista, Aurora, aunque atrapada en un bucle temporal que abarca quince años de su vida, no es meramente pasiva. Por el contrario, en cada iteración toma decisiones activas como en la Arquitrama para intentar cambiar su destino: primero, salvar a su madre; luego, al comprender la complejidad de esa relación, enfocarse en su propio crecimiento y en redefinir sus lazos familiares, especialmente con su madrastra Gisela. Simultáneamente, cada ciclo la obliga a una profunda introspección y a una confrontación con sus miedos y traumas internos, de la Minitrama, donde sus aprendizajes y maduración se acumulan a pesar del reinicio del ciclo. Así, la narrativa equilibra la acción externa con la evolución interna, culminando no en la ruptura del bucle, sino en la aceptación consciente de su condición cíclica con una nueva madurez, afirmando su Eterno Retorno.

Ambientación

Cuando la estructura se entrelaza con el Eterno Retorno y el viaje transformador del género *coming-of-age*, exige una cuidadosa construcción del mundo en el que la historia se desenvuelve. El universo espaciotemporal y contextual de la narrativa va de la mano con el género, como elementos mutuamente constitutivos que, en conjunto, definen como se desenvuelve la experiencia del protagonista. El *coming-of-age*, con su foco en el desarrollo a lo largo de un lapso vital, es condicionado por la ambientación en la que este proceso de maduración tiene lugar. No solo se busca crear una realidad coherente que dé soporte a la trama y los personajes, sino que también sirve para articular y potenciar las convenciones y expectativas del género *coming-of-age*, permitiendo que la representación del Eterno Retorno adquiera verosimilitud y resonancia dentro de la estructura del guion.

“El periodo” es el lugar temporal que ocupa una historia. (McKee, pág. 56). Es esta dimensión la que establece un contexto cultural, social, tecnológico y de valores que condiciona las posibilidades de la trama, del concepto y del género. Dentro del *coming-of-age*, si bien el proceso de maduración es universal, la forma en que se experimenta y los conflictos que surgen están fuertemente marcados por la época. Incluso un Eterno Retorno es concebido diferente según el nivel de consciencia y conocimiento de la época. Como sugiere Eliade (1949) se concibe diferente la repetición de los hechos para un hombre arcaico y para un hombre moderno:

Así, para el hombre tradicional, el hombre moderno no constituye el tipo de un ser libre ni el de un creador de historia. Por el contrario, el hombre de las civilizaciones arcaicas puede estar orgulloso de su modo de existencia, que le permite ser libre y crear. Es libre [...] de anular su propia “historia” mediante la abolición periódica del tiempo y la regeneración colectiva. El hombre que aspira a ser histórico no puede aspirar en modo alguno a esa libertad del hombre arcaico respecto de su propia "historia", pues para el moderno la suya [su historia] no sólo es irreversible sino también constitutiva de la existencia humana. (pág. 67).

Incluso en estos deseos universales, existen evoluciones sociales, como en los rituales de cortejo, las expectativas matrimoniales y los roles en una relación. El estándar de 1900 varía del estándar de 1950 al estándar del 2000, y así sucesivamente, y se aplica a la mayoría, sino a todos, de los deseos humanos más profundos. (Selbo, 2015, pág. 36).

Dentro de la estructura propuesta, un periodo contemporáneo o un pasado reciente parece más adecuado para presentar los conflictos internos y existenciales del protagonista que experimenta el Eterno Retorno como proceso de maduración, como una respuesta a presiones

sociales o culturales, fácilmente reconocidos por la audiencia, en línea con la función del género de conectar con el espectador (Selbo, 2015, pág. XI).

En *Un eterno otra vez*, se establece inicialmente en un 2025 contemporáneo en Colombia, pero el bucle transporta a Aurora a su yo de 10 años en 2010, cubriendo así un lapso significativo de su vida, dentro de un contexto moderno, no tan lejano y por ende reconocible.

La elección sobre el lapso temporal que cubre la narración afecta directamente el ritmo, el enfoque y la profundidad con la que se exploran los eventos y transformación del personaje.

