

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

Risas Animadas

Propuestas para la creación de series cómicas animadas en Argentina

Fernando Hugo Codarin

Cuerpo B del PG

27/02/2013

Licenciatura en Negocios de Diseño y Comunicación

Proyecto Profesional

Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes

Índice

Introducción.....	1
1- Del acetato al frame.....	5
1.1- Orígenes de la animación y los dibujos animados.....	5
1.2- La animación en Argentina.....	13
1.3- De la red a la TV.....	15
2- El relato cómico.....	22
2.1- La historia y el relato.....	22
2.2- Los temas y las líneas argumentales.....	27
2.3- Modelos de comedia, de Grecia a la TV.....	30
2.4- Dispositivos del humor.....	31
3- Los Formatos	47
3.1- Sketch y gag.....	48
3.2- El pitch, la sitcom y su estructura.....	49
3.3- La comedia familiar animada.....	58
4- Familias Animadas.....	62
4.1- La estructura familiar.....	62
4.2- Las historias familiares.....	68
4.3- Los dispositivos familiares.....	71
4.4- Estructura Ternaria.....	75
5- Propuesta	81
5.1- La idea: Pitch y juego dramático.....	81
5.2- Los personajes.....	93

5.3- Propuesta de Capítulos.....	95
5.4- Guión-Escaleta del piloto.....	96
Conclusiones.....	100
Referencias bibliograficas.....	101
Bibliografía.....	105

Introducción

Las series animadas exitosas en Argentina son de origen Norteamericano. Como principales ejemplos se puede mencionar: Los Simpson, Padre de Familia, Los Reyes de la Colina, American Dad, Beavis and Butthead. A través del humor, las series tratan tópicos políticos y sociales característicos del lugar donde son producidas. Siendo estas series extranjeras, no sólo se valen de temas universales para su planteo, sino que también dan cuenta de una situación ajena al país. Se necesita identificar cuáles son los rasgos específicos que tienen estos productos ya existentes para la inserción exitosa de una nueva serie animada de humor en la televisión Argentina. El proyecto será de utilidad para profesionales del ámbito del Diseño de Imagen y Sonido, en el proceso de desarrollo de un emprendimiento que consista en el planteo argumental y formal de una serie animada.

El presente proyecto se encuentra enmarcado dentro de la categoría Proyecto Profesional, partiendo de una necesidad de mercado, realizando luego un desarrollo conceptual, y por último, se finaliza con la propuesta de un nuevo proyecto vinculado al campo profesional del Diseño de Imagen y Sonido. La línea temática en la cual se encuentra enmarcado el Proyecto de Graduación es la de Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes.

Las series animadas cómicas en la televisión dan cuenta de los contextos sociales y políticos actuales, valiéndose de los mismos para generar situaciones cómicas. El formato utilizado, plantea esta temática a través de la comedia de situaciones, tomando del género televisivo "sitcom" su principal influencia. Se utiliza un antecedente con respecto a la aproximación del género como una estructura rígida a partir del proyecto de graduación *"Si vis Pacem Parabellum. Creación e implementación del guión audiovisual para el largometraje en Latinoamérica"*, del autor Herrera Sepúlveda, presentado en el 2011 en la Universidad de Palermo.

Como primer paso se recorrerá brevemente la historia de la animación, desde sus orígenes, hasta llegar a las primeras producciones norteamericanas de consumo masivo, los dibujos animados. Luego se enunciarán algunos conceptos fundamentales vinculados con la producción de la animación y sus técnicas, que serán de utilidad para el análisis a lo largo del proyecto. Para continuar con la investigación de antecedentes se dará cuenta de las principales producciones animadas en Argentina. Para concluir la primera etapa, se establecen los antecedentes de las producciones que nacieron como productos exclusivos de Internet, hasta llegar a la televisión.

Debido a que el presente proyecto persigue realizar una propuesta para la producción de una serie cómica animada, es necesario destacar que todos los análisis, investigaciones y objetos de estudio tomados para el presente se limitan exclusivamente a series cómicas producidas en Occidente, y si bien se harán menciones a series cómicas no animadas, se hará exclusivamente para destacar influencias y cuestiones de géneros televisivos.

En el siguiente capítulo se aborda la otra característica fundamental de las series a analizar, esto es el relato cómico. Se utilizará como punto de partida una diferenciación entre historia y relato (Chion, 1995), para llegar luego a contar con los elementos fundamentales para el análisis del mismo: Tiempo, espacio, personajes, instancia narrativa y final (Zavala, 2006). Luego de un análisis de los elementos se llega a la noción de conflicto. Los temas y las líneas argumentales, a través de la noción de tópicos identificados como temáticas constantes, son establecidos como punto de partida de las historias a contar. Se utiliza un antecedente con respecto a este corpus culturalmente aceptado y construido a partir del proyecto de graduación “El discurso fílmico. Una propuesta de construcción del relato audiovisual a partir del análisis del film *Delicatessen*” del autor Villasboas, presentado en el 2011 en la Universidad de Palermo.

La construcción de lo cómico es abordada a través de los mecanismos de lo cómico, ya sea de situación, verbal o de caracteres, utilizados ampliamente en las series cómicas. Fundamentándose, principalmente, en las teorías de Bergson, siendo su teoría desde nuestro punto de vista, la más adecuada para el estudio presente. Una vez abordadas estas teorías se podrán articular con los dispositivos del humor y la teoría de los cuatro humores.

Una vez establecidas las herramientas necesarias para el análisis de lo cómico, el siguiente capítulo se ocupará de establecer los principales rasgos relacionados con la estructura del relato. Como punto de partida se establecen las unidades mínimas del humor en las series televisivas, el Gag y el Sketch. Una vez identificados, se propone una comparación entre la estructura ternaria clásica para relatar una historia, y sus diferencias a la hora de adaptarla a una sitcom. El capítulo tres finalizará con un breve repaso de la historia de la comedia familiar en la televisión estadounidense y su formato modelo, la “sitcom”, definiendo más en detalle sus características propias. Se utiliza un antecedente con respecto a la utilización del género a partir del proyecto de graduación “Diseño de una carpeta integral de producción” de la autora Tardito, presentado en el 2011 en la Universidad de Palermo, quien destaca dos características fundamentales a la hora de la utilización del género, la economía en el relato y el código compartido, la complicidad en la creación de la verosimilitud, por parte del espectador. De esta manera se mostrará a la elección de género directamente vinculada con el espectador esperado a la hora de realizar la producción.

Luego de esta investigación se elegirán a modo de objeto de estudio diversas escenas de series actualmente emitidas en el país, como Los Simpson, Padre de Familia, Los Reyes de la Colina, Bob Burger’s. Las mismas serán indicadas en forma detallada mediante el nombre oficial del capítulo y su año de estreno. Estas series tienen como factor común que tratan acerca de la vida de una familia de clase media, y si bien fueron estrenadas en distintos años, actualmente son emitidas en televisión y se siguen

produciendo, estrenando capítulos cada semana. En este análisis se harán presentes las características y herramientas propuestas en los capítulos anteriores.

A continuación se realiza una ponderación de características surgidas del análisis de las series animadas norteamericanas estudiadas, centrándose principalmente en los siguientes puntos: temáticas tratadas, relaciones con el contexto social y político, dispositivos de humor utilizados. El análisis de cada una de estas características se utilizará para establecer los principales lineamientos para poder realizar una propuesta de producción y realización.

Luego se realiza esta propuesta y justificación con respecto a la producción de una serie animada cómica para ser insertada en el mercado local de televisión, aplicando las características investigadas y analizadas. Se realizará una propuesta de rasgos formales y temáticos fundamentales para la inserción de la serie.

Por último se elaborarán las conclusiones, demostrando cómo mediante un correcto análisis e investigación es posible incorporar características de productos exitosos extranjeros en el país, como son las series, a la producción nacional, sin perder la identidad necesaria en la realización de este tipo de contenidos. Se buscará facilitar herramientas que puedan aplicarse al desarrollo de la serie y sean adaptables al contexto en el cual será producida. Se utiliza nuevamente como antecedente con respecto a la cuestión de la originalidad y creatividad el proyecto de graduación “El discurso fílmico. Una propuesta de construcción del relato audiovisual a partir del análisis del film *Delicatessen*” del autor Villasboas, presentado en el 2011 en la Universidad de Palermo. Si bien el estudio hace referencias al impacto de las series en la audiencia, no es objetivo del presente (ni se cree posible) brindar una especie de “formula” para la creación del éxito, sino destacar la articulación de los diversos dispositivos del humor, con las herramientas formales de la producción audiovisual. Por lo tanto, los datos surgirán principalmente de la observación de las series en sí mismas.

1 Del acetato al frame

En este capítulo se hará un breve recorrido de los orígenes de la animación, encontrando sus fuentes a principios del siglo diecisiete. Las técnicas desarrolladas durante casi un siglo, junto con las formas de producción y distribución son descritas, enumerando los cambios sustanciales que se produjeron a partir de las plataformas. De un instrumento de curiosidad de una feria, hacia el cine, luego la televisión y por último la red, se dará cuenta de las transformaciones e influencias que tuvieron la tecnología y su impacto en la generación de los contenidos. El recorrido de más de cien años se hará de manera breve y representativa, incluyendo las producciones norteamericanas más relevantes, así como los autores destacados de Argentina. Mediante esta síntesis histórica se podrá tener un panorama de lo producido hasta el momento, fundamentalmente en la cultura occidental, y relacionado especialmente con el impacto en la televisión.

1.1 Orígenes de la animación y los dibujos animados

Animales de ocho patas. A pesar de la creencia generalizada de que el hombre dio sus primeros pasos hacia la producción de imágenes animadas en el siglo diecisiete mediante la invención de la "linterna mágica" de Athansius Kircher. La Licenciada en periodismo y Comunicación audiovisual María Santiago (2012) relata cómo el francés Marc Azema ha introducido una nueva hipótesis en la cual plantea que los artistas prehistóricos no dibujaban simples figuras de animales. La autora destaca que luego de estudiar un friso en la gruta de La Vache y corroborarlo después en las cuevas de Trois Frères y Altamira, Azema llegó a la conclusión de que la imagen de un animal yuxtapuesto al mismo animal en otra posición, no se trata de un error, o una tosquedad por parte del creador, sino que por el contrario se ha demostrado que al mover la luz (una antorcha) delante de dichas pinturas se crea una sensación de movimiento de estos animales. A este descubrimiento, continúa Santiago (2012), Azema suma la pintura denominada "El pequeño Hechicero" situada en la gruta de Trois-frères. Al verla por primera vez, la imagen muestra una figura humana rodeada de muchos animales,

dispuestos aparentemente de manera caótica. De acuerdo a la autora, Azema propone que la imagen es una secuencia planificada en doce pasos, que al seguir el orden establecido muestran la acción de una situación cotidiana. Para comprobar esta teoría el investigador reprodujo las figuras, las filmó y al yuxtaponerlas comprobó como se formaba la sensación de movimiento. Se han encontrado diversos ejemplos de estas características en muchas pinturas rupestres (Villapadierna, 2010).

No deja de sorprender y ser relevante esta teoría, ya que da cuenta de la importancia y necesidad del hombre desde tiempos remotos a la representación de la realidad.

El ilustrador y animador Sergi Cámara, realiza un breve relato de la historia de los dibujos animados. Como principal antecedente menciona la “linterna mágica” de Athanasius Kircher en 1640. Luego de una mejora realizada por el monje italiano Cagliostro, que principalmente permitía cambiar el tamaño de la imagen proyectada, se llegó a través de la inventiva del científico alemán Pieter Van Musschembroek en 1736 la proyección de la primera simulación de una imagen en movimiento. (Cámara, s.f)

Domingo Perandrés, profesor de Departamento de lenguajes y sistemas informáticos de la Universidad de Granada, destaca la importancia del principio establecido en 1824 por el inglés Peter Mark Roget, quien determinó que todo movimiento puede ser descompuesto en una serie de imágenes fijas. Luego enunció el llamado “principio de persistencia de visión en lo que afecta a los objetos en movimiento”, donde afirmaba que el ojo humano retiene las imágenes por una fracción de segundo (persistencia retiniana). Aunque este principio sea hoy discutido, lo cierto es que fue de gran interés y motivación para la creación de diversos aparatos ópticos que pretendían reproducir el movimiento en la imagen. Cámara (s.f), continúa con su recuento de la historia, y señala la creación del Praxinoscopio en 1877 por Emile Reynaud, que era en realidad un mecanismo de espejos que reflejaban imágenes de un Zootropo. Este dispositivo tenía la particularidad de que varias personas podían observarlo a la vez. Reynaud realizó durante diez años sus proyecciones en París, en el museo Grevin, espectáculo que fue llamado “Teatro

Óptico". El 28 de diciembre de 1895 los hermanos Lumiere revolucionaron al mundo realizando la primera proyección al público, con entradas vendidas a través de su invento, el cinematógrafo.

James Stuart Blackton en 1906 con "Humorous Phases of Funny Faces" realiza la primera producción en la cual personajes que han sido animados cuadro a cuadro toman vida frente a la pantalla. Pero es Emile Cohl en 1908 con su corto "Fantasmagorie" el llamado "padre" de los dibujos animados, donde se presenta por primera vez una producción interpretada íntegramente por personajes dibujados de línea simple. En 1914 el corto "Gertie la Dinosauria" de Winsor McCay tuvo gran éxito, y se destaca especialmente por la particularidad de que en sus proyecciones su creador realizaba una rutina frente a la pantalla de proyección en la cual interactuaba con la animación y el dinosaurio "le hacía caso" (Cámara, S.f).

En 1915 se produce un invento fundamental para la vida y desarrollo de los dibujos animados y la animación en general: Earl Hurd (norteamericano) introduce las hojas transparentes de acetato (llamadas cells), en las cuales se dibujaban y coloreaban los objetos y sujetos a animar, y se los introducía sobre un fondo fijo. Esta técnica ahorra enormes cantidades de tiempo y trabajo ya que se evitaba la necesidad de dibujar el fondo en cada cuadro (Cáceres, 2004). Un ejemplo de las primeras utilidades de esta técnica es el cortometraje de Hurd "Bobby Bumps Starts a Lodge"

Actualmente existen diversas técnicas de animación, y si bien el uso de computadoras ha permitido producciones animadas de gran calidad técnica, como los largometrajes de la empresa Pixar, se requiere de un tiempo de producción que muy poco tiene que ver con lo requerido por la televisión. Esto no quiere decir que actualmente las series no utilicen las computadoras como herramienta, sino que se quiere destacar que aún se realiza la animación con la técnica de paso a paso, se establecen los Keyframes y el uso de la computadora es una herramienta más en el proceso de producción. La utilización de la Pc, por ejemplo para colorear, es una decisión que puede ahorrar tiempo de producción o

mano de obra, pero tendrá un impacto en la imagen por lo que al igual que otras decisiones de producción, debe ser considerado en función de los requerimientos artísticos del proyecto. Por el momento no han surgido series animadas cómicas que utilicen la animación 3D, técnica que requiere íntegramente la producción a través de la PC.

En los años treinta, los estudios Disney desarrollaron doce principios básicos de animación, que actualmente siguen utilizándose aunque algunos han sido variados en algún punto o extendidos en su definición (Sosa, s.f). Es importante destacar que los principios no se refieren exclusivamente a cuestiones técnicas y por lo tanto siguen vigentes. Isaac Kerlow (2002), cineasta y animador de los estudios Disney desde 1995 a 2004, enumera los principios de la siguiente manera. *Estirar y Encoger*: Para lograr un efecto mas cómico o dramático se recurre a exagerar o achicar tamaños en cuerpos flexibles. *Anticipación*: Se intenta lograr de manera anticipada por parte del espectador la atención en un punto de la imagen, donde ocurrirá una acción importante.

Puesta en escena- Se trata de trasladar a acciones y poses de los personajes las intenciones que el autor quiere darle a las escenas. *Acción directa o pose a pose*: Kerlow (2002) explica la elección que debe hacer el autor mediante este principio para mostrar una acción. Mientras que en la acción directa se produce el movimiento continuo, la animación pose a pose se desarrolla a través de poses intermedias que estructuran la acción. *Lo que sigue y mientras pasa la acción*: Este principio se relaciona con el sentimiento que tiene un personaje durante y luego de realizar una acción, y cómo su reacción refleja sus sentimientos. *Entradas y Salidas lentas*: Kerlow (2002) explica que puede lograrse un efecto de aumentar la velocidad de una acción, al bajar la velocidad de la entrada y salida de un personaje. *Curvas*: Para lograr un efecto más natural de los movimientos de los personajes, se sugiere que los personajes se muevan en trayectorias curvas. *Acciones secundarias*: Pequeños movimientos que sirven para complementar la acción principal de un personaje, y ayudan a definirla. *Ritmo*: Este principio establece la

necesidad de dar el tiempo exacto a las acciones para que el personaje las pueda realizar, generando la emoción e intención requeridas. *Exageración*: Principio utilizado para ayudar a reflejar la esencia de la acción. Dibujos sólidos: Es fundamental realizar un dibujo correctamente modelado para ayudar a darle vida en la animación. *Personalidad*: Busca una conexión emocional del personaje con el espectador, dando coherencia entre la personalidad del personaje y sus movimientos. Estos principios, explica Kerlow (2002) continúan siendo útiles para ser utilizados como guía por cualquier animador. De acuerdo a la técnica que utilice, ya sea 2D o 3D, podrá adaptarlos de acuerdo a su necesidad y utilizar o prescindir de algunos.

La tecnología ha influido notablemente no solo en la producción de los contenidos sino también en gran manera en la distribución y recepción de los mismos, así como también en la demanda de nuevas producciones. Sin pretender hacer un estudio exhaustivo de este tema, la sola mención de la masividad que adquirió la televisión paga y el acceso de Internet dan una dimensión de los cambios que se sucedieron. La demanda de nuevos contenidos se potencia por la creciente expansión de plataformas y soportes audiovisuales. Sitios de Video on Demand, Tv Mobile, Tv vía Streaming, Televisión Digital abierta, Tv por cable, Tv satelital son posibles receptores de nuevos contenidos. El número de suscriptores de Televisión por cable y sitios de Video On Demand (impulsado por el mayor acceso a Internet, así como el considerable aumento de velocidad de la misma) reflejan una potencialidad en el negocio. El Concejo Latinoamericano de Publicidad en Multicanales presentó el estudio entre el 2008 y el 2012 en donde el crecimiento de la televisión paga en América Latina alcanzó el 50.9% en cuatro años. Colombia y Argentina son los países con mayor cobertura de televisión paga con un porcentaje en los hogares del 82%. La plataforma Netflix, superó el millón de abonados en Latinoamérica (Lamac, 2012).

Por el lado de la producción industrial, la tecnología ha abaratado de forma notable los costos y reducido considerablemente el tiempo de realización, haciendo viable la

producción de una serie que pueda seguir los plazos establecidos por la televisión. Matt Groening, creador de Los Simpson, ya había introducido una solución parcial a este tema incorporando a la realización de Inbetweeners en Korea. Los In-betweeners son los encargados de producir las imágenes que se suceden entre los Keyframes (dibujos iniciales y finales de cada secuencia). Previo a la realización de los Keyframes, se realiza un Storyboard de cada escena, donde surgirán estos dibujos iniciales. Luego de contar con todos los cuadros necesarios, se realiza la primera prueba de animación, es decir el visionado de los cuadros para verificar la fluidez de la imagen (Goldner:s,f). Será una decisión importante la elección de cantidad de cuadros por segundo que serán producidos, ya que esto tendrá una gran influencia en la sensación de movimiento transmitida.

Conjuntamente con el gran aporte que ha sido la digitalización de la imagen (con las innumerables modificaciones y herramientas disponibles para su manipulación y duplicación posibles a través de softwares especializados), la digitalización del sonido contribuyó notablemente en la producción. La etapa del Lipsync se ha perfeccionado y agilizado, se han podido incorporar diversos recursos técnicos y expresivos a través de esta nueva tecnología.

Para concluir, es necesario destacar que la técnica elegida para la producción de las series será determinante en la realización de la serie, no solo en cuanto a lo económico y los plazos establecidos, sino fundamentalmente a lo estrictamente visual y artístico. El creador deberá tener plena conciencia que la técnica influirá artísticamente en su obra. Existen muchos ejemplos de cómo la elección de la utilización de una técnica por ejemplo por motivos económicos han dado la oportunidad de desarrollar una estética de la imagen original que ha sido muy bien recibido por la audiencia. Como ejemplo podemos citar a SouthPark, con las primeras animaciones mediante el software Flash. Antes de continuar con las principales producciones argentinas, se hace imposible dejar de nombrar algunos creadores que fueron determinantes para la historia de la animación,

ya sea por el avance de su técnica, como por el gran aporte que realizaron a la forma de narrar y relatar. Estos grandes creadores pueden ser llamados como grandes maestros de la animación, y en esa forma los nombra Cáceres (2004).