Dentro del *coming-of-age*, la duración suele ser variable, algunas historias condensan la maduración en un evento corto e intenso, mientras otros abarcan años para presentar una evolución más gradual. Como elemento de creación, se propone utilizar una duración extensa: el progreso completo de la infancia hasta la adultez, dentro de un bucle consciente. Esto permitiría al protagonista no solo enfrentar repetidamente los mismos desafíos, sino experimentar activamente con diferentes posibilidades. Esta perspectiva resuena con la idea nietzscheana que exige una visión que abarque la totalidad de la existencia, no solo momentos específicos del protagonista. Así como Zaratustra necesitó descender de su montaña tras diez años de soledad para comprender su propia sabiduría acumulada (Nietzsche F. , *La Gaya Scienza*, 1990, pág. 134), el protagonista que revive un lapso vital amplio tiene la oportunidad de evaluar y resignificar su totalidad desde sus múltiples iteraciones, No es solo la repetición de un día, sino la confrontación con el ciclo vital completo.

Para *Un eterno otra vez*, el bucle de Aurora abarca quince años cruciales: Esta amplitud permite que la protagonista no solo reviva un evento puntual, sino todo un proceso de maduración y las diferentes etapas del *coming-of-age*. Así, la confrontación con el Eterno Retorno se da sobre un segmento significativo de su existencia, ofreciendo la oportunidad de

una reevaluación profunda y de experimentar con las consecuencias de sus decisiones a largo plazo dentro de cada ciclo, como cuando intenta salvar a su madre Celia y luego, en otra iteración, decide no intervenir, explorando las ramificaciones de ambas elecciones en su desarrollo.

La locación es “el lugar que ocupa una historia en el espacio.” (McKee, 2002, pág. 57), abarcando tanto el entorno físico como el social y cultural, que moldea a los personajes y sus interacciones. El Nivel de Conflicto, se define como “posición que ocupa la historia dentro de la jerarquía de las luchas humanas.” (McKee, 2002, pág. 57), refiriéndose a la dimensión predominante de la lucha del protagonista, que va desde lo más íntimo de su conflicto interno, hasta lo más amplio de su conflicto con el entorno. Esto se vuelve determinante para definir el escenario específico de un personaje que confronte el ciclo y la maduración.

Un aspecto crucial del género *coming-of-age*, reside en la profunda interconexión entre la narrativa y su mundo específico. Los conflictos y transformaciones que experimentan los personajes no pueden comprenderse plenamente si se aíslan de su entorno. Como destaca Mark Kermode (2018): "But you can't detach where these stories take place from when they take place. Coming-of-age movies are, by their nature, set in the past" [Pero no puedes separar dónde suceden estas historias de cuándo suceden. Las películas *coming-of-age* están, por su naturaleza, ambientadas en el pasado] (00:13:20).

En una localización recurrente, el nivel del conflicto del personaje se manifiesta en la interacción entre su mundo interior y las presiones de su entorno social. El conflicto externo se materializa en los obstáculos o figuras antagónicas que el personaje enfrenta repetidamente con cada ciclo: pueden ser expectativas sociales, instituciones opresivas, o incluso relaciones problemáticas que actúan como barreras a sus deseos. Un protagonista activo intentará

superar estos desafíos externos. No obstante, estos conflictos en un entorno cíclico, impulsan al personaje hacia una profunda confrontación interna. La imposibilidad de una victoria externa definitiva o la constante reaparición de los mismos problemas, fuerzan al personaje a una reflexión existencial constante sobre la postura que debe adoptar al reiniciar cada ciclo. La lucha externa se entrelaza y alimenta la lucha interna, un dinamismo muy acorde con el *coming-of-age* (Selbo, 2015, pág. 291). Este escenario, donde la acción en el mundo repercute en la maduración del personaje, convierten las locaciones y el género, en el espacio ideal para la afirmación de su voluntad ante el Eterno Retorno.

La locación principal es Colombia en *Un eterno otra vez*, con escenarios recurrentes y significativos como el hogar familiar, el colegio, el teatro Infinitum, el parque y el cementerio. Estos lugares hacen parte de lo que conforma la totalidad de Aurora. El Nivel de Conflicto se despliega en la interacción de Aurora con su entorno. Externamente, enfrenta obstáculos concretos como la necesidad de audicionar y ser aceptada en el Teatro Infinitum, un anhelo que representa una barrera a sus sueños. Además, el contexto socioeconómico de Colombia subyace en las dinámicas familiares: las dificultades económicas de Sergio, su dependencia de los ingresos de Gisela, y las presiones que podrían contribuir al alcoholismo de Celia, todo ello conforma un entorno que impone limitaciones y desafíos externos a Aurora y su familia. Así, las presiones del entorno cíclico, tanto las institucionales y socioeconómicas como las familiares, alimentan su lucha interna, forzándola a una maduración y a una reevaluación constante de su postura ante la vida, ejemplificando el dinamismo del *coming-of-age* en un contexto de Eterno Retorno.

Personaje

Los personajes son quienes viven la trama, enfrentan los conflictos y en última instancia, nos transmiten el significado profundo del relato. Se establece como el elemento central y el vehículo primordial a través del cual el concepto se representa y se explora en su complejidad existencial. “La estructura es sus personajes y los personajes son la estructura. Son lo mismo, y por lo tanto una no puede ser más importante que los otros.” (McKee, 2002, pág. 79). Esto significa que la historia que contamos se revela a través de las acciones y, sobre todo, de las elecciones que toman los personajes cuando se ven forzados a actuar.

Lo primero que vemos es la Caracterización, que se define como “la suma de todas las cualidades observables de un ser humano” (McKee, pág. 79), como su edad, aspecto físico, forma de hablar, etc. Sin embargo, esto no es el personaje en su totalidad, puesto que “la única manera que tenemos de conocer a los personajes a fondo es a través de sus decisiones cuando están sometidos a presión” (McKee, pág. 81), lo que se entendería como la Verdadera Personalidad. Son las revelaciones de la Verdadera Personalidad y la transformación que puedan experimentar a lo largo de la historia, lo que comunica la premisa central de la historia. Si la Verdadera Personalidad es revelado cuando los personajes están sometidos a presión, en una narrativa que utiliza la estructura híbrida, esta presión adquiere una dimensión existencial única; La condición misma del Eterno Retorno.

Es precisamente en cómo un personaje *coming-of-age* enfrenta esta presión existencial del Eterno Retorno donde su transformación adquiere una profundidad particular. Como señala Selbo (2015), el género se centra en la transformación del personaje, a menudo descrita como un “viaje de autodescubrimiento” donde “aprende algo sobre sí mismo y sobre el mundo” (pág. 289). Este viaje suele estar jalonado por lo que los antropólogos, siguiendo a Arnold

van Gennep (citado en Selbo, 2015, pág. 291), denominan "Ritos de Paso". Estos no son necesariamente ceremonias formales, sino experiencias cruciales que marcan la transición de una etapa de la vida a otra, momentos que simbolizan una "separación" de un estado anterior, una "transición" y una "reincorporación" a un nuevo estatus o comprensión. La caracterización inicial del personaje puede reflejar su inmadurez o las contradicciones propias de quien aún no ha enfrentado pruebas vitales decisivas. Es entonces cuando la presión acumulada por la repetición actúa sobre esta base, forzando al personaje a tomar elecciones que trascienden pruebas cruciales y revelan su Verdadera Personalidad.

El *coming-of-age* se articula a menudo a través de momentos importantes del personaje, que cuando se ven sometidos a la repetición forzada de un bucle narrativo, adquieren una resonancia particular. Desde la perspectiva del Eterno Retorno de Eliade (1949), estos eventos repetidos recaen en el tiempo mítico, donde cada rito reactualiza el primer momento: “Pero descubrimos al mismo tiempo la estructura cíclica del tiempo, que se regenera a cada nuevo “nacimiento”, cualquiera que sea el plano que se produzca. Ese “eterno retorno” delata una ontología no contaminada por el tiempo y el devenir” (pág. 37). Así, en cada repetición de una "primera vez" se convierte en una oportunidad de revivir y resignificar ese "nacimiento" arquetípico en la vida del personaje.