Tex Avery, según la opinión de Cáceres (2004), es uno de los más influyentes creadores en la historia de la animación. El primer corto que realizó al ser empleado por la Warner "Gold Diggers of '49 (1936) tuvo como protagonistas a Porky y Beans, con la característica de convertirlos en animales de mayor edad, logrando de esta manera un humor adulto. Al año siguiente, en el corto "Porky's Duck Hunt" Avery haría la presentación de un personaje fundamental: el Pato Lucas. Este personaje es importante en la evolución del género ya que es una criatura irreverente, irrespetuosa, loco y sin piedad. Estas características que luego se afianzarían en otros personajes, fueron fundamentales para diferenciar las producciones de Warner de las realizadas por Disney. Avery, continuando con el relato de Cáceres (2004), llegó al máximo de quiebre con los personajes tradicionales con la creación del inolvidable "Bugs Bunny". Si el Pato Lucas carecía de valores, este conejo tramposo se jactaba de sus burlas y acciones, recurriendo mediante monólogos la complicidad con el público y evidenciando la construcción del relato. Podemos destacar de la obra de Avery el cambio en el ritmo del relato, la inserción de numerosos gags y la gran importancia de lo verbal.

Para continuar con los personajes esenciales de la historia, Cáceres (2004) cataloga a Walt Disney como "el más grande" (p.17). Sin realizar ningún juicio de valor, puede afirmarse que quizás es el más famoso creador de dibujos animados de todos los tiempos. Luego de diversos trabajos de poco éxito, Disney se radicó en Hollywood en 1923 y estableció un pequeño estudio de animación hogareño, donde realizó una serie de cortos que mezclaban animación con actores. En 1924 realizó totalmente la animación de Alice's day at the Sea (1924), pero decidió que necesitaba una animación de mayor calidad, por lo cual contrató a Ub Iwerks (con quien ya había trabajado anteriormente). Desde ese momento dejó de ser animador. En 1927 fue contactado por los estudios

Universal ya que deseaban producir una serie de cortos que tuvieran como protagonista a un conejo. Iwerks y Disney crearon a “Oswald the Lucky Rabbit” y en 1927 se estrenó el famoso Trolley Troubles. Universal se quedó con los derechos del personaje. Por tal motivo, Iwerks, Walt y su hermano Roy gestaron en una reunión la creación del ratón Mickey. Se cambiaron ciertos aspectos de Oswald, donde Iwerks hizo los aportes gráficos y Disney le dio personalidad, voz e historias. Perandés (s.f) continúa el relato de la historia de Disney a través del quiebre realizado en “Steamboat Willie” de 1928, en el cual realizaron el primer corto de animación sonora, aporte técnico que fue fundamental para el desarrollo de la personalidad del ratón. Años mas tarde, en 1940 se estrenaría el largometraje Fantasía, con la famosísima escena “El aprendiz del Brujo”, con música de Paul Dukas. No sólo aportó Disney el sonido a la producción de dibujos animados, sino también la sistematización en el uso del Storyboard y el technicolor. Luego de varios años, Disney decidió avanzar sobre personajes que fueran humanos, en lugar de los animales antropomorfizados, para de esta manera poder competir con las películas de actores. Por otro lado, prosigue Cáceres (2004), el gran costo de la producción de cortos influyó en la idea de realizar un largometraje y así surgió “Blancanieves y los siete enanitos” en 1937, que fue considerado el primer largo animado de la historia, aunque ya se citará luego un antecedente argentino, de Quirino Cristiani. Retomando a Blancanieves, se destaca el perfeccionamiento de la técnica del Technicolor a través del multiplano (técnica que utilizaba varios fondos transparentes a diferentes distancias, y luego filmados para dar una sensación de tres dimensiones a través de la profundidad). Se pueden citar innumerables producciones creadas y relacionadas con Walt Disney y su posterior Estudios Walt Disney, pero bastará con decir que sus primeras producciones se siguen comercializando actualmente y los estudios siguen estrenando éxitos cada año como para dimensionar la importancia que ha tenido el género.

Para finalizar con un breve recuento de los grandes maestros, Cáceres (2004) destaca a Hanna-Barbera: La dupla más famosa de creadores de la animación dio vida a la dupla

más exitosa de personajes animados: Tom y Jerry. Luego de su aparición en 1940 con “Puss Gets the Boot” continuaron durante muchos años protagonizando los mejores cortometrajes (y algunos largometrajes) animados. En 1941 arribó a la Metro Goldwyn-Mayer el antes mencionado Tex Avery renovando toda la producción de los estudios con sus influencias y rasgos característicos. La dupla incorporó un ritmo desenfrenado, donde el espectador a pesar de conocer el final de la situación disfruta de la manera en que el ratón humillará al gato. Se invierte el apego del espectador en la situación “el fuerte sobre el débil” y se termina sintiendo lastima por el “fuerte”. Para no extendernos demasiado podemos nombrar otras memorables creaciones de la dupla como “The Flintstones”, “Yogi Bear” y “The Jetsons”.

1.2 La animación en Argentina

La animación en Argentina tiene grandes protagonistas. Debido a las características de este proyecto, se han seleccionado dos exponentes principales, aunque no quiera decir esto en ningún modo que los que no se han abarcado aquí carezcan de relevancia. Su elección se funda principalmente en la gran presencia que sus trabajos tuvieron en la televisión. Afuera de este estudio quedaron grandes maestros con personajes entrañables para la cultura argentina, como Joaquín Salvador Lavado (Quino) con su inolvidable Mafalda, Roberto Fontanarrosa (Inodoro Pereyra, Boogie el aceitoso y muchos más), Tabaré (Diógenes y el Linyera).

Los autores elegidos para el presente proyecto son Carlos Loiseau (Caloi) y Manuel García Ferré. Por último se hace una breve referencia a dos personajes animados de la televisión argentina, que participaron como un segmento dentro de un programa.

Carlos Loiseau (Caloi), tal como puede leerse en la página Web oficial del autor, comenzó su carrera como dibujante y humorista en 1966 publicando su trabajo en la

revista Tía Vicenta. Luego de ser publicado en otras revistas por años, en el año 1973 publica en el diario Clarín uno de los personajes más famosos de su autoría y del humor gráfico del país: Clemente. Desde ese año, y hasta el 2012, año de su triste partida, Caloi continuó publicando semanalmente a este personaje, junto con una tira diaria de humor en el diario antes mencionado. Dentro del humor gráfico, el autor tuvo diversas participaciones y por las que fue premiado en reiteradas oportunidades. Asimismo hizo incursiones en la producción de publicidades.

Se destacó en el ámbito de la televisión a partir de la creación de una serie de cortos producidos con muñecos del personaje clemente. Este programa fue difundido diariamente por canal 13 entre 1982 y 1989. En el año 1990 comienza la realización del exitoso ciclo televisivo llamado "Caloi en su tinta". Este show se transmitió a través de ATC, Canal 4 y Canal 7. El show tenía como objetivo la divulgación y difusión de cortometrajes animados, así como historietas, humor gráfico y artistas plásticos en general. Declarado de interés cultural y educativo por diversos sectores políticos y sociales del país, el programa fue premiado en numerosas oportunidades. El espacio que brindaba este programa para las nuevas producciones no ha sido reemplazado mediante otra iniciativa semejante.

Este exponente de la cultura argentina, vinculado fundamentalmente al humor gráfico sirve como ejemplo para mostrar la gran influencia que tuvieron los humoristas gráficos en las aproximaciones de la animación a la televisión. Sin extenderse en este punto, se puede mencionar la realización de cortos animados de Mafalda, disponibles en la web.

Manuel García Ferre es, según Cáceres (2004), un pionero en la historia de animación nacional. El dibujante, nacido en España y llegado a la Argentina en el año 1947. En esos momentos se dedicaba a la realización de historietas hasta que logró la primera publicación, en 1952 de un personaje de su autoría en la revista Billiken. De esa publicación surgirían personajes que luego harían famoso al autor, como Hijitus y Oaky. Continuando con el relato de Cáceres, en 1959 fundó su empresa, lugar desde donde

surge la revista Antejito, y en la cual aparecerían personajes de gran repercusión en el mundo infantil. Desde 1967 y hasta el año 1974, Ferré realizó con estos personajes una serie de televisión animada a partir de los personajes de la revista. La serie se llamó Las aventuras de Super Hijitus. Hijitus, un niño que mediante un sombrero se convertía en un súper héroe que luchaba contra los villanos del pueblo, y realizaba el trabajo del comisario. Se encontraba siempre acompañado por su perro Pichichus y Oaky.

Este antecedente no solo fue un éxito en la televisión, sino que dio lugar también a la realización de merchandising mediante productos que nada tienen que ver con la televisión, como muñecos, chocolates y figuritas.

El autor se destacó asimismo en la realización de diversas películas de animación, desde su opera prima Mil intentos y un invento (1972), Petete y Trapito (1975), Ico, el caballito valiente (1987) hasta otras más recientes como En corazón, la alegrías de Pantriste (2000). La utilización de la computadora para realizar la animación, señala Cáceres, es mínima y se busca que pase inadvertida por el espectador.

Tino y Gargamuza, los personajes creados por Gabriel Marchesini, aparecieron por primera vez en el show Cha Cha Cha de Alfredo Casero, y luego se hicieron populares al emitirse en el ciclo televisivo "Televisión Registrada". Debido a su éxito, en Enero y Febrero de 2005 América Tv emitió un programa exclusivo de estos personajes, llamado "El Show de Tino y Gargamuza", ciclo que se emitió el verano de ese año, hasta volver a la pantalla Televisión Registrada, donde se incorporaron nuevamente como parte de ese programa. Si bien la experiencia no continuó en el tiempo, surge como un buen antecedente para la producción de estos contenidos, sobre todo teniendo en cuenta que los mismos fueron transmitidos en un canal de aire.

1.3 De la red a la Tv

Al incremento del acceso a televisión paga mencionado anteriormente, es necesario destacar para continuar con el análisis el continuo aumento de acceso a Internet en los

hogares en Argentina. El Instituto Nacional de Estadísticas y Censos sostiene que en el año 2012 a llegado a mas de ocho millones de hogares el acceso a la red. Este incremento de casi el 42 % con respecto al 2011 viene de la mano de un mayor acceso a la utilización de las PC. Actualmente se dispone de diversos softwares de animación que son de fácil acceso para todo el público, e incluso son gratuitos como el K-Sketch o Pencil. El surgimiento de contenidos se da espontáneamente en la red, y sin otra motivación por parte de los autores que sus ganas. Por este motivo, se prescinde de una producción rígida, industrializada y con contenidos uniformes. La posibilidad entonces de producir de la forma y plazos en que el autor desea, y con la posibilidad de incluir los contenidos elegidos sin ningún tipo de censura, se muestran como una forma de esquivar los requerimientos que supone el proceso de producción para televisión. Alejandro Szykula, creador de Alejo y Valentina, serie web que será abordada en este capítulo, explica en su página esta postura, al ser interrogado sobre la posibilidad de que su serie vuelva a ser emitida con nuevos capítulos en la cadena MTV:

Las reglas de la televisión son difíciles de cambiar, aunque entendibles, no creo que se quieran adaptar a mí. Estoy bien así, disfrutando hacer los episodios por diversión. En la TV los pueden pasar gratis si quieren, así como están, no hace falta que me paguen por algo que ya estoy haciendo por diversión. (Szykula, 2012).

Esta respuesta se refuerza lo expuesto anteriormente. Si bien la producción de una serie web puede generar una repercusión tal que una cadena de televisión desee adquirirla, el autor deberá inmediatamente estar al tanto de los cambios probables que pueda requerir esta migración de plataforma. En la misma entrevista, Szykula (2012) relata cómo mientras la serie se emitía en televisión, él solo se limitaba a generar las ideas de los capítulos y dar un soporte al equipo que trabajaba en el proyecto. Esto lo hacía por decisión propia.

Por otro lado es necesario tomar conciencia que como toda expresión artística, las series se encuentran íntimamente relacionadas con el contexto político-social de la época, siendo algunas más contestatarias que otras. Es sabido que el ámbito donde son

producidas, es decir los estudios que las producen y financian, tienen un gran control sobre lo permitido en cuanto a contenidos, ya que son ellos en última instancia los dueños de los derechos de transmisión. Esta puede ser una razón por la cual las series más controversiales tuvieron su origen en cortometrajes de gran repercusión, fuera de la producción masiva/industrial de la televisión. Un ejemplo concreto de esto es “South Park”: A pesar de que sus creadores Trey Parker y Matt Stone ofrecieron la serie a varias cadenas de televisión, no fue hasta que un video se filtró en Internet y se convirtió en un éxito que lograron realizar un contrato para comenzar a producir la serie. Su humor negro, sus parodias y sátiras a posturas religiosas extremas, su irreverencia hacia los valores y su lenguaje adulto hacían muy difícil que una cadena apostara en esos años (1992) a una serie animada con esas características. Más allá de las series que se han emitido a través de la historia de la televisión, el presente proyecto se centra fundamentalmente en las series que siguieron a Los Simpson, considerada el punto de partida para el estilo particular de realización del género de humor animado. En este proyecto se destaca la producción animadas surgida de la web, y que consiguió emitirse como un programa de televisión en lugar de convertirse en un segmento dentro de otro programa, Alejo y Valentina.

En el año 2002 se estrenó el primer capítulo “La vida misma” de la serie web “Alejo y Valentina”. Creada por Alejandro Szykula, la historia se centra en la vida de la pareja formada por Alejo y Valentina, dos jóvenes que se conocieron de bebés, y aprenden todo a través de la televisión. Comparten sus aventuras con Carlito, un adolescente con voz de adulto, y El viejo, un hombre mayor vestido de mago, con un bastón hecho con la madera de una rama. Cada personaje tiene su mayor caracterización a partir de su voz, y una frase o gesto particular que se caracterizan fundamentalmente por modismos. A lo largo de la serie el autor incorpora personajes que caracterizan la sociedad y son utilizados como motores de la historia. Si bien la serie web no cuenta con un formato

establecido, utiliza para diversos capítulos como base películas de Hollywood, realizando parodias de las mismas: “The Matris” (The Matrix), “Volver al Futurox 1, 2 y 3” (Back to the Future), “Kill Rick Vol 1 y 2” (Kill Bill Vol.1 y 2), “La Vieja y la Piedra” (Gremlins), “La Pesadilla de Carlitox” (Pesadilla), “El origen del soldado Brian (Independence Day) y “Alejo y Valentina” (Star Wars). Otra fuente de la cual el autor nutre sus historias son programas de televisión, entre los que se destacan capítulos como “Almorzando con Carlitox” (Almorzando con Mirta Legrand), y los capítulos “Alejo y las drogas” y “Detrás de escena” parodiando al programa que retrata la vida de las celebridades de Hollywood llamado “True Celebrities Uncensored”. Otro recurso utilizado es la inclusión de personajes y personas populares de la televisión, como Julián Weich, Mariano Socolovsky, Los Teletubbies, Víctor Sueiro, Alberto Olmedo, Dante Spinetta. A medida que la serie fue ganando popularidad dentro de la web, se incluyeron invitados del medio de la televisión, que prestaron su voz para capítulos, como el “Teto” Medina, Guillermo Francella, y Humberto Vélez, el encargado de realizar el doblaje de Homero Simpson en la versión para Latinoamérica.

La serie se caracteriza por tener un humor absurdo, y antes del comienzo de cada capítulo el autor lo refuerza con una placa en la cual se puede leer: “Epilepsia: Las siguientes imágenes pueden afectar la sensibilidad de algunos sujetos tácitos. Esto es SOLO PARA ADULTOS CON MENTALIDAD DE NIÑO y debe ser visto por abuelas que no pertenezcan al pami”. Se respetaron las mayúsculas presentes en la tipografía de la placa. La repercusión fue tan grande por tratarse de una serie online, producida íntegramente de manera independiente por su creador, que con pocos capítulos en su haber ya se publica la primera entrevista en el diario de alcance nacional “La Nación”, el 18 de octubre de 2002. En ese artículo, el creador sostiene que la calidad de los dibujos no tiene la mínima importancia para él, y que se arrepiente de no haberlos dibujado peor. Alejo y Valentina surgen en un momento en el cual se comenzaba a masificar el acceso a Internet, que crecía de novecientos mil usuarios en el año 2000 a casi dos millones en el

2002, incluyendo en ese período una de las crisis mas importantes de la historia moderna del país (Carrier, 2003).

Anteriormente a Alejo y Valentina, se encuentra como la primera serie animada web de humor para adultos, “El Mono Mario”, estrenada en el año 2000. La serie tuvo gran repercusión en la red, y se caracterizó por estar dirigida exclusivamente para un público adulto, debido a su alto contenido de imágenes relacionadas con el sexo, alcohol, drogas y lenguaje adulto. La serie Alejo y Valentina se instalaron como una alternativa que distaba de ser un humor vulgar y apto para un público más joven que el buscado por El Mono Mario.

Continuando con la serie de Alejandro SzyKula, el 19 de Agosto de 2005, el diario La Nación anunciaba la llegada de la serie a la pantalla de la cadena internacional MTV. La serie, que recibía alrededor de treinta mil visitas diarias, había llegado a los oídos del director del canal y decidió incluirlo en su programación. El autor relata que previamente el productor y conductor Marcelo Tinelli se había comunicado para incluir a los personajes en su programa pero debido a los cambios que la producción solicitaba realizarle a la serie, desistió de la idea (Garabaglia, 2006). Desde el 2005 hasta el 2009, generando cuatro temporadas, fue transmitida no sólo en Argentina, sino para todo Latinoamérica. Los capítulos fueron generalmente parodias de películas como Shrek y 300 o series como Dr. House. En el año 2012, la serie fue nuevamente producida, pero retomando su origen en la web. Por último, la producción de SzyKula no se limitó a las animaciones sino que también incursionó en los videos juegos. El capítulo catorce “La isla de lo Mono” es en realidad un videojuego protagonizado por Alejo y en el cual se encuentran todos los personajes de la serie, siendo una parodia del famoso juego Monkey Island.

Este no es un detalle menor ya que abarca otra posibilidad que tiene que ver con el mercado, y es la potencialidad de las series animadas a incursionar en otros medios y generar nuevos negocios. El mercado audiovisual se compone en gran medida para

obtener una mayor rentabilidad de productos que pueden insertarse en distintos formatos y plataformas o soportes. Un personaje exitoso de televisión puede hacer su aparición en un video juego, wallpaper, en un ringtone, y hasta en una publicidad ya sea televisiva como gráfica.

Como se verá en próximos capítulos, las familias animadas no solo cuestionarán al mundo al que hacen referencia, sino que harán evidente la persistente contestación que ya se percibía desde la televisión tradicional. Como ejemplo, Padre de Familia considera a Los Simpson, serie que supo ser irreverente en su estreno, de inocentes y clásicos.

A lo largo del capítulo se realizó un recorrido por las principales producciones animadas, evaluando en forma articulada los diversos aspectos que hacen al diseño, la producción y comercialización de los mismos. Se puede identificar cómo en las primeras producciones se busca como objetivo fundamental realizar un producto que, más allá de su contenido, sea de entretenimiento.

Luego se sigue un período en el cual las producciones son regidas íntegramente por los grandes estudios de cine y cadenas de televisión, así como también su distribución. Por todo esto, y durante años, las compañías controlaron de manera estricta los contenidos, derivándolos casi exclusivamente hacia la producción para niños. Con el acceso masivo de la televisión por cable, las cadenas encontraron espacios donde transmitir contenidos de manera más y mejor segmentada, generando lugar para el aire de distintos tipos de programas. La llegada de Internet y el mayor acceso a software de producción para el público general contribuyeron a un cambio fundamental en la producción y distribución. Con escasas herramientas y presupuesto, pero con una idea interesante, una persona tiene la capacidad de realizar un contenido que puede ser visto por miles de personas del mundo, como es el caso de South Park, o Alejo y Valentina. Las cadenas aprovecharon este cambio para utilizar la Web como una manera de testear contenidos antes de incluirlos en sus programaciones.

Tiempo atrás utilizaban pequeños espacios de otros programas para realizar estas pruebas y reducir el riesgo de afrontar una producción con características inciertas en el mercado. El caso más conocido de este procedimiento es la inclusión de Los Simpson en el programa de Tracey Ullman show.