Un protagonista que tras cada iteración aun decide perseguir una vocación personal, enfrentando a obstáculos recurrentes como la oposición familiar o los desafíos de un ciclo que borra lo conseguido, revela un personaje verdadero marcado por la voluntad y la persistencia. Su lucha puede interpretarse como intento de marcar significado y valor a una existencia que amenaza con volverse monótona, una encarnación activa del desafío

nietzscheano: “vivir de manera tal que tengas que desear vivir nuevamente” (Nietzsche (XII, n. 116), como se citó en Heidegger, 2000).

Por el contrario, es posible un personaje cuyas elecciones bajo presión del retorno lo lleven a la resignación, revelando una incapacidad de afrontar el Eterno Retorno. Combinando el conflicto interno de la lucha existencial y el conflicto externo que puede ser su propio entorno que se reinicia, crea el escenario ideal para desarrollar la unión de estos elementos. El arco de maduración (Selbo, 2015) se redefine, no es solo crecer cronológicamente sino desarrollar una respuesta ética y existencial de cara al retorno.

La caracterización inicial de Aurora en *Un eterno otra vez*, definida por sueños artísticos frustrados y complejas dinámicas familiares, se somete a una evolución constante a través de cada ciclo del bucle temporal: Representa la lucha de afirmar su propia existencia y madurar ante el desafío del Eterno Retorno. Las decisiones que Aurora toma bajo esta incesante presión, desde sus intentos por salvar a su madre Celia hasta la confrontación de sus miedos internos, la redefinición de su relación con su madrastra Gisela y su aspiración por el Teatro Infinitum, van desvelando su Verdadera Personalidad. Los ritos de paso, como su cumpleaños o la pérdida de su madre, adquieren una resonancia mítica al repetirse, obligándola a resignificarlos.

El significado

Toda historia bien construida, más allá de sus eventos y personajes, comunica un significado, una idea central sobre cómo funciona la vida. Este mensaje no se declara explícitamente, sino que se demuestra a través de las acciones y, especialmente, del resultado final de la trama. Es

el punto final de la representación del concepto del Eterno Retorno a través del viaje *coming-of-age* de la protagonista. McKee (2002) llama a esta idea central “La Idea Controladora”, dice que “se puede expresar en una única frase que describa cómo y por qué la vida cambia de una situación al principio hasta otra al final.” (pág. 89). Esta idea siempre combina el Valor final alcanzado, de carga positiva, negativa o irónica, que representa la condición existencial alcanzada como resultado del clímax narrativo, con la Causa principal que provocó ese cambio. Entender esto es clave para dar coherencia temática a la historia. La trama avanza mostrando un conflicto entre la idea principal y su opuesto, la Contraidea (pág. 91). Esta dinámica crea tensión y profundidad, por lo que, al llegar al clímax, una de estas visiones prevalece, revelando cual es la Idea Controladora que la historia quiere probar o afirmar.

La culminación temática de cualquier narrativa se formaliza en su Idea Controladora, que distingue tres tipos de cargas emocionales que estas pueden expresar: Idealistas, Pesimistas e Irónicas. Al aplicar alguna de estas a una narrativa que explora el Eterno Retorno a través del *coming-of-age*, el final elegido definirá la visión de la vida frente a la repetición.

Un final idealista podría adaptar el Eterno Retorno a las convenciones narrativas que buscan una catarsis clara. Presenta el ciclo o bucle no como un destino a abrazar eternamente, sino como una prueba existencial o desafío que el protagonista debe superar para alcanzar la libertad y la madurez. Un ejemplo creativo podría ser el de un personaje que utiliza las iteraciones no solo para perfeccionar su arte, sino para aprender una lección crucial sobre sí misma y sus relaciones, como podría ser el valor del altruismo sobre la ambición pura. En el clímax, tras una acción que demuestre que ha internalizado la lección, como en un acto de generosidad sacrificando una gran oportunidad por el bienestar de un ser querido, el bucle se

rompe, listo para vivir futuro con la madurez adquirida. La idea controladora iría de la mano con el punto de vista del Eterno Retorno, que en este caso la resolución se aleja de la aceptación radical de Nietzsche, pero que funciona como una reinterpretación narrativa “idealista” muy común en el cine. Sería una afirmación de la voluntad que transforma la condición dada, aunque la transformación implique la finalización del retorno mismo.

El final pesimista, sería sucumbir ante la carga aplastante o la falta de sentido de la repetición infinita. El protagonista es derrotado por el ciclo, incapaz de afirmar su existencia y cayendo en la desesperación. El personaje ignoraría todo el proceso acumulado y con ello su maduración se vería truncada. La Idea Controladora reflejaría la pesadilla mental de Borges (1984): “desenterró la intolerable hipótesis griega de la eterna repetición y procuró educir de esa pesadilla mental una ocasión de júbilo. Buscó la idea más horrible del universo y la propuso a la delectación de los hombres.” (pág. 389), que puede conducir al nihilismo si no se posee la fuerza para superarlo.

Un final irónico, presenta una visión agridulce y matizada, pero mucha más afirmativa respecto a la perspectiva de Nietzsche. Se reconocería tanto la dificultad como la potencia del retorno. El protagonista logra una forma de afirmación y madurez, pero a un costo significativo, aceptando la coexistencia de la alegría y el sufrimiento dentro del ciclo. Un ejemplo creativo sería el de un personaje que logra su objetivo a causa de tomar decisiones moralmente cuestionables o sacrificar otros aspectos importantes de su vida. El clímax lo presentaría satisfecho por el logro conseguido, pero consciente del precio pagado y de la naturaleza agridulce del ciclo que continua. Su Idea Controladora dialoga con la interpretación trágica y heroica de Nietzsche, donde la afirmación suprema implica abrazar

las contradicciones, el sufrimiento y la destrucción como parte inherente del devenir que se elige querer en su totalidad (Heidegger, 2000, pág. 230).

El significado en *Un eterno otra vez* culmina en un final irónico, que se manifiesta en que su mayor crecimiento surge de una elección imposible: en un ciclo, al intentar salvar a su madre Celia, impide el nacimiento de su medio hermano Renato; en otro, al permitir la muerte de Celia, posibilita la existencia de Renato. También pensar en que lo que construya en ese lapso de bucle, como alcanzar a entrar a una academia, se pierde. Esta disyuntiva, donde cualquier elección implica una pérdida significativa, la lleva a una madurez forjada en el sacrificio y la aceptación de que no puede tenerlo todo. Su afirmación radical de la vida no proviene de ganar o escapar del bucle, sino de aceptar las consecuencias de sus decisiones dentro de él.

Conclusiones

La presente investigación ha permitido identificar elementos clave para la representación del concepto del Eterno Retorno en un guion cinematográfico de largometraje, con una atención particular a su articulación dentro del género *coming-of-age*. Un descubrimiento central, que responde directamente al primer objetivo específico de analizar el concepto del Eterno Retorno, es que su plasmación cinematográfica demanda su materialización a través de los componentes narrativo: El proceso de escritura de guion se configura como un espacio de investigación donde el concepto es puesto a prueba por las dinámicas de la historia, lo que da como resultado una comprensión particular del concepto que surge de la práctica creativa.

Otro hallazgo relevante vinculado al segundo objetivo específico, identificar las características de las películas de género *coming-of-age* y su relación con el concepto de Eterno Retorno, se encuentra en la afinidad observada entre ambas esferas. Las narrativas de maduración, enfocadas en la evolución del individuo ante los desafíos de la vida y la construcción de su identidad, proporcionan un espacio propicio para explorar las implicaciones existenciales del Eterno Retorno. El recorrido del protagonista, a menudo definido por momentos de transición y la confrontación con etapas previas de su ser, encuentran conexión significativa en la idea de una existencia cíclica. Tal ciclicidad, impone una reevaluación continua de las elecciones y una búsqueda de propósito dentro de la repetición. El guion resultante de esta investigación representa cómo el personaje principal, Aurora, enfrenta la repetición en un lapso de vida importante entre su infancia hasta la adultez, permitiendo explorar estas dinámicas.