2 El relato cómico

Este capítulo proporcionará las herramientas teóricas relacionadas con la historia, el relato y la construcción de personajes que servirán para analizar los objetos de estudio y realizar la propuesta final del proyecto. Se intentarán definir y enumerar los elementos básicos mediante los cuales se construyen las situaciones cómicas en el cine y las series animadas de televisión, circunscribiéndose este análisis a los temas, historias y personajes, es decir el mundo construido desde el relato y la narración. Para esto se definirán conceptos fundamentales como el relato, historia, los temas y las líneas argumentales fundacionales. Se hará una aproximación a los orígenes de la comedia en la Grecia antigua, describiendo modelos de construcción que permanecen vigentes aún en el presente (Cano, 1999). Siguiendo el pensamiento sobre la teorización de lo cómico de Bergson (2009) se hace una definición de lo cómico de situación, verbal y de los caracteres. Esta teorización es complementada a partir de los dispositivos del humor (Schrott, 2006), mediante la cual se profundiza no solo la comedia generada a partir de las situaciones sino también de la construcción de personajes. Para brindar otra herramienta, se presenta la construcción de personajes a través de los tipos de personalidades que surgen de los signos del zodiaco.

2.1 La historia y el relato

Para el presente proyecto se utilizará la distinción que hace Michel Chion (1995) entre historia y relato. El autor sostiene que se trata de una distinción entre dos planos distintos:

La historia propiamente dicha (es decir una cosa tan tonta como *lo que ocurre* cuando se expone un guión en extensión, según el orden cronológico), y el otro plano, que podemos llamar narración, pero que otros llaman: relato, discurso, construcción dramática, etc., y que remite al *modo en que es contada la historia*.

Por lo tanto, una historia puede ser contada de infinitos modos, es decir, pueden existir infinitos relatos acerca de la misma historia.

Lauro Zavala (2006), profesor-investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana, define cinco elementos esenciales en el análisis del relato: Tiempo, espacio, personajes, instancia narrativa y final.

En el relato clásico, el tiempo se encuentra estructurado como una serie de acontecimientos dispuestos de manera secuencial, generando y esperando en el lector (espectador en el caso de contenidos audiovisuales) un final o resolución inevitable.

“...una serie de acontecimientos que ininterrumpidamente nos llevan en una dirección”

(Espinosa y Montini, 2007, p. 158). El espacio se percibe de manera verosímil de acuerdo al género al que corresponde el relato, buscando un efecto de realidad (Barthes, 1968). Los personajes se construyen utilizando un arquetipo. El narrador de la historia es confiable ya que no se detectan contradicciones en su relato y es percibido como omnisciente. Como última característica, en el final del relato clásico se revelará una verdad narrativa, convirtiéndose entonces en un final epifánico, ya que se percibirá que la historia se organizó de tal manera que su finalidad sea la revelación de esa realidad. Este tipo de relato es previsible para el lector en el sentido que los espectadores conocen y reconocen las reglas del género, saben que esperar, y la atención se centrará en conocer los acontecimientos que variarán en la historia en particular que se encuentran viendo (Zavala,2006). Es decir, lo particular de la historia más allá del género, y el cómo se llega al final. Por lo tanto, Zavala (2006) sostiene que:

Así, el cuento clásico es circular (porque tiene una verdad única y central), epifánico (porque está organizado alrededor de una sorpresa final), secuencial (porque está estructurado de principio a fin), paratáctico (porque a cada fragmento le debe seguir el subsecuente y ningún otro) y realista (porque está sostenido por un conjunto de convenciones genéricas) (p.3).

Estas características claramente definidas por Zavala (2006) establecen el punto de partida para el análisis de cualquier relato. Ahora bien, el autor definirá otro tipo de cuentos o historias, denominado como moderno por otros autores.

Como características centrales del cuento moderno (llamado relato por el autor), se puede mencionar que el tiempo se encuentra organizado a partir de la mirada subjetiva del narrador o protagonista. El espacio se presenta, así como el tiempo, desde la mirada del narrador, por lo que sólo se mostrará lo que este ha visto y desea contar. Debido a lo expuesto en cuanto al tiempo y espacio, Zavala nombra a este *relato* como antirrealista. A diferencia de lo clásico, los personajes son construidos desde su interior hacia el exterior. El narrador se encuentra definido y lo que se cuenta es resultado de su subjetividad. Por lo tanto, el autor sostiene que el relato se apoya en la especialización del tiempo, ya que el tiempo se ve influido por la mirada subjetiva del espacio; su estructura es hipotáctica, ya que se forma a partir de fragmentos que pueden ser autónomos; tiene epifanías que son implícitas o sucesivas, al contrario de la única epifanía final clásica; y es antirrealista, ya que se distancia de las reglas clásicas de género. El relato hace evidentes las huellas de enunciación.

Al análisis del espacio realizado por Zavala desde el punto de vista de su construcción, se puede agregar, como lo indican Espinosa y Montini (2007), la elección del mismo. Esta elección deberá proporcionar espacios funcionales al objetivo dramático (o cómico) logrando distintos objetivos de acuerdo al espacio seleccionado. En el final del capítulo "Homer's Enemy" (1997) la frase de Homero Simpson "cámbiale de canal Marge", con la posterior carcajada de todos los presentes, logra su objetivo cómico al estar dormido en el funeral de su enemigo (aunque Homero nunca se haya enterado de su condición de antagonista) Frank Grimes.

Se ha hecho la diferencia entre historia y relato (o narración), y por consiguiente es posible afirmar que el tiempo entre estos dos conceptos en contadas ocasiones es coincidente. Por lo tanto, el relato deberá valerse de herramientas que permitan desplazarse hacia adelante, atrás o saltarse momentos (cronológicamente hablando) sin que esto suponga una pérdida del sentido, sino por el contrario ayude a enriquecerlo. En relación a esto, Chion (1995) sostiene que debido a que el relato audiovisual no

dispone de los tiempos gramaticales, toda narración de este tipo transcurre en presente. La elipsis, utilizada para acelerar el relato, es una omisión voluntaria de un fragmento de la historia. Puede ser en o entre escenas, y es percibida como un corte en el tiempo, aunque no como una ruptura, ya que el espectador no necesita ver todos los pasos de una acción para encontrar el sentido (Parent-Altier, 2005). Un personaje conduce por la autopista en busca de un árbol de navidad y ve un cartel de árboles por \$50, al siguiente plano el personaje continúa conduciendo y observa otro cartel por \$25, y por último un plano en el cual un cartel ofrece el árbol por \$10, seguido del personaje ingresando al negocio que tiene ese cartel, el espectador no necesita ver todo el viaje para entender que el personaje buscaba el árbol mas barato. Esta herramienta permite agilizar el y puede ser utilizada, por ejemplo, entre el principio, nudo y desenlace de una escena. Es común su utilización para mostrar el paso de, por ejemplo, la juventud a la madurez. Ahora bien, además del corte, puede pasar que la narración se mueva hacia adelante o atrás del presente de la narración. Esto se realiza a través del flash-back y flash forward. Como herramienta de construcción de relato, y por lo tanto de sentido, pueden clasificarse distintos tipos de flash-back en relación a su utilización o significación. En este sentido Chion (1995) hace una distinción entre los flash-back puzzles, en los cuales el relato se construye a partir de los testimonios de diversos personajes, y el relato gira en torno a un misterio; otro tipo que es una variante en la cual los testimonios se contradicen entre sí; un flash-back al comienzo del relato, en un momento muy cercano al desenlace y a partir del cual se construirá la historia; un flash-back nostálgico, una secuencia para recordar un momento de la vida de un personaje y por último un recuerdo trauma, donde se buscarán o conocerán los orígenes de un conflicto personal e íntimo. La instancia narrativa puede ser definida también desde el punto de vista en que se cuenta la historia. A este punto de vista se lo suele llamar focalización (Espinosa y Montini, 2007), y clasificar según el *conocimiento* de la historia por parte del narrador en relación con el espectador. La focalización cero, el narrador es omnisciente. La

focalización interna fija presenta la narración desde lo que sabe un personaje, generalmente el protagonista, y la información que se da al espectador se limita a este conocimiento. Espinosa y Montini (2007) sostienen que este tipo de focalización permite una rápida identificación con el personaje pero el autor se encuentra limitado al sólo poder proporcionar la información que conoce el protagonista. La focalización interna variable es definida por los autores como aquella en la cual el narrador cuenta desde la perspectiva de varios personajes a la vez, ya sea solamente desde la acción, como así también desde la voz en off. Por último, se denomina focalización externa a la narración construida fuera de todo personaje. El narrador es ajeno a los pensamientos de los personajes, ya que es exterior. Al contrario de la focalización interna fija, permite brindar y administrar información con mayor facilidad para el autor, aunque será más difícil lograr la identificación por parte del espectador (Espinosa y Montini, 2007).

Tiempo, espacio, personajes, instancia narrativa y final se relacionan íntegramente con un elemento que Zavala hace referencia, aunque no nombra directamente, el conflicto, un enfrentamiento entre fuerzas, mediante el cual se organizará la acción hasta el final del relato. Se pueden distinguir tres tipos: Con una fuerza humana, con una fuerza no humana, o con una fuerza interna. El conflicto audiovisual puede contener los tres tipos, y un mismo personaje puede estar en conflicto con todos a la vez (Comparato,1998).La presencia del conflicto será fundamental para el desarrollo de la acción, será el “motor de la vida dentro y fuera de cada ficción” (Segal,2011,p).

Se desarrollará en el capítulo siguiente el crecimiento que debe tener el conflicto, para poder lograr el interés del espectador en el relato, y evitar que sea solucionado de manera prematura e insatisfactoria. En este sentido Schrott (2004) establece que un personaje puede relacionarse con el conflicto de manera personal, ya que el conflicto llega relacionado con su personaje o entorno; de manera emocional, ya que el conflicto es propio de sus características internas o ético, ya que el personaje debe tomar una decisión basada en un dilema de estas características.

El relato es una construcción y convención que necesita de este factor. La presencia del conflicto será determinante a la hora del planteo en una serie de televisión, donde se pondrán en juego factores externos al espectador a modo de distracción (por la manera u lugar en que un espectador de televisión se dispone a realizar el visionado) que deberán ser neutralizados por el interés que debe crear el relato.

En el ámbito de producción de televisión, se llama *storyline* a la descripción básica del conflicto fundamental de una historia. Este debe contener lo esencial de la historia: Presentación del conflicto, desarrollo del conflicto y solución del conflicto. Corresponden con los elementos de la narrativa tradicional: Exposición, nudo y desenlace.

2.2 Los temas y líneas argumentales

No es posible continuar avanzando en el estudio de la forma en que es utilizada la historia, los temas y personajes para lograr el humor, sin realizar una breve definición e identificación de las bases en las cuales se sostiene toda historia y relato, sea o no con fines cómicos.

Se utiliza el término tópico como punto de partida. Según el diccionario de la Real Academia Española un tópico es un “lugar común que la retórica antigua convirtió en fórmulas o clichés fijos y admitidos en esquemas formales o conceptuales de que se sirvieron los escritores con frecuencia” (vigésimo tercera edición).

Funcionan como un corpus que el lector puede reconocer fácilmente, ya que son temáticas constantes y admitidos culturalmente. Es frecuente la utilización de estos tópicos, así como en los textos literarios, en los guiones de los productos audiovisuales. Como señala Parent- Altier (2005), se trata del lugar de donde provienen la ideas, en el sentido del lugar de fuentes de inspiración. En relación a los temas y líneas argumentales, Villasboas (2011) afirma que todos los relatos movilizan al espectador

hacia la experiencia de vida colectiva e individual. El autor sostiene que cada representación es una modificación de una misma situación por la cual han pasado las personas a lo largo del tiempo en distintas partes del mundo. Por lo tanto, afirma que todo ya se ha contado, y lo que varía es la forma. El presente proyecto ha presentado esta diferencia clave entre la definición de historia y relato. Tardito (2011), destaca la importancia del género en dos características fundamentales. Por un lado, permite una economía en la narración ya que crea un contexto en el cual se circunscribe el relato. Por otro lado, continúa el autor, establece los códigos directrices a través de los cuales se contará la historia. Se establece lo permitido para el autor, y se da un marco en la manera en la cual la historia se transforma en relato. Como este código es presentado desde el comienzo del relato, el autor sostiene que se genera un acuerdo tácito que servirá para reforzar la verosimilitud del relato y los personajes. El autor continúa vinculando al género con el receptor, destacando la importancia que existe en la relación entre ambos. Se requiere una comprensión mutua entre el autor y el receptor, una necesidad de compartir códigos culturales, como ritos, costumbres, imaginario social, para poder hacer efectiva la comunicación. Esta efectividad no solo es clave para la recepción en sí misma del relato, sino que toma mayor importancia en el contexto de la producción de contenidos audiovisuales que se insertan en un mercado comercial, con las necesidades de aceptación que esto implica.

Los tópicos pueden agruparse por temas, y tienen la particularidad de ser llamados *temas universales*, ya que son reconocibles en todas las culturas a lo largo del tiempo. Si bien cada historia tendrá rasgos propios del momento histórico y la cultura en que fue creado, podrán reconocerse fácilmente estas características comunes que serán la idea central del relato. Se utilizará para este trabajo la clasificación propuesta por Balló y Pérez (1997) en "La Semilla Inmortal". Según los autores, podemos reconocer veintiún temas universales (líneas argumentales) a través de la historia, con sus diversas variantes, de las cuales se nutren las historias. Búsqueda del tesoro, con su origen

clásico en Jasón y los Argonautas; retorno al hogar, con su origen clásico en La Odisea; la fundación de una nueva patria, con su origen clásico en La Eneida; el intruso benefactor, con su origen clásico en la historia del Mesías; el intruso destructor, con su origen clásico en el maligno; la venganza, con su origen clásico en La Orestíada; el mártir y el tirano, con su origen clásico en Antígona; lo viejo y lo nuevo, con su origen clásico en El Jardín de los Cerezos; el amor voluble, siendo Sueño de una Noche de Verano el gran referente; el amor prohibido, siendo Romeo y Julieta el gran referente; el amor Redentor; la mujer adúltera; el seductor infatigable, inmortalizado en Don Juan de Marco; la ascensión por el amor, como La Cenicienta; ansia de poder, en Macbeth; pacto con el diablo, Fausto; el ser desdoblado, Jeckyll y Hyde; conocimiento propio, Edipo Rey; el laberinto, en El Castillo; creación de la vida, Prometeo, Frankenstein y descenso al infierno, Orfeo. Con estas diferenciaciones, los autores llegarán a nombrar más de mil ejemplos para fundamentar su clasificación.

Estas grandes líneas temáticas pueden ser abordadas y agrupadas desde otro punto de vista, no ya desde la acción, sino principalmente desde la idea o tesis de la obra. Sánchez (s.f) en su "Introducción a la historia de la Literatura" propone seis grupos temáticos universales.

El tema épico caballeresco se centra en relatar a través de las vivencias de un héroe las virtudes y características de una nación, por las que quieren ser reconocidos por otros. El amor, distinguiendo entre dos variantes principales. El idealizado, relacionado con el contacto espiritual de los amantes, y el vinculado con la pasión y la relación sexual entre ellos. El moral intentará hacer reflexionar acerca de lo que está bien o mal, proponiendo una respuesta o tan solo motivando al lector a realizar su reflexión. La religión y la muerte son otro grupo de temas universales, y se encuentran directamente relacionados al tiempo. La sociedad, donde las relaciones y situaciones pueden presentar al hombre como una criatura de maldad o bondad innata. Por último, se presenta la literatura y creación literaria como tema, así como la concepción de ella por los autores. Se hará una

ampliación a lo propuesto por Sánchez, e incluiremos para el presente estudio el arte como tema universal en lugar de literatura. Este concepto permite incorporar la manera en que el cine y la televisión se piensan a si mismos, así como también permitirá establecer un corpus desde el cual se podrá observar la intertextualidad entre los textos audiovisuales. Las comedias utilizarán frecuentemente este recurso, ya sea como parodia, sátira, o a modo de cita u homenaje.

Espinosa y Montini (2007), presentan otro punto de vista de las fuentes de las ideas argumentales. Los autores proponen siete puntos de partida a partir de los cuales puede surgir una idea para una historia. El primero mencionado es la *experiencia de vida* propia del autor de la historia. Recuerdos y vivencias que pueden fomentar una idea argumental. Los Simpson nacen a partir de la mirada de su propia familia por de Matt Groening, su creador. Esta fuente es limitada. Un *personaje*, ya sea real o ficticio, es otra fuente de idea argumental. El autor deberá, en el caso de ser una persona real, agudizar sus sentidos para observarlo, escucharlo y captar la esencia de lo que lo hace atractivo para él, para luego poder plasmarlo en la historia. Beavis and Butthead nace a partir de dos personajes adolescentes que no encajan en la sociedad, y fueron criados prácticamente por la televisión. El *decorado* puede ser una fuente de una idea. Numerosas sitcoms basan su idea argumental en lo que sucede en torno a un espacio como puede ser un bar (Cheers) o una oficina (The Office). Los *diarios y revistas, un chisme, una idea transformada, una idea por encargo o una idea del mercado* son las otras fuentes de las cuales pueden surgir las ideas argumentales.

2.3 Modelos de comedia, de Grecia a la Tv.

En su análisis de poética y retórica de cine y televisión, Pedro Cano propone dos tipos de caracteres: los planos y los redondos. Los planos corresponden generalmente a la comedia, mientras que los redondos al drama y tragedia. Los caracteres planos generalmente no sufren contradicciones en sus acciones, y son predecibles. A su vez, propone dos modelos en los cuales la comedia occidental se remonta para construirse.

El primero, relacionado con las obras del ateniense Aristofanes (445-386 a.c) y la satírica político-social, reflejado en los argumentos de sus obras. El autor no tenía problemas en parodiar a diversas personalidades de la época (Políticos, filósofos, militares), y cuestionar fuertemente los centros de poder. Logrando tal repercusión que para el estreno de la obra Los Caballeros, no consigue la cantidad suficiente de actores, sólo algunos amigos, y debió representarla el mismo. Este modelo de ridiculización puede abarcar cualquier situación social, escenificarla y llevarla hasta el ridículo, utilizando aún los nombres de sus protagonistas. The Great Dictator (Chaplin, 1940), es un ejemplo claro de la herencia de este tipo de parodia política de directa referencia (Cano, 1999).

El segundo modelo tiene sus orígenes en Menandro (340-292 a.c) y su comedia de caracteres, quien seguía las indicaciones del modelo de Teofrasto de Eresia (382-283 a.c). Este último había desarrollado treinta retratos humanos o rasgos, que serían de utilidad para los autores: disimulo, adulación, charlatanería, rusticidad, lisonja, impudor, insinceridad, novelería, desfachatez, sordidez, chocarrez, inoportunidad, entrometimiento, torpeza, grosería, superstición, descontento de la propia suerte, desconfianza, asquerosidad, desagrado, vanidad, mezquindad, fanfarronería, altanería, cobardía, oligarquismo, afán tardío de educación, maledicencia, predilección por los malos, avaricia. Estas acciones ayudarían a caracterizar y reflejar la humanidad de los personajes a través de su comportamiento. Esta comedia de caracteres es conocida por los historiadores de literatura como comedia nueva, a diferencia de la comedia antigua de Aristofanes. Ya que ironiza o satiriza aspectos generales y tipologías socialmente representativas, permite que no se produzca una identificación particular de una persona, haciendo más fácil su aceptación. No existía la conexión de nombre y apellido, lo que permitía que incluso gobernadores y políticos víctimas de las bromas gustaran de estas comedias.

Luego de establecidos los caracteres de los personajes, seleccionando los rasgos mas acordes, se diseñaron los papeles o roles. Es decir, se comenzó a estudiar la relación

entre los personajes y la naturaleza de las mismas. En época de Plauto (254-184 a.c), se podían ver tres papeles cómicos masculinos: el anciano, el joven y el esclavo; y tres femeninos: las matronas, las jóvenes y las cortesanas. En cuanto a los personajes secundarios, se utilizaban prototipos sociales que se correspondían con caracteres como el militar, el prestamista, el borracho. Plauto basó su técnica creativa en la figura del *contaminatio*: Tomaba cualquier obra y la adaptaba y mejoraba para el público romano. Para su comedia, se valía de chistes populares, ironía, sarcasmo, respuestas inesperadas, y juegos de palabras. (Cano,1999). La estructura de roles y personajes descritas en los modelos que propone Cano, serán altamente identificables en las sitcom. Las series se establecerán a través de los caracteres, (el bueno, el pícaro, el fanfarrón, etc.) y los roles (el padre sacrificado, el jefe maltratador, el hijo revoltoso).

2.4 Dispositivos del humor

La Real Academia Española define Dispositivo como un “Mecanismo o artificio dispuesto para producir una acción prevista”. Ya sea el relato (la historia), o la generación de situaciones de humor, el autor se valdrá de este mecanismo para producir una acción que, en última instancia, será siempre en el espectador. En cuanto a la historia o relato, se relacionará con la idea central, la temática, y podrá tener un fin moralizante o no. En cuanto a la generación del humor, el mecanismo será una herramienta para la construcción de los gags, sketches y personajes. Esto no supone de ninguna manera la existencia de una fórmula infalible para el planteo de una idea y guión cómico, sino que serán herramientas guía, que en última instancia dependerán y serán potenciadas por la creatividad e ingenio del autor.