Para la representación del Eterno Retorno se ha constatado que una repetición carente de consciencia por parte del personaje, aunque pueda alinearse con ciertas lecturas del concepto,

limitaría la construcción de un arco de personaje en términos dramáticos. Por lo tanto, otorgar al personaje la capacidad de tomar conciencia dentro del bucle temporal, como sucede en la trayectoria desarrollada en el guion, posibilita la dramatización de su confrontación interna, sus aprendizajes y su desarrollo social. Este enfoque permite mantener una secuencia lógica en la experiencia interna del personaje, aun cuando el tiempo narrativo se reinicie, y no persigue necesariamente la resolución del bucle, sino la exploración de la maduración del personaje bajo esa condición. Este entendimiento fue crucial para el cumplimiento del tercer objetivo específico: desarrollar un guion cinematográfico con características del género *coming-of-age* que represente el concepto del Eterno Retorno.

Si bien existen autores desde los estudios de cine que han examinado la capacidad del medio para la representación de ideas desde el potencial de la cinematografía, sus análisis a menudo se centran más en la teoría que en la aplicación por parte de un creador, y no se habían enfocado de manera específica en la vinculación entre un concepto particular como el Eterno Retorno, un género cinematográfico como el *coming-of-age*, y la representación de la escritura de guion. Se encuentra que la representación es un proceso de generación de significado donde el lenguaje cinematográfico participa en la articulación de la comprensión de dicho concepto. Este trabajo no busca simplemente tomar la idea de Nietzsche y adaptarla de forma literal, sino que, al jugar creativamente con el concepto para construir una narrativa cinematográfica, el guion resultante desarrolla su propia forma de entender y expresar el Eterno Retorno. En este sentido, el cine tiene una capacidad única para generar pensamiento, como bien lo expresa Gilles Deleuze (1984): “Hemos pensado que los grandes autores de cine podían ser comparados no sólo con pintores, arquitectos, músicos, sino también con pensadores. Ellos piensan con imágenes-movimiento y con imágenes-tiempo, en lugar de

conceptos.” (pág. 12). El valor de esta investigación reside en cómo la interacción creativa con el concepto puede dar lugar a una expresión cinematográfica original, revelando matices y posibilidades que surgen de la propia práctica de la escritura de guion.

Los resultados ofrecen una perspectiva útil para guionistas, directores y otros creadores que busquen abordar la representación de conceptos a través de la narrativa. La investigación provee un modelo de análisis y creación que facilita el desglose de un concepto y la exploración de sus potencialidades dramáticas dentro de un género determinado. La trayectoria del personaje de Aurora, desarrollada en el guion que concluye esta investigación, con su particular forma de enfrentar el pasado, sus temores y la eventual asimilación de su destino cíclico, ejemplifica cómo estos principios pueden aplicarse para construir personajes y tramas que vehiculen ideas con una carga existencial y emocionalmente atractiva. Se expone una de muchas posibilidades de cómo la investigación teórica puede utilizarse como herramienta de creación cinematográfica que encarna y explora las dimensiones del concepto estudiado.

Una dirección para futuras investigaciones, podría ser el análisis de diversas estrategias narrativas, más allá de la forma híbrida propuesta aquí, para la representación de conceptos en el cine. Resultaría valioso examinar cómo diferentes combinaciones de los elementos narrativos, o incluso la incorporación de otros modelos de análisis, pueden ofrecer alternativas para que los creadores materialicen ideas en guiones cinematográficos, ampliando el repertorio de herramientas disponibles para la escritura creativa.

Este trabajo de grado se planteó la interrogante de cómo representar el concepto del Eterno Retorno en un guion cinematográfico con características del género *coming-of-age*. Mediante el análisis teórico y la concreción en una propuesta creativa en el guion, se evidencia que

dicha representación es factible y ofrece un espacio valioso para la exploración de la condición humana. Al analizar la representación narrativa del concepto, identificar las particularidades del género *coming-of-age* junto a su vinculación con el Eterno Retorno y culminar con el desarrollo de un guion que aplica estos hallazgos, se han satisfecho los objetivos propuestos, logrando así el objetivo general de la investigación: representar el concepto del Eterno Retorno en un guion cinematográfico con características del género *coming-of-age*.

Bibliografía

- Accetto, C. (2024). *El Bildungsroman, Un Género En Evolución: La Novela De Formación En La Literatura Española Reciente (Luis Landero, David Trueba, Marta Sanz Y Aloma Rodríguez)*. [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10486/716047>
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós.
- Barbero, J. (2024). *Crítica de El día es largo y oscuro: Julio Hernández Cerdón desafía el género de vampiros*. Obtenido de Indie Hoy: <https://indiehoy.com/cine/critica-de-el-dia-es-largo-y-oscuro-julio-hernandez-cordon-desafia-el-genero-de-vampiros/>
- Blessing, K. (2020). Groundhog Day as Philosophy: PhilConnors Says “No” to Eternal Return. En *The Palgrave Handbook of Popular Culture as Philosophy*. Palgrave Macmillan.
- Blinkist. (s.f.). *Cinema 1 Summary of key Ideas and Review Gilles Deleuze*. Obtenido de Blinkist: <https://www.blinkist.com/en/books/cinema-1-en>
- Boas, G. (1974). *Dictionary of the History of Ideas*. University of Virginia Library.
- Boeree, G. (2007). *La Rueda de la Vida*. Shippensburg University.
- Borges, J. (1947). *El inmortal*. El Aleph.
- Borges, J. (1984). El Aleph. En C. V. Frías (Ed.), *Jorge Luis Borges Obras Completas 1923-1972* (págs. 535- 553). Emecé Editores.
- Borges, J. (1984). Historia de la eternidad. En C. V. Frías (Ed.), *Jorge Luis Borges Obras Completas 1923-1972* (págs. 347 - 423). Emecé Editores.

Bradshaw, P. (2003). *City of God review – irresistibly potent gang-life thriller from the Brazilian favelas*. Obtenido de The Guardian:

<https://www.theguardian.com/culture/2003/jan/03/artsfeatures2>

Camus, A. (1995). *El mito de Sísifo*. Alianza Editorial.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: estudios sobre cine I*. Paidós.

Deleuze, G. (2000). *Nietzsche*. Arena Libros.

Eliade, M. (1949). *El Mito del Eterno Retorno. Arquetipos y Repetición*. Libros Tauro.

Gatopardo. (s.f.). *Tarde para morir joven: Adolecer tras la dictadura*. Obtenido de

Gatopardo: https://www.gatopardo.com/articulos/tarde-para-morir-joven-adolecer-tras-la-dictadura?5b6d75f9_page=33

Hall, C. (2024). *Same as It Ever Was? Eternal Recurrence in Ancient Greek and Roman Philosophy*. Obtenido de The Public Domain Review:

<https://publicdomainreview.org/essay/same-as-it-ever-was/>

Hall, S. (1997). El Trabajo de la Representación. En *Representation: Cultural*

Representations and Signifying Practices (E. S. Casas, Trad., págs. 13-74). Sage Publications.

Hardcastle, A., Morosini, R., & Tarte, K. (2009). *Coming of Age on Film: Stories of Transformation in World Cinema*. Cambridge Scholars Publishing.

Heidegger, M. (2000). *Nietzsche*. Ediciones Destino.

- Lértora, M. (s.f.). *Coming of age: Crecer según Hollywood*. Obtenido de Cines Argentinos:
<https://m.cinesargentinos.com.ar/articulo/556-coming-of-age-crecer-segun-hollywood/>
- Lyden, J. (2018). Eternal Now: Recent Time Loop Movies and the Sanctity of the Moment. *Journal of Religion & Film*, 22(3).
- Maslin, P. (2018). *Contemporary British Coming-of-Age Films (1979 to the Present Day)*. Royal Holloway, University of London.
- McKee, R. (2002). *El guión. Story: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.
- MG. (2018). *La colombiana Diana Montenegro debuta en largo con “El alma quiere volar”, un coming of age femenino*. Obtenido de Latam Cinema:
<https://www.latamcinema.com/la-colombiana-diana-montenegro-debuta-en-largo-con-el-alma-quiere-volar-un-coming-of-age-femenino/>
- Migliardo, C. (2022). *Reseña Retro: Boyz n the Hood, la adolescencia afroestadounidense*. Obtenido de CinemaSaturno: <https://cinemasaturno.com/resenas/retro/resena-boyz-n-the-hood/>
- Mijares, M. (2018). *Lady Bird: un coming-of-age sincero y fresco*. Obtenido de Nexos:
<https://cultura.nexos.com.mx/lady-bird-un-coming-of-age-sincero-y-fresco/>
- Mullor, M. (2021). *'Palm Springs' es la 'rom-com' perfecta para la era del confinamiento*. Obtenido de Fotogramas: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a35390924/palm-springs-pelicula-comedia-romantica-critica/>

Nietzsche, F. (1882). *Die fröhliche Wissenschaft*. Ernst Schmeitzner.