Se distinguirán cuatro dispositivos diferenciados para construir el humor en las series. Esta división se realiza a partir de la situación cómica, dispositivo relacionado con los gags y Sketchs; situación humorística, relacionado con las ideas temáticas y dispositivo de los personajes (Schrott, 2006). A los mencionados, el presente proyecto propone un

cuarto dispositivo, también relacionado con la construcción de personajes, pero a través de los signos astrológicos occidentales.

Primer dispositivo, Situación Cómica

La generación de una situación cómica es un dispositivo imprescindible para la creación de un gag o sketch en una comedia. Este dispositivo presenta la irrupción de lo inesperado en lo cotidiano (Schrott,2006) como forma de generar la risa. Esta irrupción, a diferencia de otros géneros como el terror, se encuentra destinada a generar risa. La situación se vale de un mecanismo que genera tensión y luego distensión, provocando la risa. Se genera una construcción de sentido, una expectativa de resolución que se resolverá, y de una manera impensada. Este concepto es ilustrado por Kant (1958) de esta manera: “La risa es una emoción que surge por la súbita transformación de una expectativa frustrada, en nada”.

Se entiende esa “nada” como el chiste, la broma. El relato que se sigue atentamente se convierte en ese generador de la risa. Transpolando este análisis a los contenidos televisivos, citaremos un ejemplo de la famosa serie “Get Smart”. El capítulo “Huelga en Control”. En este capítulo, estrenado el 24 de septiembre de 1966, el agente Maxwell Smart es nombrado representante sindical de Control. La proyección del gag, donde veremos en acción el dispositivo de situación cómica se desarrolla de esta manera: Maxwell y un agente de caos luchan peleándose por un arma. Se escucha un disparo y los dos se quedan inmóviles. “Creo que uno de los dos va a morir” dice el agente. El espectador se encuentra ante una posible situación de peligro para el héroe de la serie. No hay pistas de quien es el herido, se genera una expectativa. “Creo que soy yo”, dice el agente de Kaos mientras cae (risas). La tensión se ha liberado, la expectativa se transformo en “nada” .Y luego se repite el mecanismo mediante otro gag : Max se sienta en el piso junto al agente, mientras este lo abraza a Smart y le pregunta “¿Dónde ha sido?”, “En el pecho”, le contesta Maxwell. Tensión y expectativa generada, la bala

ingresó en un lugar totalmente peligroso para el agente. “Mejor”, dice el miembro de Kaos y le explica sobre los beneficios que tiene esa organización para con sus miembros heridos en acción. La irrupción de lo inesperado se hace presente. Si se tratara de una serie de acción, seguramente se escucharía al héroe reforzando la idea del merecido castigo que recibió el agente de Kaos, buscando la función moralizante. Para terminar de comprender el gag, ya cómico desde lo descrito, se refuerza el efecto en el espectador al saber que al inicio del capítulo un compañero de Control de Max lo ha nombrado representante sindical de control mientras agonizaba por estar herido de bala.

Segundo dispositivo, Situación Humorística

Este segundo dispositivo es vital a la hora de crear un argumento para una idea original de una serie, capítulo o sketch. Este dispositivo parte nuevamente de la irrupción de lo inesperado en lo cotidiano, pero de dos formas distintas (Schrott:2006): “La irrupción de un personaje (u objeto) excéntrico o perverso en un universo saludable y previsible”. Esta forma propuesta por el autor en la que se manifiesta el dispositivo puede ser identificada fácilmente en ideas de series como Alf, el alienígena del planeta Melmac que llega a la tierra luego de la destrucción de su planeta. Dentro de las series cómicas de animación, podemos citar el ejemplo de la serie Futurama. Fry, un repartidor de Pizza del año 1999, debe entregar un pedido en un laboratorio de Criogenia, lugar donde es congelado de manera accidental por mil años. Cuando despierta, se encuentra en el año 3000, y debe emprender una nueva vida, junto a su sobrino lejano, un profesor de física, un robot, Leela, y otros personajes que son previsible en ese nuevo universo a donde llegó. Este dispositivo se vale de la viabilidad de los personajes para tomar como posible esta irrupción en su mundo. Esta forma es llamada también paradoja irónica (Escarpit:1962). Esta situación genera universos absurdos, donde los sucesos de la cotidianeidad son contruidos nuevamente, pero de manera distinta, generando un efecto cómico. Retomando el ejemplo de Maxwell Smart, el agente se comporta como una especie de

antihéroe y nadie parece notarlo, es más, hasta sus enemigos de Kaos lo buscan por su “eficiencia” contra ellos. Es lo contrario a los agentes modelos de todas las películas y series (ej. James Bond). Sus reacciones, comentarios y movimientos contrastan con el mundo “serio y real” en el que vive. Sin embargo, si bien a veces se hacen comentarios sobre esto, la situación es tomada como normal y posible dentro del relato.

De manera inversa “la irrupción de un personaje (u objeto) saludable y previsible en un universo excéntrico o perverso” (Schrott, 2006), es la otra forma en la que se manifiesta esta segunda forma de dispositivo. Como ejemplo, podemos citar el capítulo de Los Simpson “El Enemigo de Homero”, número 23 de la octava temporada. Aquí veremos a Frank Grimes, nuevo compañero de trabajo de Homero, quien es una persona que ha hecho incontables esfuerzos para estudiar, recibirse y lograr lo que tiene. Es un personaje saludable y previsible, un trabajador que mediante el esfuerzo y sacrificio personal intenta progresar y llevar una vida sin sobresaltos. Al llegar a la planta de energía nuclear, conoce a Homero y su entorno e inmediatamente comienzan a suscitarse hechos donde estos dos mundos chocan. Al tratarse de un universo excéntrico, Homero, un “cáncer de América, que va por la vida haciendo el menor esfuerzo posible y se alimenta de la gente decente y trabajadora” según el personaje Frank Grimes, es exitoso con una perfecta familia, su hijo de nueve años es dueño de una fábrica, mientras que él debe tener dos trabajos para vivir debajo de la sala de boliche y no puede “cenar langosta y vivir en un palacio”. En una entrevista para el sitio web “nohomers.net”, el productor de la serie Weinstein (2008) explica:

Queríamos hacer un episodio donde el planteo fuera: "¿Qué pasaría si una persona normal, de la vida real, tuviera que entrar en el universo de Homero y tratar con él?" Sé que este episodio es controvertido y polémico, pero me encanta. Realmente se siente como lo que pasaría si una persona real, una persona sin humor tuviera que tratar con Homero. (p.2)

De lo antes expuesto, se puede observar el recurso que hace el dispositivo de dos mecanismos fundamentales para la construcción del humor: la confrontación de dos

mundos (el serio o saludable, y el no serio o perverso) y la transposición de ideas y sentimientos donde lo serio y no serio se invierten y cuestionan.

Schrott (2004) define a lo serio como el conjunto de valores y creencias basadas en reglas empíricas de la ciencia y la cotidianeidad. Es el lugar de lo académico, lo cultural, lo sagrado e institucional. Por otra parte, lo *no serio* se define como el conjunto de incertidumbres que perduran en el ser humano. Es el lugar de los sucesos inexplicables, de lo inverificable. El mundo de lo irracional y lo profano. Lo relativo, lo accidental, lo instintivo y lo imprevisible. A estas definiciones es necesario agregar el contexto en el cual son escritas las obras, ya que estos mundos se encuentran en constantes cambios, y aún mas, serán relativos a la cultura tanto del escritor como del espectador. Dicho esto, al valerse de este choque entre estos dos mundos, el humor puede demostrar que todos los valores y verdades pueden ser reversibles. En la serie Futurama, situada en el año 3000, insertar un chip que dirá para qué trabajo está apta una persona es normal y así es percibido por Leela, mientras que Fry, recién descongelado del año 2000, se niega rotundamente a esa idea perversa. El holgazanear sin realizar el menor esfuerzo y vivir del crédito, la doble hipoteca y las deudas porque “así es la economía” es algo inentendible para Frank Grimes.

De los dos mecanismos expuestos, la confrontación de mundos y la transposición, serán utilizados para reflexionar y cuestionar sobre lo que es saludable o perverso en la cultura en que nace la obra. De esta manera se buscará pensar acerca de los valores y las verdades establecidas, ya sea para cambiarlas o reflexionarlas. El trabajo duro es sinónimo de éxito, las personas se encuentran predestinadas o no a realizar un trabajo específico en la sociedad y ser útiles a ella, sin tomar parte en esta decisión. Como se desprende de esto, el humor es una disciplina moral.

Retomando la cuestión del contexto, es necesario para que la idea humorística llegue al receptor correctamente, es decir con la intención deseada, que emisor y receptor compartan los códigos y tabúes de la sociedad a los cuales hace referencia el mensaje.

Por ejemplo, si un cómico cuenta un chiste en un país Islámico en el cual una mujer que se pone un atuendo que le cubre todo el cuerpo probablemente no causará ninguna risa. Otro factor a tener en cuenta es el momento del chiste. Se puede bromear sobre casi cualquier tema, pero la gran proximidad de la situación, el tabú, suele ser motivo suficiente para lograr el efecto contrario al esperado. Un ejemplo más que ilustrativo es el humor negro.

Para concluir con este segundo dispositivo expuesto, se debe definir un concepto vinculado, en nuestro caso, con la actitud del espectador a la hora de visualizar una serie cómica. Se trata de la suspensión del juicio, fundamental para que el espectador pueda compartir el código del emisor, y volverse "cómplice" de él en este visionado, para que realmente se realice una comunicación eficaz, y el mensaje transmitido con la intención de ser humorístico sea decodificado en ese tenor. Todo relato es una construcción, una creación del autor, que en el caso de las series es puesta en escena (ya sea mediante dibujos o personas). Es una realidad que, como construcción, necesita de la complicidad de quien lo mira para poder desarrollarse en su mente. Con esto se evidencia que el espectador no es pasivo, y la verdadera construcción la hace por sí mismo. No es objeto de este estudio la construcción de sentido a partir de otros recursos audiovisuales como el montaje, pero es útil hacer referencia, ya que existe una similitud en la manera en que quien hace el visionado debe realizar distintos tipos de suspensiones. En cuanto al relato desde el punto de vista de la historia, se destaca como primera medida necesaria para lograr la verosimilitud la suspensión de la incredulidad. Parent-Artier (1997) señala este concepto como la "suspensión de la duda" (p.114) y hace referencia a una especie de contrato entre el espectador y el universo que le presenta el relato. Según el autor, el espectador debe dejar de lado las dudas que pueden surgir del realismo del universo del relato, siempre y cuando se respete lo verosímil del drama.

Esta suspensión supone en la serie Padre de Familia, que el espectador debe creer como verosímil que el perro de la familia, Brian, hable, tome Martini, cuide al bebé y hasta sea más razonable que su propio dueño, ya que el universo del relato lo toma como normal. Por lo tanto, el espectador suspende su incredulidad en pos de la historia. De esta suspensión básica podremos identificar otras cuatro, propias del humor.

La suspensión del juicio cómico, o sentido del ridículo. Por más exagerado y grotesco que pueda llegar a ser, el espectador debe tomar en serio el relato para poder disfrutar del humor ridículo. Un agente de Kaos amenaza la vida de Smart y del Jefe, pero Max se pone a negociar el convenio del sindicato como su última voluntad ante el Jefe.

Suspensión del juicio afectivo: Por más cruel y sangriento que resulte un relato humorístico, el espectador debe suspender su sensibilidad para poder disfrutar del humor negro: Mientras un agente de control esta agonizando, se preocupa por un juramento hacia el cargo del sindicato. Una persona esta muriendo y comenta con otra (que le ha disparado) sobre su situación.

Suspensión del juicio moral: Por más perturbador y amoral que parezca el relato humorístico, El espectador debe suspender su juicio moral para disfrutar del humor cínico, ácido o mordaz. Brian, el perro de la familia no solo se comporta como un humano, sino que se encuentra enamorado de Lois y se encuentra enamorado de la esposa de Peter.

Suspensión del juicio filosófico: Por más infantil, improbable y sin sentido que parezca un relato humorístico, el público debe renegar de todas las leyes que rigen el cosmos para poder disfrutar del humor absurdo. Un niño de nueve años nunca podría comprar una fábrica abandonada en el centro de la ciudad por un dólar.

Tercer dispositivo, teoría de los cuatro humores.

Hipócrates de Cos (V a.c.) afirmaba que la salud del hombre era regulada por el equilibrio existente en su cuerpo entre los cuatro líquidos (o Humores vitales) de los cuales estaba

conformado: Sangre, bilis amarilla, bilis negra y flema. Uno de estos componentes predominaba sobre los otros, característica que variaba de acuerdo a cada persona, determinando su personalidad. Hipócrates afirmaba también que cada humor se encontraba ligado también a los cuatro elementos, siendo resultantes estos tipos de personalidades: sanguíneo (aire-sangre), flemático (agua-flema), bilioso (fuego-bilis) y melancólico (tierra- bilis negra). Este concepto fue exclusivo de la medicina hasta el siglo XVI, momento en el que Ben Jonson toma esta teoría para la construcción de personajes de comedia, inventando la Doctrina Humoral del rasgo de carácter predominante. Estos personajes se encontraban dominados por sus humores, víctimas de sus temperamento (Escarpit, 1962). Se realiza así una división y establecen tipos de comportamientos, y establecen comportamientos, conductas y personalidades de los personajes. Independientemente de la veracidad o no de estos conceptos, se demostrará que pueden ser considerados como una herramienta útil a la hora de la construcción de personajes.

Distinguiremos entonces los cuatro humores de la comedia según Ben Jonson.

- a) Sanguíneo: Su fluido o humor predominante que segrega en exceso es la sangre. Se caracterizan por ser impulsivos, nerviosos, dramáticos, exaltados, vigorosos. De carácter fuerte y dinámico, constantemente con nuevos proyectos. Aunque son optimistas tienen fugaces pasajes de desaliento, que son rápidamente superados. (Cerro, s.f) .
- b) Bilioso: Su fluido o humor predominante que segrega en exceso es la bilis. Se caracterizan por ser agrios, irritables, perversos, malignos y resentidos. Tiene una actitud fría, distante. Son ambiciosos y tienden a verse como líderes.
- c) Flemático: Su fluido o humor predominante que segrega en exceso es la pituita o flema. Se caracterizan por ser equilibrados, racionales, fríos y serenos. Tienden a ser elegantes Conciliadores y desinteresados.
- d) Melancólico: Su fluido o humor predominante que segrega en exceso es la bilis negra.

Se caracterizan por ser melancólicos, tímidos, atormentados, nostálgicos, solitarios y depresivos. En este punto se puede comenzar a realizar una relación entre los humores, ya que los personajes melancólicos suelen ser hijos de padres sanguíneos. Este personaje es elegido frecuentemente en las comedias de conciencia, es decir, las comedias en las cuales el personaje relata los acontecimientos de la historia, reflexiona sobre ellas y por lo general realiza una conclusión moral de la historia.

Por supuesto que la utilización de esta herramienta para la construcción de personajes no se limita a la elección de un humor o temperamento, sino que, al igual que en la vida real, los personajes serán complejos en sus personalidades, con conflictos internos y rasgos característicos mas predominantes que otros. Por lo tanto, la construcción puede valerse de la combinación de estos humores antes mencionados. Asimismo, la utilización de este dispositivo será utilizado para la puesta en escena de momentos cómicos a través del contraste entre los humores, y los conflictos que puedan derivarse de estos contrastes.

Este dispositivo ha sido utilizado de manera efectiva como recurso de construcción de personajes en diversas comedias, por ejemplo la Comedia Inglesa, a través de Ben Jonson; la Comedia Francesa, a través de de Moliere; la Comedia dell'Arte Italiana, a través de personajes como Arlequino, Dottore y Pierrot; y la Novela Picaresca Española, a través de Cervantes.

A los tres dispositivos señalados por Schrott, y continuando con el elemento esencial se propone incorporar otro dispositivo para la construcción de personajes que se vale de los signos del zodiaco (occidental). El uso de los contrastes entre los humores será una herramienta muy útil a la hora de generar situaciones cómicas en las series.

Cuarto dispositivo, Construcción de personajes a partir de los signos del Zodíaco.

Así como se ha utilizado en la teoría de los cuatro humores una distinción de personalidades relacionadas con los cuatro elementos, aire, agua, fuego y tierra, se continuará con esta lógica para el desarrollo de este dispositivo, ya que los signos se encuentran agrupados de esa manera. Esta relación entre los signos y los elementos se la conoce como triplicidades, quienes a su vez representan los temperamentos básicos que se han desarrollado anteriormente: Colérico, melancólico, flemático y sanguíneo. Este dispositivo fue expuesto en el taller de guión audiovisual llamado “La astrología como una herramienta en la construcción de personajes” llevado a cabo en la universidad de Palermo los días 19 y 26 de septiembre de 2012 y dictado por Marcelo Cabot y Enrique Gastélum.

Signos de Fuego: Aries, Leo y Sagitario. Signos de tierra: Tauro, Virgo y Capricornio.

Signos de Aire: Géminis, Libra y Acuario. Signos de Agua: Cáncer, Escorpio y Piscis.

Este dispositivo se vale de las características de personalidad que se desprenden del estudio de los signos que realiza la astrología. Poco importa la postura que tenga el autor o guionista acerca de la veracidad o no de la astrología, ya que a fin de cuentas lo presente es una herramienta para la construcción de personajes de ficción. Así como se ha señalado anteriormente en el dispositivo de los cuatro humores, es necesario destacar que al igual que las personas, los personajes no deben construirse de manera rígida y encasillada. De las contradicciones de los personajes surgirán los conflictos internos, que enriquecerán los personajes creados. Establecida esta aclaración, se enumeran algunas características propias de cada signo, que luego serán retomadas en ejemplos concretos de cine y literatura. Las características que se detallan a continuación son principalmente aplicables a personajes, y no intentan realizar un estudio particular astrológico. Para una mejor comprensión, y debido a las características comunes que tienen los signos, se agrupó a los mismos de acuerdo al elemento esencial al cual son asociados.

Comenzando por los signos de fuego, se enumeran las caracterizaciones que se pueden asociar a Aries, luego Leo y por último Sagitario.

Aries representa deseo, acción, impulso e iniciativa. El personaje asume riesgos, y se verá regido por conflictos internos, que aunque niegue se manifestarán aunque no lo busque. Es un personaje de constante avance hacia el riesgo o enfrentamiento. El personaje sufrirá una transformación a lo largo de la historia que será motivada por el conflicto, y aprenderá a llegar a un equilibrio a través del reconocimiento del otro y sus necesidades. En esta transformación, el personaje será presentado como un *pendenciero*, hasta convertirse en un *guerrero*. Como ejemplos de cine, se puede destacar el personaje "Luke" protagonizado por Paul Newman en la película "Cool Hand Luke" (Rosenberg, 1967). Allí no solo veremos las características mencionadas del signo Aries, sino también su proceso de transformación de pendenciero a guerrero, y su conflicto interno representado en la película por su madre.

El personaje de Leo se caracterizará por una fuerte individualización y conciencia de sí mismo. Es el centro, el fuego que irradia a su entorno, se percibe como un referente y su presencia es vital para hacer funcionar un sistema. Esta situación es vista como algo natural. Tendrá un alto ego. Su transformación se puede describir como la de un tirano a rey. En el cine se puede observar a Edward Bloom, un personaje de estas características en la película "Big Fish" (Burton, 2003). En los primeros minutos de la película, nos situamos en la fiesta de compromiso de su hijo, y Edward da un discurso que mediante una historia de su pasado, lo convierte en el centro de atención por sobre el acontecimiento que se está celebrando.

Sagitario representa entrega, confianza, fe y viaje. Es idealista y confía en su suerte o destino, por lo que buscará nuevos horizontes. Es un personaje optimista, pero en demasía se convertirá en un negador de la realidad. Su transformación irá de un fanático o dogmático a un maestro.

Continuando con los signos de tierra, se enumeran las caracterizaciones que se pueden asociar a Tauro, Virgo y Capricornio.

Tauro se encuentra relacionado con lo concreto y material. Son personajes con dificultades para el cambio y se los puede asociar a inercia y estabilidad. En su transformación se verá a un avaro convertirse en un Buda. Lo material de acumulación propia se transformará en una necesidad de tener y que todos tengan. En ese sentido, el personaje verá las necesidades de los demás. Un ejemplo es el famoso personaje Ebenezer Scrooge de Charles Dickens en su libro "Cuentos de Navidad" de 1843.

Virgo se relaciona con el sistema y orden. Los personajes sentirán la necesidad de pertenecer a un orden y sistema, algo más grande que ellos mismos. Servicio y humildad serán característicos. Por ser meticulosos y necesitar el orden, tendrán dificultades para dar por terminadas las actividades. Su transformación será la de un obsesivo, compulsivo hipocondríaco al ciudadano desconocido que funciona en el sistema. Andy Dufresne, protagonista de *Shawshank Redemption*, es un ejemplo del personaje meticuloso, paciente. Todos los engranajes deben estar y funcionar correctamente en el sistema que ha trazado al realizar el plan de escape.

Los personajes regidos por el signo de Capricornio estarán regidos por el tiempo. No puede detenerse en distracciones, ya que querrá llegar a su meta. La estructura, el sacrificio, las metas y objetivos serán prioridades. Conoce los límites y el reglamento, lo cumple pero no como una carga, sino como algo natural. Su transformación es la de un personaje sumiso, rígido, que sofoca y ahoga hacia el padre que guía y toma conciencia del camino. El personaje protagonizado por Will Ferrel en la película "Stranger than Fiction (2006)", es un claro ejemplo del capricorniano, totalmente regido por el tiempo, obsesivo, que solo tiene en mente los objetivos y la ley.

Siguiendo con los signos de aire, se enumeran las caracterizaciones que se pueden asociar a los signos de Aire: Géminis, Libra y Acuario.

En Géminis, los personajes se caracterizan por su función de puente o conexión. Son curiosos, dispuestos a hacer y probar, y relacionados con lo lúdico. Pueden ser dispersos, a diferencia de virgo, tendrán dificultades para terminar las actividades, no por ser meticulosos sino por ser dispersos. Por su manera de ser vínculo, una transformación posible sería de la chusma de barrio (habla con todos, sabe de todos y lo cuenta a todos) hacia Jesús (representado como puente hombre-Dios, cielo-tierra).

Los personajes caracterizados por el signo Libra serán equilibrados y diplomáticos en las relaciones. Su deseo por lo nuevo y lo anterior hace que elija un punto medio, por lo que sufre la separación. Su conciencia será la de ser con el otro, ya que lo ve y lo registra. Esto puede llegar a hacer que posponga sus deseos por sobre los de los demás. Ya que busca la armonía y el equilibrio, los personajes tendrán un fuerte sentido estético. En su transformación pasará de ser alguien que no quiere ceder, o de un político hacia un líder de reivindicación, como por ejemplo Ghandi.

Personajes regidos por el presente, el salto y la libertad son regidos principalmente por el signo Acuario. La vanguardia artística será una manifestación de estas características. En su transformación veremos un loco hacia un genio o creador. El cine y la literatura han reflejado en diversas oportunidades a través del científico, nombrando por ejemplo a Emmet Brown en la película "Back to the Future".

Por último se encuentran los signos de agua, enumerándose las caracterizaciones que se pueden asociar a Cáncer, Escorpio y Piscis.

En Cáncer, los personajes tendrán un gran sentido de pertenencia y tradición. Sentirán una gran seguridad en la pertenencia. Si Libra siente el ser con el otro, el personaje de Cáncer sentirá nosotros somos. Representará la tribu, el clan el grupo. No será una pertenencia abierta a todo el mundo, sino que delimita el grupo y lo cierra. La mafia es un ejemplo que ilustra este ejemplo. En el cine podemos identificar estos rasgos en Román Maldonado, el personaje protagonizado por Ricardo Darín en "Luna de Avellaneda" (Campanella,2004).

Personajes regidos por Escorpio serán caracterizados por la pulsión y el conflicto interno entre lo que reconoce o no de sí mismo, el inconciente. Hará un rechazo, y será su conflicto aceptarse como un ser completo, reconociendo todo lo que hay en él. Esta toma de conciencia y control propio se convertirán en su transformación. En todo viaje del héroe se manifestara una parte escorpiana, en el paso de descenso y conocimiento propio. Aparecerá en él lo que deja afuera un Cáncer. Su transformación irá desde un manipulador hacia un sanador.

El personaje de Piscis será sensible a lo que le pasa a todos, se relacionará con lo colectivo y sensible, y se rendirán a esto. Tendrán relación con la realidad y fantasía, por lo que estarán fuertemente involucrados con el cine, poesía, música y espectáculos. Su transformación irá desde el personaje sin rumbo hacia el redentor. Como ejemplo en el cine, puede citarse al personaje principal del film, interpretado por Micky Rourke en la película "The Wrestler" (2009), y su entrega literal al público mediante su personaje, que se ha convertido en su vida.

A lo largo del capítulo se enumeraron los elementos fundamentales de todo relato, elementos que debido a sus innumerables combinaciones y posibilidades pueden hacer que una misma historia pueda ser contada de diferentes maneras, es decir, diversos relatos que surgen a partir de cada autor. Los relatos, que pueden mostrarse a sí mismos como una historia contada por alguien, o buscar una supuesta transparencia, se cuentan a partir de diversos elementos fundamentales entre los cuales se destacan el tiempo, los espacios, el conflicto y los personajes.

Los recursos destacados anteriormente para la construcción de los personajes y el conflicto, así como la línea argumental, son especialmente útiles para el diseño de productos audiovisuales. Todos ellos, sin hacer distinción de los distintos puntos de partida tienen una evidente relación con la realidad del espectador, ya sea a través de la identificación de los personajes, los lugares y los conflictos. Esta característica es también fundamental para la generación de situaciones en código de humor. Para

concluir el capítulo, cabe destacar, lo señalado por Villasboas (2011), quien hace referencia a la originalidad de un relato por sobre las reglas y convenciones. No intenta con esto promover la ruptura de todas las estructuras como única manera de realizar un producto original o innovador, sino que por el contrario se refiere a la creatividad como “...la capacidad de nuclear lo que se ofrece en el mundo, de elegir entre cientos de posibilidades de pensamientos y acciones, y condensarlos en una personal e individual respuesta que posea un propio significado, testimonial y único” (Villasboas, 2011, p.20).

3 Los Formatos

En este capítulo se definirán las unidades básicas para generar la risa y a partir de las cuales se hace avanzar la historia, el Sketch y el Gag organizados en una estructura llamada situation comedy, o sitcom. Este género de comedia televisiva, con su particular estructura, es el más cercano para identificar el marco en el cual son producidas las series cómicas animadas de televisión, y por lo tanto, útil para este proyecto. Se pueden encontrar los orígenes de la sitcom en el teatro de revista, luego se desarrolla en la radio para llegar a la televisión predominando los momentos de Sketch. Este formato de comedia televisiva se encuentra directamente relacionado con la crítica a las costumbres, y con referencias al contexto político del lugar donde se encuentra situado el programa. Como se ha explicado anteriormente, exista un grupo de personas que intervienen en la construcción de un guión de sitcom, cada una encargada de los pasos que requiere este formato: Planteo de la historia, trazado de una estructura, inserción de momentos cómicos (ya sean por situaciones como por diálogos), incorporación de la mayor cantidad posible de Gags. Retomando al tema del diálogo, gran parte de los recursos que utiliza la sitcom para provocar la risa proviene de este recurso, por lo cual es imprescindible con los guionistas posean un claro dominio de esta tarea a la hora de la realización de un guión. Otra característica fundamental que hemos analizado es la construcción de personajes y su interpretación por parte de los actores. (Comparato,1993).

En cuanto a la estructura, podemos diferenciar cuatro partes bien diferenciadas: La apertura, o teaser, con una duración que va desde los dos a tres minutos; el desarrollo hasta el conflicto, de aproximadamente diez minutos de duración; el desarrollo hasta el clímax, otros diez minutos para concluir con una resolución del conflicto, de dos a tres minutos. Al tratarse de un género televisivo, no debe sorprender la rigidez con la cual se plantea esta estructura. Como género surgido y perfeccionado en Estados Unidos, la

sitcom no escapa a la manera industrializada y “en serie” que utilizan los estudios y *majors* de ese país, y es tan propia de la producción en televisión.

3.1 Sketch y gag

Se denomina Sketch a una escena cómica de poca duración. Se encuentran estructuradas a partir de la rutina creada por el cómico protagonista de la escena. Tiene su origen en el teatro de variedades. Del teatro pasaron exitosamente a la radio, en Argentina por ejemplo en la figura de Niní Marshall, para continuar con este éxito en la televisión. (Schrott, 2004). Los sketch utilizan para provocar la risa el gag repetitivo, definido por Chion (1995) como:

Un detalle gracioso, verbal o visual, de comportamiento o de decorado, concebido para ser repetido varias veces en el transcurso del film, para crear, por su repetición, pero también por sus variaciones, una hilaridad cíclica y, en principio, creciente. (p. 185)

Estos detalles que nombra el autor solían ser slaps, golpes o cachetazos provenientes de la comedia física. Si bien la comedia física no fue dejada de lado por completo, a medida que transcurría el tiempo, el público fue tornándose más exigente, por lo que fue demandando otro tipo de recursos humorísticos. Schrott (2005) señala como una transición entre la comedia de humor físico y la de personajes a la serie “Yo amo a Lucy”. Lucy, una comedianta que también provenía del teatro y la radio, comenzó a trabajar en la televisión y fue la precursora de la realización de los shows con el público presente, logrando un mayor intercambio entre el comedianta y el actor de televisión. A partir de este requerimiento se diseñaron los decorados y se estandarizó una manera de producir que continúa hasta el día de hoy en las sitcom.

3.2 El pitch, la sitcom y su estructura

Se denomina Pitch a la descripción de lo que va a ser el concepto fundamental de la serie. Es una enunciación de pocos renglones, en la cual se debe ver reflejada la base de la historia, que permanecerá de esta manera y sin modificarse. No importa cuanto tiempo esté en el aire, el pitch debe ser lo suficientemente amplio como para permanecer inalterable a lo largo del tiempo. Schrott establece que “...todos sus elementos se construirán sobre la base de este concepto central, que atrae, determina, rechaza o acepta todas las historias que van a componer dicho producto” (2004, p.2). Esta idea determina el rumbo a seguir para el guionista, y lo habilita o inhabilita a desarrollar ideas. Es esperable entonces que en el planteo del pitch se encuentren elementos fundamentales como de que se trata la historia, quien la protagoniza, cómo sucede y donde y cuando. Padre de Familia es “la vida de una familia disfuncional de clase media baja, que vive en un pequeño pueblo de Estados Unidos en la actualidad y vivirá distintas situaciones que harán olvidar a sus integrantes la ausencia de motivaciones de su vida”. Si bien muchas series pueden compartir el que de la historia, por ejemplo la vida de una familia, la diferencia del *cómo* estará tratado ese *que* determinará la originalidad, o no, de ese producto.

El pitch puede identificarse como una especie de idea argumental de la serie a desarrollar, con la diferencia que se plantea con la intención de perpetuarse en el tiempo a partir de la situación propuesta, en lugar de plantearse como una historia con principio y fin. Sin embargo, una vez desarrollado el pitch, se debe dar existencia a la idea a través de los capítulos de la serie. Esto no significa que los personajes no tengan objetivo alguno, sino que su concreción será tan difícil y tan paulatina que permitirá el desarrollo de diversas temporadas. En este sentido se debe destacar que al tratarse de un formato para televisión, y por consiguiente dependiente del rating, la progresión de la serie será determinada en gran medida por los requerimientos de la cadena en la cual son producidas. Por ejemplo, durante años el espectador observó en la serie Friends a

Mónica buscar su hombre ideal y cumplir sus sueño de casarse y formar una familia, mientras Chandler le escapaba a todo compromiso. Al pasar las temporadas, y los años en pantalla, se decidió el final de la serie por diversos factores externos al relato y los escritores debieron en la última temporada escribir la manera en que Mónica, Chandler, Rachel y Ross (los personajes principales) cumplían sus objetivos. Por lo tanto, podrá observarse una situación, denominada pitch, que se encuentra diseñada para perpetuarse en el tiempo; y una estructura mayor, una historia general, que se desprenderá de la sucesión de temporadas en las que se agrupan los capítulos.

Debido a su gran éxito, la serie Friends tuvo la posibilidad de disponer de una temporada para dar un fin a las historias de manera coherente para los espectadores. Sobran los ejemplos de sitcoms que han sido canceladas en la primera o segunda temporada por bajo rating, donde las historias generales han quedado trucas. Para definir de manera más acabada la noción de pitch, Parent Altier (1997) lo define como una suerte de pequeña sinopsis oral, que se utiliza para la presentación del proyecto a los productores. Es un concepto propio del ámbito televisivo. De allí el juego de palabras pitch, utilizado en el béisbol para la acción de lanzar la pelota. Se realiza la presentación “lanzando” el argumento de manera sintetizado y conciso, sin perder la idea sus rasgos fundamentales y su coherencia, y es “atrapado” por los productores, quienes deciden si avanzarán o no con el proyecto.

La historia general de la sitcom podrá percibirse entonces a lo largo de las temporadas y dependerá exclusivamente de la posibilidad de su realización continua en el tiempo. Sin embargo, cada capítulo cuenta una historia breve, y por lo tanto existe una estructura en cada uno.

En el capítulo anterior se han establecido los contenidos de la historia y el relato, el argumento. Al hablar de estructura, se hacer referencia a un sistema mediante el cual se va a gestionar este argumento, combinando los sucesos, yuxtaponiéndolos hasta llegar a

la resolución del conflicto. Para hacer funcionar este sistema se utilizarán procedimientos generales que serán útiles para este fin.

Para comenzar con una caracterización de las estructuras es necesario remarcar que todo relato debe poseer lo que Chion llama la “Ley de la progresión continua” (1995, p. 143). El autor señala que esta ley indica que la tensión dramática debe acrecentarse hasta llegar al clímax de la historia, momento en el cual se resuelve el conflicto, ya sea de manera satisfactoria o no. Espinosa y Montini (2007) señalan en este sentido que el relato, para sostener la atención del espectador, debe encontrarse estructurado para ser útil al devenir dramático y en este sentido lo relacionan con el suspenso, ya que a través de la duda acerca de la capacidad del personaje para resolver el conflicto se incrementará la tensión. Ahora bien, teniendo presente esta premisa de constante progresión de la tensión, la historia tendrá una forma predeterminada. Se puede encontrar la primera noción de la forma de una historia en la Poética de Aristóteles, donde encontramos quizás la primera definición de estructura ternaria: “...un todo es aquello que posee principio, medio y fin”. Esta división ternaria será la utilizada para la escritura de las sitcoms. Chion (1995) lo llama *paradigma ternario* (p. 148), esto es: Exposición, desarrollo y resolución.

En la exposición se presenta al espectador toda la información necesaria para comprender el punto de partida de la historia y el relato que está por suceder. Esto supone también la presentación de los personajes principales, sus características y su pasado. Es el momento en el cual se plantea el conflicto, presentado a partir de lo que los autores coinciden en denominar *elemento catalizador*. Ya sea un diálogo o una acción que tendrá la función de poner en marcha la historia. En el capítulo “Bob, el taxista” (2011) de la serie Bob’s Burger, llega el día en que Tina, la hija mayor de los Belcher, cumplirá trece años y pide a sus padres una fiesta en el restaurante. Debido a la preocupación de sus padres por las grandes dificultades que tiene su hija para socializar con las personas, deciden otorgarle la fiesta. Esto generará un gasto extra que la familia

no puede pagar, por lo que Bob deberá pedirle al dueño del local una extensión de dos semanas en el pago del alquiler. Luego de este elemento, sucederán las acciones de manera causal, y a medida que sube la tensión dramática se debe llegar al primer punto de giro, llamado también Plot Point por otros autores. Parent- Altier (1997) lo describe como una crisis, ya que es un hecho que cambia la dirección dramática de la historia. Siguiendo con el ejemplo anterior, cuando Bob solicita la prórroga del pago, el dueño la niega, pero le propone en su lugar trabajar por las noches como taxista. Tal como indican Espinosa-Montini (2007), se requiere que el protagonista tome una decisión para continuar con la historia, y por tratarse de un giro dramático se pone en duda por primera vez la capacidad de resolución del objetivo. Por supuesto que el personaje debe aceptar este desafío, ya que de otra manera no sería posible avanzar con el relato. Aquí termina el primer acto, o exposición.

A continuación se desarrolla el segundo acto, o desarrollo (Conflicto para Chion). En este acto, que es el más largo de los tres, se produce el desarrollo de la historia y se avanza hacia el clímax. Es el momento en el que se profundizan los personajes, sus motivaciones y se muestran todas las acciones que el protagonista debe realizar para lograr su objetivo. A su vez, se debe observar todo lo que se interpondrá, ya sea una situación o personaje antagonista, entre él y su meta. Para lograr profundizar la historia, aumentar la tensión en el acto más extenso del relato, y con esto sostener la atención del público, Espinosa y Montini destacan la presencia del punto medio. Este punto no cambia el curso de la historia, sino que debe provocar en el protagonista una crisis, ante la cual deberán tomar una postura. Desarrollándose este acto, deben suceder acciones no solo por parte del protagonista, sino también del antagonista. Aquí se hará presente todo lo que se interpondrá en la resolución del conflicto, se desplegarán las fuerzas que se oponen al protagonista, que generan los puntos de acción (Espinosa y Montini, 2007). Por ejemplo, el esfuerzo de Bob será en vano ya que Jimmy Pesto, el dueño del restaurante de enfrente del de Bob, no dejará a Jimmy Jr, su hijo, a concurrir a la fiesta

de la hija de su acérrimo enemigo. Las acciones seguirán aumentando la tensión, y este desarrollo servirá entonces para conducir al personaje principal, al segundo punto de giro. Este punto de giro, o nudo dramático (Parent-Altier, 1997), tiene la misma función que el primer punto, aunque la tensión será mayor, y el obstáculo que deberá superar el protagonista será aún mayor. Para Bob, esto significa afeitarse su amado bigote para lograr la autorización de Jimmy padre.

Aquí comienza el tercer acto, o desenlace. Como afirma Chion (1995), la resolución de la historia debe provenir de los elementos que fueron introducidos a medida en que se desarrolló el relato. En esta etapa se sabrá si el protagonista logra su objetivo y es capaz de vencer a las fuerzas que se le opusieron. El final llegará a partir del momento del clímax, punto máximo de tensión. Esta resolución puede presentarse como afirma Chion como una *"...conclusión de un ciclo...que nos hace volver a una circunstancia, a un lugar o a un problema expuestos al principio mismo de la historia, para mostrar el ciclo recorrido"* (p.154). Esta definición es particularmente útil para el presente proyecto, ya que la resolución de todo conflicto en la sitcom debe tender a regresar el status quo (pitch) de la serie.

Se ha hecho referencia anteriormente a que la estructura de un capítulo de las sitcoms tiene diferencias respecto a la estructura clásica de la historia antes descrita. Si bien se podrá observar que todos los elementos se encuentran presente, y los cambios fundamentales se relacionan con la naturaleza del medio para el cual son producidas. Por tratarse de un producto para la televisión, requieren de una dinámica y estructura que tenga en cuenta el ámbito en el cual son vistas por los televidentes y las pausas obligatorias que deben hacerse por los cortes comerciales, puntos que deben ser tenidos en cuenta desde la escritura misma del guión.

Por lo tanto, la primer diferencia señalada por Schrott (2006), es la estructura en dos actos. A estos dos grandes actos se le añaden antes del primer acto el llamado teaser, y luego del segundo acto el Tag. El teaser, la primera de estas dos pequeñas secuencias,

se ubica antes del primer acto. Tal como indica Chion (1995) es un breve momento en el cual se presenta el conflicto y que tiene como función principal lograr captar la atención del espectador. Ya que se trata de un género de comedia, puede utilizarse también para introducir un gag, o un elemento que luego será funcional para esto. Si la serie necesita por alguna particularidad recabar información sobre un capítulo anterior, este será el momento para hacerlo. Es importante destacar que generalmente lo que le sigue al teaser es un corte publicitario, por lo que debe ser capaz de causar el interés tal en el espectador para continuar esperando por el inicio del capítulo. Las series cómicas animadas pueden realizar este gancho (Chion, 1995) en la forma tradicional, es decir, una pequeña escena donde se introduce el primer conflicto, o utilizar los títulos a modo de teaser. Este recurso, que es el más utilizado, permite plantear el pitch de la serie a partir de una secuencia musical, donde los personajes cantan y se mueven por los escenarios más representativos de la serie. Por tratarse de un producto de televisión la duración de los capítulos es estandarizada, con un promedio de veintidós minutos y con muy poco margen de tolerancia, por lo que cada momento debe ser aprovechado por el autor para dar información útil para el espectador. El teaser en el cual se puedan observar características propias de los personajes y el planteo de la serie permitirá un mayor tiempo de desarrollo (entendido como acto del relato) del capítulo.

Por otro parte, el Tag es una pequeña secuencia al final del capítulo, luego que se ha producido el desenlace y puede tratarse del remate de un gag preparado anteriormente, o puede servir como una especie de reflexión, que será abordada generalmente de forma cómica. Dependiendo del tono de la serie podrá ser o no una reflexión moral, si es una serie más cercana a la nice comedy (que buscaba un aprendizaje moral de los personajes).