Nietzsche, F. (1883-1885). *Also sprach Zarathustra*. Ein Buch für Alle und Keinen. Ernst Schmeitzner.

Nietzsche, F. (1990). *La Gaya Scienza*. Monte Avila Editores.

Osorio, O. (s.f.). *Matar a Jesús, de Laura Mora*. Obtenido de El Colombiano:

<https://www.elcolombiano.com/blogs/cinefagos/3975/3975>

Rendón, D. (2020). *Desempleo Y Representación En El Guión Cinematográfico De Ficción*

“*Todos Los Días*”. [Tesis de Maestría, Universidad de Antioquia]. Obtenido de

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/18754/1/RendonDavid_2020_Representacio%CC%81nDesempleoGuion.pdf

Robshaw, B. (2020). *Eternal Recurrence Revisited*. Obtenido de Philosophy Now:

https://philosophynow.org/issues/137/Eternal_Recurrence_Revisited

Selbo, J. (2015). *Film Genre for the Screenwriter*. Routledge.

Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Ediciones Rialp, S. A.

The Pervert's Guide To Cinema. (s.f.). *Synopsis*. Obtenido de The Pervert's Guide To Cinema: <https://www.thepervertsguide.com/about.html>

Thorne, C. (2001). Como el Ave Fénix. *Boletín Cultural de la Sociedad Peruana de Cardiología, Vol. 2, N° 2*. Obtenido de

https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/cardiologia/v02_n2/fénix.htm

Villacañas de Castro, L. S. (2013). El eterno retorno en Borges, Blanqui y Whitman: Retorno de la filosofía a partir de Nietzsche. *Estudios Nietzsche*, 13, 119-134.

Filmografía

Barbakow, M. (Dirección). (2020). *Palm Springs* [Película]. Hulu.

Curtis, R. (Dirección). (2013). *About Time* [Película]. Universal Pictures.

Gerwig, G. (Dirección). (2017). *Lady Bird* [Película]. A24.

Hernández, J. (Dirección). (2024). *El día es largo y oscuro* [Película]. La Mitad del Continente S.A. de C.V., Burning S.A.S. .

Hughes, J. (Dirección). (1985). *The Breakfast Club* [Película]. Universal Pictures.

Jones, D. (Dirección). (2011). *Source Code* [Película]. Summit Entertainment.

Kermode M., N. K. (Escritor), & Freand Jones, N. (Dirección). (2018). *Mark Kermode's Secrets of Cinema* [Serie de Televisión]. BBC Studios.

Meirelles, F., & Lund, K. (Dirección). (2002). *Ciudad de Dios* [Película]. Miramax Films.

Montenegro, D. (Dirección). (2020). *El alma quiere volar* [Película]. CINEMA Co.

Mora, L. (Dirección). (2017). *Matar a Jesús* [Película]. 64-A Films.

Ramis, H. (Dirección). (1993). *Groundhog Day* [Película]. Columbia Pictures.

Russo-Young, R. (Dirección). (2017). *Before I Fall* [Película]. Open Road Films.

Singleton, J. (Dirección). (1991). *Boyz n the Hood* [Película]. Columbia Pictures.

Sotomayor, D. (Dirección). (2018). *Tarde para morir joven* [Película]. Cinestación.

Stiller, B. (Dirección). (2013). *The Secret Life of Walter Mitty* [Película]. 20th Century Fox.

Truffaut, F. (Dirección). (1959). *Les quatre cents coups* [Película]. Cocinor.

Žižek, S. (Escritor), & Fiennes, S. (Dirección). (2006). *The Pervert's Guide to Cinema* [Película]. P Guide Ltd., ICA Projects.