Luego del teaser, explica Schrott, se desarrollará el setup. En este momento se deberá presentar el conflicto central, junto con los subargumentos, es decir, las líneas secundarias que se desarrollarán en el capítulo. Aquí también se deben fijar los

elementos dramáticos. Inmediatamente, las escenas deben sucederse con la tensión en constante aumento, junto con las acciones y reacciones necesarias para esto. Esta parte del desarrollo puede ser denominada, como lo hace Chion (1995) como conflicto. Luego de estas escenas, se llegará al punto medio, que separa los dos actos. A este punto se lo denomina punto de resolución aparente (Schrott, 2004). Tiene alguna similitud con el punto de giro descrito anteriormente, ya que su función es la misma y a partir de su suceso el conflicto se agravará y la tensión seguirá aumentando, pero se diferencia en que en primera medida el espectador lo ve como una resolución, de allí su nombre de resolución aparente. Puede decirse que se da una solución a lo planteado en el setup, pero esa solución terminará llevando a mayores problemas. Cuando Homero Simpson se encarga de nutrir a su ciudad de alcohol en el capítulo “Homero contra la prohibición” (1997), aparentemente el conflicto queda resuelto ya que Elliot Ness, el detective del FBI a hecho todo lo posible para atraparlo, su familia (a excepción de Lisa) lo aprueba y se encuentra ganando mucho dinero. Sin embargo se verá después que esta resolución traerá otros inconvenientes. Por lo tanto, lo fundamental de este punto es que debe llevar a la historia a mayores conflictos. Luego de este punto del relato se sucede el corte comercial más largo. Al continuar, se desarrolla el acto dos. Aquí se trata principalmente de aumentar el conflicto y llegar al momento de la resolución, como se ha explicado anteriormente en el clímax, lugar donde se muestra si la situación se resuelve de manera favorable o no.

Tanto el pitch como los personajes de las sitcom comparten la característica de mantener una unidad y ser sostenibles en el tiempo. Para esto, las comedias utilizan la repetición, mecanismo que se ve reflejado en los personajes a través de una frase célebre o una manera de entrar en escena. De la misma manera se utiliza el mecanismo de anticipación, el cual requiere que el espectador conozca a los personajes y sus acciones características. Álvarez Berciano (1999) lo describe como una comedia en la cual en cada episodio se presentarán los mismos personajes en vivencias semejantes a la vida

diaria. Los personajes tendrán una reacción predecible, logrando que básicamente se repita en cada episodio la situación, donde se observará la fuerte construcción estereotipada de los personajes y, por sobre todo, se garantiza la satisfacción del espectador. Por lo tanto, continúa el autor, la actuación se basa en la reacción más que en la acción. En este sentido Schrott (2004) señala que debe existir un carácter dominante en cada personaje, que debe ser de alto contraste con los otros, y permanecer sin cambios a lo largo de la serie. Si Stan Smith dejara de ser un ultra conservador nacionalista seguramente dejaría de trabajar en la CIA, y la serie American Dad sería completamente distinta. Por lo tanto, un personaje con carácter definido debe tener un pasado que sustente sus acciones, cualidades, costumbres y motivaciones. Este pasado, por otro lado, servirá para generar secuencias o capítulos enteros de la serie. Una vez establecido su pasado, se deberá establecer su presente. Su vida personal, profesional y privada.

Una vez determinadas estas características, el autor sostiene que se podrá insertarlo de manera eficaz en la trama a través de un objetivo y una motivación, y propone tres condiciones para hacer efectiva su inclusión en la historia: “Que esté en juego algo importante para el protagonista. Que la consecución del objetivo sea lo suficientemente difícil para el protagonista como para que en el camino el personaje crezca. Que su objetivo se encuentre en oposición al de su antagonista” (Schrott, 2004, p.4). Estas condiciones para lograr un objetivo capaz de sostenerse en el tiempo deben ser determinadas por una clara motivación. En relación a estos conceptos, se debe recordar también la cuestión del género al que pertenece el producto. Herrera Sepúlveda (2011), en su proyecto de graduación de la Universidad de Palermo propone que esta cuestión debe ser determinada desde el primer momento en que se comienza a definir la historia. De esta historia se van a desprender rasgos y patrones comunes de los productos del mismo género, y que el espectador conoce, aún sin ser conciente, del visionado que ha realizado a lo largo de su vida. Esto funciona como un corpus del cual se desprenden

estos rasgos comunes. El autor sostiene también que la fuerte estandarización de rasgos pueden ser una desventaja a la hora de la recepción del público, ya que se hace más difícil generar la sorpresa por la rigidez del género. Sin embargo, desde el presente proyecto se sostiene que la originalidad en la historia, mas allá de los rasgos estructurales más amplios, y el cómo se cuenta, es decir, el relato en sí mismo conservan intactos la capacidad de sorprender al público.

Por último, no es posible pensar en la sitcom sin tener en cuenta la producción de carácter taylorista, es decir, una clara división del trabajo y equipos en pos de la realización industrial del producto. Se encuentra concebido y realizado de forma industrial de la mejor manera de ser rentable y responder así a los requerimientos presupuestarios de las cadenas (Álvarez Berciano, 1999).

Una vez que se cuenta con el argumento, el conflicto por el cual deberán atravesar los personajes y estos han sido definidos, será imprescindible para la materialización del proyecto la realización del guión. En esta lógica, Chion (1995) enumera una serie de pasos que serán útiles en este sentido. Ya se ha definido la idea y la historia. Luego se debe recurrir a la sinopsis, que será un breve resumen del guión, incluyendo la acción y los personajes. Luego se realizará una escaleta, una descripción en pocas páginas donde se describirán todas las escenas hasta completar la historia completa. Chion continúa con el tratamiento, que supone una versión mas detallada y en la cual por primera vez se podrá incluir alguna línea de dialogo. Luego se realizará la continuidad dialogada, que es el guión en sí, pero carente de toda referencia técnica (como planos, travellings, puesta en escena, etc). Se incluirán todos los diálogos, se diferenciaran las escenas con sus nombres, los personajes que incluyen, si es de día o noche. Por último, el shooting script es el guión compuesto por la continuidad dialogada añadiéndole todas las indicaciones necesarias para el rodaje, o su realización. Con el shooting script se podrá avanzar un paso más hacia el story-board, que incluirá al shooting script una imagen de cada plano (o principio y final del plano si se tratara de un movimiento de

cámara). Con estos pasos se lograría tener todo lo necesario para encarar la realización del proyecto, ya sea que se realice una filmación tradicional o se encare la realización de la animación, como es el eje central de este proyecto.

3.3 La comedia familiar animada

La llegada de la familia con los dibujos animados cómicos en forma de serie, y dirigidos a una audiencia que no fuera exclusivamente compuesta por niños, sino buscando llegar a jóvenes y adultos, se produjo en el año 1960 con la familia Flintstones (Los Picapiedra).

The Flintstones fue la primera serie animada ubicada en el horario central de la televisión, con una popularidad inimaginable para una serie no protagonizada por humanos. Tuvieron que pasar más de veinte años para que otra familia animada, Los Simpson, compartiera ese privilegio (Richmond, 1997). En 1962 se convirtieron en los primeros dibujos animados en colores en ser emitidos. En total la serie tuvo 164 episodios, marca que nuevamente sólo fue alcanzada, y eventualmente superada, por Los Simpson. La dupla Hanna-Barbera repetiría el éxito con la fórmula similar en la serie "The Jetsons". La serie de Hanna-Barbera surgió como una versión prehistórica de la familia de la serie famosa de esa época "Honeymooners". Se destacaba que la serie no apuntaba solamente a un público infantil, sino que incluía tramas y chistes para todas las edades. De hecho en sus dos primeras temporadas, la serie fue patrocinada por la marca de cigarrillos "Winston", y era frecuente al final de algunos capítulos ver a "Fred y Wilma" disfrutando de un cigarrillo. Luego, con el éxito y masividad que adquirió la serie atrayendo a un público más familiar se cambió a "Winston", sponsor principal, por la marca de jugos Welch's. El cambio fue acompañado por un tono de escritura más orientado a la familia. Como se ha mencionado, la dupla Hanna-Barbera intentó replicar el éxito con la familia The Jetsons, con un planteo similar al de "los Picapiedra", pero en un futuro muy lejano. Esta serie se emitió durante dos años en el horario central, durante los años 1962 y 1963. Luego de más de veinte años, en 1985 se produjo el estreno de su

segunda temporada, momento en el cual, y como una manera de responder al gran interés por parte del público acerca del tema ovni, se incluyó un personaje llamado Orbitty, quien pasaría a ser la mascota alienígena de la familia.

Fat Albert and the Cosby Kids (1972-1984) quizás sea una de las primeras series de dibujos animados que aún cargados de humor tenía como objetivo transmitir valores sociales. Fue tan grande el impacto que tuvo este programa, que las cadenas televisivas comenzaron a emitir contenidos para niños los sábados a la mañana con alto contenido de valores (Bishetta, 2009). El personaje Albert surgió en una rutina de stand-up que realizaba Cosby conocida como "Buck Buck and Fat Albert" en el año 1968. Al igual que en la rutina cómica, la serie recorre las vivencias de un grupo de niños, con un alto contenido de situaciones problemáticas muy serias, como el alcohol, las drogas y las armas. Tenía la particularidad de combinar imágenes de dibujos animados, con escenas donde podía verse a Bill Cosby haciendo comentarios sobre la historia que él mismo se encontraba narrando. Funcionaba como una especie de padre, y era altamente moralizante.

El contexto en el cual se producen las sitcom no son ajenos a los contenidos de las mismas, y tal como señala Álvarez Berciano (1999): "...la televisión ha sido consciente de su circunstancia y su pasado, muy especialmente del pasado del género" (p.19). Cada una de las comedias entraba en diálogo con su precedente, motiva por supuesto por lo que tomaba de la sociedad. La llamada nice comedy, era cuestionada por la comedia social de los años setenta. Bill Cosby cuestionaba en sus series a los excesos de los años setenta mientras que Los Simpson cuestionaron la contención de Cosby (Álvarez Berciano, 1999).

En 1987 se vio por primera vez en el programa de Tracey Ullman Show una familia disfuncional que con los años se convertiría en probablemente la familia más famosa de la historia de la televisión: Los Simpson. Como se ha mencionado anteriormente, la serie repitió los logros que solo The Flintstones había conseguido como serie animada (horario

prime-time, 164 capítulos) y eventualmente los superó. Como destaca Álvarez Berciano (1999), la serie se nutre de constantes citas a la cultura popular norteamericana para reflexionar, criticar y e ironizar sobre el modo de vida del país. La serie fue el punto de partida para establecer de manera definitiva a las series cómicas animadas para jóvenes y adultos. En este sentido, el autor señala como principales causas de esta aceptación las necesidades del mercado de la televisión por renovarse. Las grandes cadenas buscan posicionarse de manera más efectiva en los televidentes, intentando contrarrestar la situación de competir contra innumerables canales en la televisión por cable o satelital, motivo por el cual la cadena Fox decide finalmente poner al aire Los Simpsons. La cadena buscaba darse a conocer de la forma más rápido posible a un público joven que todavía no había fidelizado. Esta decisión fue acompañada del conocimiento que tenía la compañía interpretó como una demanda de mercado el hecho de que el veinte por ciento de la audiencia del canal de dibujos animados Cartoon Network fueran adultos (Álvarez Berciano, 1999). Algunas ventajas que a su entender proporcionan los dibujos por sobre las imágenes reales son la posibilidad de utilizar libremente mayores escenarios y situaciones sin que esto cambie el costo de producción, así como los salarios de los encargados de realizar los doblajes en nada se comparan con los de los principales protagonistas de las series como Friends. Por último, el autor sostiene que los dibujos se encuentran menos atados al verosímil. Luego de casi veinticinco años, la serie continúa produciéndose. Cabe destacar que Los Simpson fueron determinantes para la cadena Fox ya que fue el primer show que se ubicó en el ranking de los primeros treinta shows de 1992, y por supuesto, una gran fuente de ingresos para la cadena. A pesar del éxito de la serie con sus rasgos transgresores años más tarde Fox recibió la propuesta para producir South Park, pero la rechazó (Rabin, 2006).

En el año 1992, se estrenaba la controvertida serie Beavis and Butt-head. Como se ha dicho anteriormente, la serie era protagonizada por dos adolescentes que parodiaban la generación X, sentados frente a la pantalla y catalogando al mundo como “cool” o “no

cool". Para graficar la irreverencia, trasgresión e impacto que tuvo la serie basta con leer las declaraciones que realizaba la jueza de faltas rosarina Liliana Puccio en el año 1996, en relación a la orden de allanamiento con el posterior secuestro de 300 cajas de sobres de figuritas con los personajes de la serie:

Nuestra intención es determinar si el contenido de las escenas que reproducen las figuritas lesiona el pudor y la buenas costumbres de los santafecinos, tal como lo contempla el artículo 78 del Código de Faltas...al parecer, las maestras están escandalizadas con las figuritas porque no sólo se venden en los quioscos sino también en la puerta de las escuelas. (Luque, p.1).

Este es un ejemplo del impacto que puede tener un contenido transgresor emitido en una sociedad distinta a la que fue creada. Durante la emisión de este programa se recibieron diversas quejas de diversas organizaciones de consumidores. Luego de la realización de esta serie, Mike Judge, su creador, estrenaría en el año 1997 por la cadena Fox. La serie se centra en la vida de una familia de Texas, compuesta por Hector Reyes, un empleado de una empresa de gas, Peggy, su esposa, profesora suplente de español y su hijo Beto, un adolescente de 13 años. La serie no tiene el carácter irreverente de su serie predecesora, y aunque se encuentra lejos de tratar de ser moralizante, busca contrastar los pensamientos de Hector, un empleado responsable y ético en una sociedad que a su entender se encuentra perdiendo todos los valores conservadores.

4 Familias Animadas

Las familias animadas ocupan el primer lugar en la producción y emisión de las series cómicas animadas. Este capítulo pretende dar cuenta de la manera en la cual las herramientas descritas en los capítulos anteriores son utilizadas por los autores para construir el relato. Se utilizarán a modo de objeto estudio diversas series que fueron estrenadas luego de la serie animada que marcó el quiebre del género, Los Simpson. Como afirma Álvarez Berciano (1999): *“Los Simpson ha sido la única reinención de la comedia que se ha producido en los últimos años”* (p.149). El autor no desconoce que diversos programas surgieron luego de este show, pero argumenta que presenta una ruptura formal, a la vez que funcionó de puente entre viejas y nuevas generaciones. Se distingue también en presentarse como una comedia que requiere de un visionado atento y con un amplio conocimiento de la cultura ya sea popular como académica.

4.1 La estructura familiar

Como se ha señalado anteriormente, el protagonismo de las familias en las series animadas se remite a una suerte de continuidad de las comedias de situación previas a este género de animación. Las series propondrán un permanente diálogo entre la vida del relato y lo que acontece en el mundo del espectador. Cabe destacar que la serie Futurama no se centra en la vida de una típica familia, pero el grupo en sí mismo funcionará como tal.

Los elementos del relato descritos por Zavala (2006) Tiempo, espacio, personajes, instancia narrativa y final serán el punto de partida para realizar el primer análisis de los objetos. En cuanto al tiempo, la historia se muestra generalmente como una sucesión de hechos narrados de manera cronológica. En el caso de necesitar información acerca del pasado, se utiliza el recurso del flash-back, siempre realizando una aclaración que despeja de toda duda al espectador en el sentido que se ha realizado un salto en el

tiempo (Chion, 1995). El capítulo doble “Quien Mató al Sr. Burns?” (1995), es un ejemplo del Flash-Back Puzzle, donde veremos los testimonios de cada uno de los sospechosos de haber disparado contra el dueño de la planta nuclear. En la serie Padre de Familia podemos observar una utilización del Flash-back como el descubrimiento de un acontecimiento que cumplirá la función de elemento catalizador. Peter Griffin descubre en el capítulo “Raíces Griffin” (2001) que tiene un antepasado de origen afroamericano, por lo que decide cambiar su vida. Particularmente en esta serie, los flash-back son utilizados en gran medida para insertar gags, que, si bien son generados por algún suceso del relato, no tienen la función de hacer avanzar la historia. En el mismo capítulo, se le recuerda a Peter, luego de escuchar a su hijo hablar en una forma extraña, que él mismo ha tenido etapas en la que ha hecho lo mismo. A continuación sucede una escena en la cual Peter hablará en tercera persona sobre sí mismo, logrando exasperar a Lois, su esposa, hasta recibir un golpe de su parte. Este recurso se observa como una característica de su creador Seth Macfarlane, ya que el mismo uso se destaca en la serie American Dad.

Los espacios de las series pueden ser analizados desde el género o su función. Al encontrarse tan cercanas al género sitcom, las series comparten la preponderancia de tres o cuatro escenarios donde se desarrolla la acción. El principal escenario es el hogar, como se observa en Los Simpson, Padre de Familia y American Dad. A su vez dentro de la casa se encuentran como principales espacios la cocina, lugar donde frecuentemente se instala a las madres de estas series, y el comedor, donde se encuentra el sillón frente a la tv. Esto se relaciona directamente con los roles familiares que los autores dan a cada personaje. El padre es el proveedor principal en estas series. Homero Simpson, Peter Griffin (Padre de Familia), Stan Smith (American Dad), Hector Reyes (Los Reyes de la Colina). Las interacciones familiares se circunscriben generalmente al padre sentado en el sillón, mirando la televisión y la familia a su alrededor. La presencia del sillón frente a la televisión es utilizada como una herramienta metalingüística desde la

cual la televisión va a hablar sobre la televisión. En ella encontraremos un poder de síntesis destacable. Matt Groening, creador de Los Simpson, es capaz de resumir en una secuencia la creencia general por parte del público sobre la determinante influencia de los dueños de los medios en su discurso. En el capítulo “Homero en el espacio profundo” (1995) en el cual Homero viaja al espacio, se realiza una transmisión en directo en la que se ve en primer plano la cabeza de una hormiga. Inmediatamente, la imagen de fondo del presentador cambia a la de una hormiga gigante con látigo en la mano, sometiendo a un humano, mientras el conductor recibe con sus palabras a los nuevos amos y se pone a su disposición. Más ilustrativo es quizás el capítulo en el cual la secta “Los Momentarios” compran el canal de televisión local en el momento en el cual están mostrando a su líder como una persona de dudosa reputación, e inmediatamente después de comprar la estación (dicho al aire por el propio conductor), se reemplaza la imagen del líder por una en la cual aparece pulcro y digno de admiración. La censura y la influencia del público en los contenidos emitidos en televisión es un tema que aparece trabajado desde el humor en el capítulo “Bender should not be allowed on tv” (2003). Luego de convertirse en una estrella de la telenovela robótica “Todos mis circuitos”, Bender se entera que su influencia diciendo groserías, fumando, tomando alcohol y robando han provocado que dos niños cometan un robo, por lo que decide comenzar a liderar la campaña en su contra de la agrupación de padres contra la violencia en la tv, para lograr ser prohibido en la televisión. En la televisión de las series animadas observamos también los contenidos para los niños, el fomento al consumo por el consumo en sí mismo, pero por sobre todas las cosas se pone en cuestionamiento la televisión como proveedora de verdades a través de los programas.

La serie Bob’s Burguer, estrenada en 2011, muestra un cambio en el espacio central desde el cual se va a mostrar a la familia. El hogar es desplazado por el lugar de trabajo, el restaurante, en el que podemos observar a toda la familia. Las escenas en el hogar son escasas, y se articulan alrededor de la mesa, ya sea en el desayuno o la cena. Linda

Belcher, la esposa de Bob y madre de sus tres hijos: Tina, Gene y Lousie acompaña a su esposo en todas sus tareas diarias en el local. Futurama, una serie ambientada en el año 3000, ya había desplazado al hogar del centro de las comedias animadas, aunque la sede de la empresa realmente cumple esa función, así como a cada uno de los personajes puede atribuirse una función familiar.

A diferencia de las sitcom tradicionales, las series animadas, como ha señalado Álvarez Berciano (1999), brindan la posibilidad de que las acciones transcurran en innumerables escenarios. Esta posibilidad es utilizada por los autores de dos maneras. Por un lado, se pueden plantear capítulos que escapen a los escenarios tradicionales y a partir de los cuales surjan todo tipo de historias: Los personajes de Futurama viajan a distintos planetas para realizar sus entregas, Stan Smith, de American Dad, viaja por todo el mundo trabajando para la CIA, Peter Greffin decide convertirse en marinerero, Beavis and Buttthead recorren toda su ciudad para cumplir con los encargos que reciben. Por último, la ciudad de Springfield, lugar donde habita la familia Simpson en una usina de lugares en la cual se suceden todo tipo de historias. Aquí se muestra de manera concreta la segunda posibilidad que dan las series animadas referidas al espacio, y es la de fuente de personajes secundarios. Las series cuentan con una cantidad de personajes secundarios fijos, que pueden ser parientes como Jacqueline Bouvier (madre de Marge Simpson); vecinos, como Bill Dauterive (vecino de Hector Reyes); compañeros de trabajo, como Lenny y Carl (compañeros de Homero) y otros. Pero también existen personajes que surgen de diversos espacios y a partir de los cuales se generan las historias. Cuando Leela (Futurama) ingresa a un juego de realidad virtual junto a sus compañeros de trabajo, se encuentra con una persona que podría ser de su extinguida especie, y a partir de esto lo buscará para intentar salvar a su especie. Otra diferencia sustancial entre las sitcom tradicionales y las series animadas, en cuanto a la posibilidad de diversos escenarios es la presentación de manera simultánea de distintas escenas. Esta técnica, realizada a través del montaje paralelo, puede mostrar en alternancia dos

situaciones que suceden a la vez en distintos espacios y generar de esta manera un contraste, suspenso o una comparación de caracteres. Por último, y siguiendo a Chion (1995), los lugares pueden ser utilizados a modo de caracterización, a través de su relación con los personajes. El restaurante de Bob es para él su lugar de poder, aunque su familia tenga el verdadero control de la situación, la cama es el lugar donde Homero deberá recapacitar ante las reflexiones de Marge, la escuela será el lugar de poder de Bart, mientras que para Meg Ryan (Padre de Familia) es su tortura diaria. La CIA es el espacio de poder de Stan Smith, mientras que en su casa se terminarán imponiendo las razones de su esposa Francine. El cuarto de Stewie (Padre de familia) es su guarida, desde donde trazará los planes para destruir a su madre. El espacio puede utilizarse también para crear un choque y una contradicción entre lo que ocurre (Chion, 1995). Debido a sus problemas con el alcohol, Peter Griffin comenta al tomar la comunión que si lo que bebió es la sangre de Cristo, “Debió estar ebrio las veinticuatro horas del día”. Inmediatamente, se le recuerda el día en que tomó alcohol antes de ir al cine para ver la película Filadelfia (1993), en la cual se relata la historia de un abogado que es despedido por contraer el virus del SIDA. Se observa el cine lleno, las personas con los rostros angustiados y llorando, mientras Peter trata de recordar en voz alta el nombre del protagonista (Tom Hanks): “Ya me acordé, el salió en quisiera ser grande, ¡Tom Hanks!, ay que gracioso es, todo lo que dice tiene gracia”. Inmediatamente se ve la caricatura de Tom Hanks diciendo “Tengo Sida”, y luego el primer plano de Peter riendo. Estos son dos ejemplos de una escena de contraste en un lugar serio, logrando el efecto de choque (Chion, 1995).

La utilización de los personajes sirve del mismo modo para caracterizar la sociedad y puede observarse la Parodia y sátira política y social. El héroe de las películas de Acción Rainer WolfCastle (Los Simpson), quien encarna al célebre personaje Mc Bain, es una clara parodia de Arnold Schwarzenegger. Al igual que el actor, es austriaco, republicano y con deseos y relaciones políticas (presente en todas las fiestas que el alcalde de la

ciudad realiza en su mansión). El ex-presidente Nixon es ridiculizado y mostrado como un corrupto, “amigo del demonio”, imperdonable. El ex-presidente Bush y su esposa se mudan a la ciudad, donde el ex presidente se convertirá en el peor enemigo de Homero.

El tiempo en las series suele mostrarse como lineal, más allá de las utilizaciones de flash-backs, siempre expresados como tales. Sin embargo hay algunas excepciones, principalmente en Los Simpson, serie en la cual se observan una gran cantidad de recursos narrativos. El flash-back al comienzo del relato, en un momento muy cercano al desenlace y a partir del cual se construirá la historia (Chion, 1995), es el elegido para estructurar el capítulo “The Telltale Head” (1990). Bart le ha cortado la cabeza a la estatua del héroe del pueblo y cuenta lo sucedido a su padre, mientras son perseguidos por una muchedumbre.

La instancia narrativa de las series suele intentar mostrarse como lo más transparente posible, a excepción de las inserciones de pequeñas escenas, siempre motivadas por los comentarios de los personajes. Sin embargo, se prescinde de la voz en off, u otras técnicas que pretendan avanzar el relato o dar información por fuera de la diégesis. Por lo tanto el relato se nutre de la focalización cero, en la que el narrador sabe más que cualquier personaje y puede mostrar, si lo desea, sus pensamientos. Así sabremos lo que piensa Fry (Futurama) en su timidez sobre Leela. A pesar que pueden encontrarse algunos ejemplos de focalización interna, en reglas generales prepondera la focalización cero. Que se utilice este modo de focalización permite muchas veces crear un suspenso o sorpresa para el espectador, por ejemplo, en función de la reacción de un personaje (Chion, 2009). Cuando Peter Griffin recibe un cheque de ciento cincuenta mil dólares por semana por error en concepto de su seguro de desempleo, el espectador sabe que su esposa Lois lo desaprobará al enterarse, y será testigo de todas las acciones que serán llevadas a cabo para la postergación de esta revelación.

El final de cada capítulo es característica del relato clásico y por lo tanto de la sitcom. Luego de atravesar por diferentes situaciones, discusiones o peligros, la situación vuelve a su estado original, que se desprende de su pitch. No es necesario ahondar en este punto. La familia volverá a unirse (Los Simpson), el padre recuperará su trabajo (Padre de Familia), la compañía continuará entregando los pedidos (Futurama) y el restaurante seguirá abierto al público (Bob's Burguer. Por supuesto que de esto depende la continuidad de la serie. En un nivel un poco más amplio, se puede agregar un suspenso a este final mediante las historias que se divisan a lo largo de la temporada entera de un programa. Esa fue la utilización en el final de la primera temporada de Padre de Familia, cuando Brian, el perro que vive con los Griffin decide marcharse del hogar para siempre.

Como se ha enumerado anteriormente, los personajes pueden entrar en conflicto con una fuerza humana, con una fuerza no humana, o con una fuerza interna. El conflicto audiovisual puede contener los tres tipos, y un mismo personaje puede estar en conflicto con todos a la vez (Comparato,1998). Stewie Griffin, entra en conflicto interno con sus ansias de poder y control en el jardín maternal, luego de conocer y enamorarse de la niña Janet. Deberá hacer lo imposible para negar sus sentimientos y continuar con su plan de dominio. En el momento en que su vecino y enemigo Jimmy Pesto tiene la intención de alquilar el local donde posee su restaurante, Bob entra inmediatamente en conflicto con él. Lisa Simpson entrará en conflicto con su padre, su círculo social y consigo misma al volverse vegetariana.

4.2 Las historias familiares

Sería posible encontrar casi todos los temas universales nombrados por Balló y Pérez en "La semilla Inmortal" (1997). Para este proyecto se realiza un recorte representativo de los mismos. Observamos la historia del intruso destructor en la línea argumental del capítulo "Brannigan, Bejín Agatn" de la serie Futurama. El capitán se ha quedado sin trabajo y pide un empleo en la empresa Planeta Express. Allí se encargará de tomar el

control del grupo y la nave para recuperar su trabajo, aunque esto lleve a la pérdida de todos. La historia del ansia de poder se retrata en el primer capítulo de la serie *American Dad*, cuando ayudado por su padre, Steve Smith consigue ganar las elecciones estudiantiles y tomar el control del colegio. *El amor Redentor*; Homero y Margen irán a un retiro espiritual en las afueras de la ciudad para salvar su matrimonio. Allí se quedarán en una cabaña cerca del lago donde se encuentra un pez gigante, una leyenda que Homero escuchó al parar en una estación de servicio en el camino. Luego de diversas situaciones, Homero se las ingenia para escabullirse en la noche y capturar al pez, pero debe elegir entre la fama o el amor de su esposa. El tema del amor redentor se puede encontrar en numerosos capítulos tanto de *Los Simpson* como de *Padre de Familia*. Tanto Margen como Lois son la voz de la conciencia y la causa de que sus maridos tengan algún resabio de ética o moral. Su tozudez y rigidez sólo son quebradas por sus esposas.

Espinosa y Montini (2007) propusieron diversas fuentes para la creación de una historia. Algunos ejemplos presentes en las series pueden ser los siguientes. Un personaje, real o ficticio irrumpe en la vida de los personajes. La cabeza de Richard Nixon decide volver a postularse para un nuevo período de gobierno en la serie *Futurama*. Un profesor de Capoeira enamorará a Tina Belcher, y la pondrá en contra de su padre en la serie *Bob's Burger*. El decorado, otra fuente de ideas enumerada por los autores es motivo de las historias de esta serie. La escuela es un espacio disparador de historias. Series como *Cleveland Show* o *Daria* surgieron a partir de personajes principales de otras series. Cleveland Brown es un vecino y amigo de Peter. *Daria* es un personaje surgido de la serie *Beavis and Butt-head*. A este tipo de series se las conoce en el ambiente televisivo como *Spina-off*, y su utilización se remonta a las sitcom más exitosas. Por ejemplo la comedia *Fraiser* surgió del personaje del mismo nombre que solía ir al bar de *Cheers*. Más recientemente, al término de *Friends*, se intentó realizar con poco éxito una serie derivada con el personaje de Joey.

El tema *Épico* (Sánchez: s.f) se puede observar en la trama de “Limonero de Troya- Los Simpson”, capítulo en el cual los niños de Springfield deciden ir a rescatar el limonero robado por los niños del pueblo vecino. Bart y compañía deberán ser rescatados por sus padres, utilizando como estrategia una referencia a la historia griega “Troya”. *El tema Moral*: Homero se convierte en “El Barón de la Cerveza- Los Simpson”, ante la nueva Ley Seca que rige en el pueblo. “Itchy, Scratchy y Marge- Los Simpson”. Marge se propondrá lograr prohibir a los dibujos animados más famosos de la televisión, por su alto contenido de violencia. Para hablar de la *Religión y muerte*, “Homero hereje” decide dejar de concurrir a la iglesia, situación que lo pone en conflicto con su esposa, quién además le recrimina su mal ejemplo como padre. El capítulo tratará también de la tolerancia entre las personas que profesan distintas religiones. “La muerte no está muerta” (2000) recurre al humor negro al mostrar la manera en que Peter Griffin debe hacer el trabajo de la muerte, ya que se ha fracturado el tobillo intentando matar a Peter. La *Sociedad* y su influencia: Homero y Marge decidirán criar a Bart de una manera más rígida, para que al ser adulto pueda llegar a ser un juez de la suprema corte, en lugar de un Stripper.

Se ha hecho referencia anteriormente a los papeles cómicos principales y los personajes secundarios, que eran utilizados como prototipos sociales que se correspondían con caracteres como el militar, el prestamista, el borracho. Algunos ejemplos que las series toman de la sociedad actual pueden ser: las estrellas de la televisión alejadas totalmente de la realidad y que muestran una imagen distinta a lo que son, como el Payaso Krusty, o Mamá, la dueña de la corporación multinacional Robótica que pretende gobernar el universo, mostrándose como una tierna anciana. El jefe o rico del pueblo, como el señor Burns (Los Simpson) o el señor Fiscoeder, dueño del edificio donde vive y se encuentra el restaurante de Bob. Los profesores y por consiguiente el sistema educativo en general se presentan de distintas maneras. En la serie Beavis and Butthead, es su profesor hippie, David Van Driessen la única persona que muestra interés y alguna esperanza en la dupla perdida para la sociedad.

4.3 Los dispositivos familiares

Se hará una ejemplificación de los dispositivos propuestos en el capítulo dos. Se ha intentado elegir momentos y personajes representativos de cada serie, pudiendo replicarse este procedimiento a la gran cantidad de capítulos que posee cada serie.

El primer dispositivo planteado por Schrott (2004) se describía como la situación cómica. Esta generación a partir de la irrupción de algo inesperado es lo fundamental para la creación del gag o sketch.

En el capítulo citado anteriormente “La muerte no está muerta” (2000) de la serie Padre de familia, se articula un sketch a partir de la irrupción del personaje de la muerte en la casa de los Griffin. Para no pagar sus gastos médicos, Peter decidió firmar un documento en el cual certifica que está muerto (el espectador deberá suspender su juicio de sentido del ridículo, ya que es imposible que un muerto firme este documento), por lo que la muerte llega para llevárselo. Lois intenta convencer a la muerte de que se trata de un error, y para ganar tiempo deciden invitar a la muerte a que se quede a cenar con ellos. Luego de la cena, Peter debe seguir a la muerte hacia donde lo lleve, pero antes de esto se genera la tensión en la despedida. “Creo que este es el adiós” dice y comienza a despedirse de su familia, comenzando por su hija Meg. Primer gag (la nada a la que hace referencia Kant) de la escena: “Meg, eres el hombre de la casa ahora”. Luego se despedirá de su hijo Stewie, de Brian, que llora por la próxima partida de su amigo. Su hijo mayor se arroja al piso preguntando si puede ir por él (mientras la tensión aumenta y la tragedia se acerca inexorablemente). “Pregúntale a tu madre”, responde Peter y convierte la tensión en nada. Luego de llorar junto a su esposa, sale de la casa junto a la muerte, y antes de ser atrapado por ella comienza a correr, provocándole una caída y fractura de tobillo. Esta incapacidad hará que todos los planes de Stewie por matar a su madre fracasen. Una vez por todas el niño a conseguido arrojarle un mueble sobre su cabeza, y explotarle una granada en su cuerpo (una vez más la suspensión del sentido

del ridículo es necesaria por parte del espectador), pero sus intentos se convierten en nada, ya que la muerte se encuentra imposibilitada de hacer su trabajo.

La irrupción de un personaje u objeto excéntrico o perverso en un mundo saludable (Schrott, 2004) es el segundo dispositivo que podemos encontrar como punto de partida para generar las ideas en los capítulos o argumentos. En el caso de los capítulos, no debe confundirse a personajes que naturalmente forman parte del mundo de la diégesis, como puede ser Brian, el perro de los Griffin o Roger, el alien que vive con los Smith. Sino que se trata de personajes que ingresan al mundo ya establecido para romper el orden natural. Un ejemplo claro sería, como se ha mencionado anteriormente, la llegada de la muerte a la vida de la familia Griffin. Como punto de partida para un argumento, se puede destacar la idea argumental de la serie “Vecinos Infernales”. La serie, estrenada en 2010, gira en torno a los Averno, una familia que fue enviada por el diablo a la tierra. El padre, Balthazor Averno, debe ingresar a una compañía que posee la perforadora más potente del mundo, y que podría poner en peligro al infierno, ya que éste se ubica en el centro de la tierra. Una vez ubicado en empresa deberá destruir la perforadora. Mientras consigue su objetivo, los Averno deberán adaptarse a la vida terrestre y aprender todo para pasar desapercibidos a través de la televisión y sus particulares vecinos. Beavis and Butt-head es otro ejemplo de la irrupción de personajes excéntricos en un mundo saludable. Esta irrupción puede producirse en el sentido inverso, como se refleja en la trama del capítulo de 1997 “Vida Prestada”, donde Seymour Skinner, director de la escuela primaria de Springfield debe reconocer que lleva una identidad falsa al llegar el verdadero Skinner. Una vez en el pueblo, logrará que todo el pueblo se vuelva en su contra por sus actitudes “anormales” como decidir que no debe hacerle caso a su madre ya que es un adulto o como un rígido director de escuela. Aquí se muestra la irrupción de un personaje saludable en un mundo excéntrico.

Suspensión del juicio cómico (sentido del ridículo): Este tipo de suspensión puede solicitarse al espectador desde el planteo mismo de la serie, o en alguna escena en particular. El espectador debe creer en la serie American Dad que un agente de la CIA puede esconder a un alienígena y un pez que habla y razona como los humanos.

La suspensión del juicio afectivo es imprescindible para que el espectador pueda disfrutar del humor negro. Se debe suspender la sensibilidad de lo cruel o sangriento que puede ser el chiste. En el capítulo "Dammit Janet" (2000) de la serie Padre de Familia, Lois acepta un trabajo de azafata en una aerolínea. Debido a esto, Peter descubre que puede viajar gratis cuantas veces quiera, y lo hace. Sin embargo su esposa lo desconoce. Luego de haber viajado por todo el mundo, Peter se encuentra solo en su habitación mirando las fotos que se sacó en los viajes: Comienza con una foto en el monte Rushmore, luego otra foto en Washington y por último, antes de que entre su esposa por sorpresa y guarde las fotos de inmediato, se lo ve en una foto en la playa, vestido de traje de baño y ojotas, comiendo una salchicha, saludando y sonriendo a cámara mientras detrás hay un grupo de chicos africanos muy flacos y con cara de angustiado. Este tipo de humor negro, que requiere una alta suspensión de sensibilidad por parte del espectador, es característica de esta serie. En otros capítulos veremos secuencias en las que se bromea con enfermedades terminales. El recurrente pedido de suspensión de juicios por parte de los autores hacia el público determina de alguna manera no sólo el tono que tendrá la serie, sino también el público al cual estará dirigido. A la hora de la escritura, el autor deberá estar conciente de este hecho para no cometer errores que puedan alejar al público al cual quiere llegar.

El Tercer Dispositivo, Teoría de los cuatro humores en las series animadas, podrá encontrarse en el análisis de diversos personajes. No será necesario extenderse en este sentido más que a modo de ejemplo. Se ampliará en este concepto en el sentido de las

relaciones que se generan entre los personajes a través de los contrastes entre los humores.

Homero Simpson es un personaje predominantemente *sanguíneo*. Es impulsivo, nervioso, dramático, exaltado y vigoroso. Constantemente se integra a nuevos proyectos, que se dispone a hacer sin medir las consecuencias ni reflexionar. La mejor evidencia de su carácter sanguíneo es la cantidad de profesiones que tiene a lo largo de la serie: Astronauta, fenómeno de circo, bombero, manager de una estrella de country, traficante de alcohol, encargado de la basura, crítico gastronómico, boxeador, payaso etc. Situación que es vista con naturalidad. Homero ha decidido irse de gira con un festival de rock, donde le será lanzada una bola de Bowling en el estomago: "Marge: Homero, no debes hacerlo solo porque te lo pidieron. Homero: No veo porqué lo dices" (Wes:1996). Homero presenta también algunos rasgos *melancólicos* (su miedo a perder a Marge) y *Biliosos* (su odio a Flanders). Sin embargo, nunca se lo verá como un flemático. Se desprende de este análisis la necesidad de construir a los personajes de manera flexible. Es decir, más allá de sus carácter predominante (Schrott, 2004), para lograr una mayor profundidad en su construcción se deben insertar rasgos que tiendan a poder generar conflictos ya sean interno como externos más allá de lo esperado. Así como se debe conocer lo que el personaje puede llegar a hacer, es igual de importante conocer lo que el personaje jamás podría ni querría realizar sin entrar en conflicto. En cuanto a su signo, puede identificarse en él diversos aspectos de Aries. Es impulsivo, explosivo y le gusta el riesgo.

Marge Simpson es un personaje *Flemático*, sereno conciliador y resignado. Con rasgos *melancólicos*, como su nostalgia y timidez. El signo con el cual se puede relacionar es Virgo. No tiene un alto ego, sabe que pertenece a un orden más importante que ella misma (su familia). Su necesidad de orden hace que nunca termine de limpiar su casa. Aún luego de que se incendie se preocupará por lo que puedan llegar a decir los bomberos. Lisa Simpson tiene un carácter *Melancólico*. Es tímida, solitaria

(especialmente en la escuela, donde casi no tiene amigos). Depresiva y resignada al lugar donde le toco nacer. Típico carácter de un hijo de padre sanguíneo. Bart Simpson, al igual que su padre, tiene un temperamento propio del *sanguíneo*. El Sr. Burns tiene sin dudas un carácter Bilioso. Es agrio, cruel, envidioso y perverso en todas sus actitudes. Puede idear hasta tapan el sol a la ciudad con tal de que su planta de energía nuclear recaude más dinero. Si desea una golosina, literalmente no tiene inconvenientes de robársela a un bebé. Su ayudante es el señor Smithers, de característica Flemática. Es racional frío e impasible.

Como un ejemplo de contrastes entre humores melancólico sanguíneo se puede citar el capítulo “Lisa, la vegetariana”. Allí se observa el contraste producido por Homero, su padre sanguíneo, quien es impulsivo y aún dentro de sus problemas tiene su vida solucionada, y Lisa, la niña que ha decidido contra todo el mundo hacerse vegetariana.

4.4 Estructura ternaria

La estructura ternaria, con sus variantes, será identificada en el capítulo The Why of Fry (2003), de la serie Futurama. El capítulo comienza con los títulos, donde se ubica al espectador en la ciudad del futuro Nueva Nueva York, la estatua de la libertad permite reconocerla. La nave de la compañía Planett Express hace un recorrido por las calles áreas utilizando esto para mostrar cómo se vive en el futuro, hasta llegar a la sede de la empresa. La exposición comienza con una escena en la cual Fry se encuentra preparado para la misión de la compañía. Sin embargo, Leela y Bender retornan con la nave y le informan que la misión ya fue realizada con éxito, e inclusive fueron premiados por su eficiencia. En la siguiente escena, luego de conversar acerca de los motivos por lo que no lo llamaron para cumplir la misión, Fry invita a cenar a Leela pero es rechazado, ya que ella tiene una cita con alguien importante, el ayudante del gobernador. Se han presentado entonces los personajes principales que protagonizarán este capítulo, y el conflicto de tipo interno del personaje: Fry no se siente importante como persona y siente

que no vale nada para nadie. No tiene razón de ser. La próxima escena ubica a Fry mirando la tele junto a Bender y Mordelón (la mascota de Leela) en un sillón. La escena cumple una doble función. Por un lado, la personalidad insensible y haragana de Bender hacen sentir más solo al personaje. Por otro lado, aunque se encuentra durmiendo, se introduce en la historia de este capítulo a Mordelón. Se utiliza de esta manera la implantación (Chion, 1995), procedimiento mediante el cual el autor establece un personaje, una acción, un detalle que en el momento se muestra irrelevante y no deja que el espectador cree una expectativa sobre esto. La utilización de estas implantaciones serán de uso corriente en la exposición, y serán útiles para que los elementos, personajes y acciones sean luego introducidos o utilizados de manera tal que el espectador lo vea coherente, verosímil, en el relato. Si en una escena un personaje que está por ser asesinado saca un arma de su campera para defenderse, y el espectador jamás estuvo enterado de esta información provocara un efecto que hará totalmente evidente lo artificial del relato.

En la siguiente escena Leela cenará con el ayudante del gobernador, mientras éste presumirá sin cesar ante todos de su posición. Luego de cenar se dirigen hacia un bar, donde se encuentra sin compañía Fry. Allí Leela le pide que pasee a su mascota, ya que no sabe si volverá a su departamento a la noche. Aquí nos encontramos con el elemento catalizador. A partir de este paseo la historia se pone en marcha. Fry pasea a la mascota, es multado por no poder limpiar la bola negra que expide Mordelon (ya que pesa miles de toneladas) y termina junto a él en un callejón lamentándose. Se da cuenta que un tacho de basura robotico tiene más utilidad que él, y que su única función es limpiar la suciedad que genera Mordelon. Aquí la mascota le contesta, sorprendiendo a Fry y al espectador, ya que Mordelón no habló nunca con los personajes, y le informa que su vida es muy importante. Luego viajan hacia el planeta de Mordelón, donde Fry es presentado como el "Poderoso". Allí se enterará que el destino del universo depende de él.

Una especie alienígena de supercerebros se encuentra acumulando todo el conocimiento del universo y una vez que logren su objetivo lo destruirán de manera tal que no se siga generando conocimiento. Fry, por ser carente de una onda cerebral que lo hace inmune a los ataques de estas criaturas, deberá aceptar la misión de ir a destruir la nave y centro de los cerebros. Con esta decisión, que es primer punto de giro culmina la exposición.

A continuación se desarrolla el segundo acto o desarrollo. Fry se siente importante nuevamente, y con la decisión tomada de ayudar, debe entrar a la nave de los cerebros, implantar una bomba que los va a enviar a otro universo paralelo y escapar en un minuto en una pequeña nave que le brinda mordelón. Fry entra a la nave sin ser detectado y luego de plantar la bomba decide que es un buen momento para realizar preguntas al cerebro que todo lo sabe. Debido a esto es descubierto, y trata de escapar. La pequeña nave en la que tiene que escapar se destruye al tratar de activarla (implantación de una acción). Los cerebros llegan y lo identifican como el poderoso. Fry, sin importarle que al activar la bomba también será trasladado junto a los cerebros al mundo paralelo, detona el dispositivo, ya que por siente que su sacrificio, y por lo tanto su vida (conflicto principal de la historia) tiene sentido. Mordelón es mostrado a través de un dispositivo de comunicación que tiene Fry, para recordar al espectador que se encuentra al tanto de la situación y puede participar. Mientras pasa el tiempo para la explosión de la bomba (se genera el suspenso a través de una cuenta regresiva), los cerebros le indican a Fry que indague acerca de lo ocurrido el día en que fue congelado en el año 1999. Al hacerlo, Fry descubre que Mordelón se encontraba allí y sopló la silla donde estaba sentado provocando su caída en la cámara de criogenia. Al reclamarle esto a Mordelón, éste le indica que era lo necesario, que la vida de una persona en comparación con la del universo no tiene importancia. "Pero era mi vida" contesta Fry llorando. Al terminar esta frase la estación espacial implosiona desapareciendo del universo (se la muestra desde lejos, utilizando la referencia de la nave donde se encuentra Mordelón. Aquí llegamos al punto de resolución aparente característico de las sitcom. Y por ser un formato televisivo,

continúa con una tanda comercial. El momento de tensión sigue en ascenso, ya que el espectador desconoce que pasará con el protagonista. Es este también el punto medio que señalan Espinosa y Montini. En la escena siguiente Fry y los cerebros se encuentran solos en otro universo paralelo. Allí, los cerebros descubren una treta para salvar la situación. Ya que es una persona única en el universo, puede volver al momento en el que fue congelado, y evitarlo. Será como si nunca hubiese sido congelado. De esta manera recuperaría su vida en el año 1999 y los cerebros podrán destruir el universo en el año 3000. Segundo punto de giro de la historia.

La siguiente escena retorna a la relación de Leela con el ayudante del gobernador. Mediante comentarios y acciones egoístas por parte de él, Leela comprende que no es un hombre para ella y luego de ponerle la placa del ayudante en la boca mediante un golpe, se marcha.

Fry es regresado al 1999. Se observa a Mordelón pidiendo la Pizza que Fry debe llevar a la oficina de criogenia. Una vez allí, Mordelón se encuentra escondido bajo la mesa, mientras espera la llegada del Fry de 1999. Este se hace presente, y al pensar que el pedido fue una broma se sienta en una silla. En ese momento el Fry del 3000 aparece debajo de la mesa al lado de Mordelón, quien se sorprende, y lo sostiene recriminándole que haya viajado en el tiempo para arrojarlo a la cámara criogénica. Allí la mascota de Leela le explica que él no ha viajado en el tiempo, ya que carece de esa posibilidad, y que lo conocerá dentro de mil años. “no si no me congelas es la respuesta”. Aumenta la tensión. Mordelón le suplica que el futuro del universo dependerá de él dentro de mil años, y ya que no vivirá esos mil años debe ser congelado. Ahora Fry tiene la posibilidad de elegir él su destino. Es el clímax de la historia. Puede salvarse él, y en mil años cuando los cerebros destruyan el universo ya habrá muerto, o puede sacrificarse en pos de lo que vale la pena salvar en el año tres mil: Leela, aunque no tiene oportunidad en su relación. El conteo para llegar a las doce de la noche y cambiar de milenio (ya que todo sucede la noche del 31 de diciembre de 1999) se escucha desde afuera de la ventana de

la oficina. La tensión aumenta, debe elegir en esos escasos segundos, aumenta el suspenso. Se salvará él o Leela. Finalmente decide empujarse y salvar a Leela. En el momento que es congelado comienza a desaparecer, y recuerda que la nave de escape se destruiría y quedará atrapado con los cerebros. Mordelón escucha esto y promete, sin que Fry lo escuche, asegurarse que no falle. En la siguiente escena Fry se encuentra escapando de la nave de los cerebros mientras ésta explota, con una nave de escape mejorada por Mordelón. Al volver a la tierra, Mordelón borra de la mente de Fry estos recuerdos. Sin embargo el objetivo del protagonista de superar el conflicto de sentirse que no vale nada para nadie, especialmente Leela es resuelto. Al llegar a la empresa, Leela se encuentra triste por su desencanto, pero al ver a Fry le dice que no importa que no sea la persona mas importante del universo, ya que igual se pone feliz de verlo y de su compañía. “Entonces soy la persona más importante en el universo” contesta Fry.

Por último, este capítulo, desde la óptica de temas universales propuestos por Balló y Perez (1997), podría catalogarse dentro de las historias del intruso benefactor, el mesías que se sacrificará en pos de salvar a los demás.

Las familias animadas presentan personajes con características muy fuertes y determinadas. Una vez definidos, se utiliza el contraste entre los mismos para poder lograr situaciones cómicas derivadas de su interacción. La familia se establecerá dentro de un contexto más amplio, en el cual tendrán también un lugar definido y de cual, por reglas propias del género, permanecerán irremediabilmente. Si alguna vez puede producirse una movilidad social, es simplemente un giro propio del relato, que volverá a su estado original al final del capítulo. En el mismo sentido veremos personajes que podrán aprender lecciones pero no modificarán nunca en su esencia su carácter, o humor, predominante. De esto depende en parte la continuidad de la serie. El lugar en donde se establece la familia no necesariamente será realista, pero sí verosímil en el relato. Por último, es necesario destacar la fuerte relación que se establece entre todas las series y la cultura popular del lugar de origen, ya sea como fuente de historias, de

parodias, planteo de temas sociales actuales o para la difusión de un punto de vista o postura del autor.

5 Propuesta

En este capítulo se realiza la propuesta argumental y temática para una serie animada. Las herramientas con las cuales se ha construido han sido enumeradas en los capítulos anteriores. El presente proyecto busca articular los rasgos detectados para ser desarrollados a partir de una idea original. Sin realizar juicios de valores sobre las ideas en si mismas, se podrán identificar los pasos seguidos en la construcción de la propuesta. Como se señaló oportunamente, de nada sirven estas herramientas sin la creatividad de los autores. A continuación se detalla la idea central de la serie, junto a una breve descripción de los personajes, ideas para la realización de nuevas historias de capítulos y por último una escaleta de escenas del guión piloto.

5.1 La idea: Pitch y planteo dramático.

Pitch de la serie propuesta: La formulación del pitch de la serie tuvo en cuenta la premisa básica. Debía incluir todos los elementos necesarios para establecer la historia, los personajes, el lugar y el tiempo en el que se transcurre. Para el presente proyecto se utilizó como punto de partida el dispositivo humorístico propuesto por Schrott denominado dispositivo básico de situación humorística. Como se ha mencionado anteriormente, este dispositivo busca generar una situación humorística a partir de la inclusión de un personaje u objeto excéntrico o perverso en un universo saludable o previsible. O por el contrario el personaje o elemento saludable en un mundo excéntrico. Este dispositivo es denominado también como dispositivo del alienígena, definición que deja más en claro el concepto. Se conocía de antemano que la serie sería protagonizada por una familia, por lo que el siguiente paso consistía en la elección de una de sus dos variables. De las dos posibilidades se determinó utilizar a la familia como elemento excéntrico en un mundo previsible. El próximo paso es definir el mundo saludable y porqué la familia es un personaje excéntrico dentro de este mundo. Como ejemplo característico de este tipo de familias y dispositivo se puede nombrar “Los locos Adams”,

la famosa familia de la serie estadounidense. Para este proyecto se decidió desde un primer momento que debía hacerse presente un choque entre dos mundos, en el cual ambos deberían aprender del otro. Se encontraba la intención también de hacer referencia al tema de la emigración. Por supuesto que todo lo contado debe ser regido desde la óptica del humor. La posibilidad de encontrar a dos mundos en el sentido de seres de otro planeta se descartó desde un principio. La opción que se pensó inmediatamente fue la del viaje en el tiempo. Esto llevaba a la necesidad de plantear una forma de viaje verosímil. Fue descartada no por esta razón, sino por la inmediata relación que podría hacer el espectador con la serie Futurama. Por lo tanto, se debía recurrir a un mundo real del pasado que aún pudiera estar intacto. A partir de este momento se recurre a la suspensión del juicio de incredulidad para el planteo de la serie. A mediados del siglo XIX, los últimos piratas del caribe fueron apresados, desapareciendo de los mares esta amenaza. Los avances de la tecnología, la posibilidad de los nuevos estados de recurrir a una armada propia y lo diezmado de las fuerzas de los corsarios hicieron inviable la continuidad de esta práctica, por lo menos en la cantidad y naturaleza de los siglos anteriores. Se tomó este hecho histórico como punto de partida para imaginar un final distinto de la historia.

En lugar de ser capturados y destruidos, los piratas, al ver amenazada su existencia, se refugiaron en una isla remota, formando una nación independiente y aislada del mundo. Durante más de un siglo permanecieron sin contacto con el mundo exterior. Se pide al espectador una segunda suspensión del juicio, y es la moral. Los piratas eran ladrones que saqueaban los barcos y no tenían respeto por otra ley que no fuera la propia. Existen diversos ejemplos de la posibilidad de suspensión de este juicio por parte del espectador, por lo que no se considera un problema. La mirada romántica que se tiene de las cruzadas es un claro ejemplo de este tipo de suspensiones, que son aún más fáciles de lograr con el paso del tiempo del hecho histórico. Se logra así utilizar de manera indirecta el viaje en el tiempo que se requería para el choque de dos mundos

distintos. Se presentó entonces la dificultad de encontrar el otro mundo para el choque. Se decidió que la historia sucedería en el pueblo al cual arribará la familia pirata. Por lo tanto se debía tratar de un pueblo costero.

La elección del espacio, como han hecho referencia Espinosa y Montini se utilizará como el elemento del cual se puedan los capítulos para sus historias. Ahora bien, este espacio debe tener un punto de anclaje para la familia. Por tal motivo, se plantea la necesidad de los personajes de una vivienda propia. A partir de esta necesidad surgen los personajes que le brindan este espacio. La conexión con el mundo actual se encuentra representada por un niño y su madre, quienes viven en una ciudad costera. Aquí se recurre nuevamente al recurso de Espinosa y Montini (2007): Una vivencia propia como fuente de una idea argumental. En la ciudad de Villa Gesell, en la de la provincia de Buenos Aires, existe un balneario llamado Wendy's. El mismo posee un restaurante que visto desde afuera tiene forma de barco pirata y se encuentra ubicado sobre la playa. A partir de este dato se determinó que una madre y su hijo vivirían en una pequeña casa al lado de este balneario. La madre es la dueña de este lugar, pero el mismo se encuentra cerrado y tapiado. La pareja se separó y el padre se fue de la ciudad años antes de la historia que transcurre en la serie.

Por lo tanto, el pitch de la serie propuesta será el siguiente: "Una familia es desterrada de la última isla del planeta habitada por piratas. Al llegar a tierra descubrirán el nuevo mundo moderno, donde aprenderán a vivir en él con la ayuda de una maestra local y su hijo. Su nuevo hogar será un barco anclado en el muelle de la casa de la maestra".

En cuanto a los elementos para construir el relato (Zavala, 2006) de cada capítulo, se utilizará una estructura clásica, con algunas rupturas o licencias. En cuanto al *tiempo*, el mismo se encuentra presentado como una sucesión de hechos presentados de manera secuencial, donde los flashbacks son introducidos de manera que sean entendidos sin lugar a duda como tales. El piloto sólo presenta flash-back a modo de información sobre las costumbres y orígenes de los piratas, pero no se encontrarán flash-backs de

vivencias personales de los personajes. En lugar de esto, se recurre a la implantación de un elemento, en este caso una foto tomada en la exposición de la historia. Asimismo los sucesos llevarán inevitablemente a la resolución del conflicto. El final, como lo establece el género, tenderá en los capítulos a volver al status quo de la serie. En el piloto en particular, el capítulo tiene como objetivo central mostrar la manera en que se llega a ese punto. Sin embargo el concepto cíclico de la historia se dará por la decisión de permanecer juntos como familia, y los sacrificios personales en pos de esto. El *espacio* se percibe de manera verosímil al género, sin rupturas y buscando el efecto de realidad (Barthes, 1968). Las historias surgirán principalmente del aprendizaje que debe hacer la familia para adaptarse al nuevo mundo.

Los *personajes* se encuentran definidos de manera clara. Sus conductas son esperables y coherentes con sus personalidades. Se utilizan arquetipos y reglas claras para su construcción. Más adelante en el capítulo se hace una descripción detallada de los mismos. En el cuerpo C, se incluye una descripción mayor de la biografía de cada personaje, junto a un dibujo tentativo de cada uno. El relato no intentará hacer evidentes los rasgos de enunciación, por lo que no se utilizará la voz en off y en general no se encontrarán contradicciones para el espectador generadas por los distintos puntos de vista de los personajes. Sin embargo es posible utilizar esta focalización en algún capítulo en particular, para plantear una intriga entre la familia acerca de un hecho sucedido, y en el cual todos quieran saber quien es el culpable. Por los demás casos, el narrador se percibe como omnisciente, ya que se utiliza una focalización cero. El *final* es epifánico, y el espectador percibe a través de los sucesos que la resolución del conflicto es inevitable, y se centra la atención en conocer al cómo se llega. En este capítulo en particular, se deberá tomar la decisión de establecerse en un lugar como familia y buscar ser felices adaptándose a un nuevo mundo, o por el contrario agotar todos los medios para volver.

A continuación se presenta una breve descripción de la situación de la historia. Ya que no es objetivo del proyecto la entrega del producto audiovisual, la descripción se hace necesaria para aclarar los elementos que son planteados en el piloto de manera audiovisual y que de no hacerlo dificulta la comprensión de la propuesta.

Cuando los piratas fueron perseguidos y atrapados por todo el mundo, decidieron refugiarse en la isla Cangrejo, lejos de toda civilización, y allí continuar su cultura. Los Garfioz son una familia que vive en esta isla perdida en el océano, alejada del mundo moderno. Por lo peligroso que se habían tornado los mares, el Gran Capitán Pirata Alonzo decidió establecer una Legión Real de Piratas, únicos encargados de saquear y delegando las demás tareas a la población restante. Por generaciones esta costumbre se profundizó, y la esencia pirata, que aún se enseña en los colegios quedó reducida a historias, y tradiciones, ya que sólo el grupo de la Legión Real de Piratas se encuentra autorizado a navegar para saquear. Los pequeños barcos que puede usar la población son pesqueros y aún así son controlados en alta mar por las patrullas de la legión.

En esta isla viven los Garfioz. Una clásica familia pirata, compuesta por Francisco Garfioz, el padre de la familia. Se dedica a construir y reparar arpones para la pesca de ballenas y pulpos gigantes, aunque nadie ya los use, son un gran regalo de la tradición pirata. Además posee un pequeño bote. Julia es la esposa de Francisco. Es ama de casa, pero como buena descendiente de piratas desea salir a navegar. Sin embargo la Legión de Piratas no permite el ingreso a las mujeres. Pedro es el hijo menor de los Garfioz. Tiene nueve años. Es un niño terriblemente curioso e inteligente. Le gusta discutir y cuestionar todo. Inés es la hija mayor de los garfios, tiene diez años. Es una persona aventurera. Se puede decir que es la más pirata en cuanto a su carácter y acciones, y junto a su madre las valientes de la familia.

El piloto, primer capítulo de la serie, tiene como objetivo mostrar la manera en que los Garfioz llegan a conocer el mundo actual y encontrar una nueva casa. Debido a un suceso familiar, los chicos descubren la verdadera razón por la que los legionarios no

dejan zarpar a nadie. El Gran Capitán Pirata comercia con el mundo exterior, intercambiando productos por un precioso metal que hay en la isla en abundancia y que los piratas nunca le dieron valor ni uso, En realidad sólo se usa para fabricar arpones. Luego del intercambio, los legionarios vuelven con el falso botín y son aplaudidos por el pueblo, que no sospecha de esto. Cada cierto tiempo, los legionarios destruyen algún barco para continuar con el mito de la peligrosidad del mar. Sin embargo, los legionarios realmente ocultan la ubicación de la isla del mundo exterior, ya que no desean ser invadidos por el metal que poseen. Este dato será revelado a Francisco, y se utilizará para contener a la familia en su retorno. Si la familia decide volver y alguien los sigue, pueden descubrir la isla y ser saqueados.

La estructura en tres actos

El piloto cuenta con una estructura en tres actos. Los elementos se han organizado de acuerdo a las herramientas descritas en capítulos anteriores.

Primer acto

La exposición de personajes y la presentación del conflicto. La felicidad por sobre las tradiciones, y la realización personal. El antagonista y sus motivaciones.

Francisco Garfio se encuentra trabajando en un arpón. Lo prueba en su taller, lo afila. Es muy importante ya que es para un integrante de la legión pirata. Su esposa no le ve el sentido a seguir fabricando arpones, ya que debido a la prohibición de surcar los altos mares, nadie los utiliza para lo que son, sino como recuerdo. Pero Francisco insiste en la importancia de tener un arpón listo para utilizar. Sobre todo si su cliente es un legionario, ya que existe la posibilidad de que un pirata en alta mar realmente lo use. Al hacer entrega del arpón, el legionario lo cuelga en una pared de su oficina en el barco que comanda. Francisco le relata a su esposa lo sucedido. Llegan los hijos de la escuela, con una nota de su maestra, quien solicita a los padres concurran con ella para hablar sobre el comportamiento de sus hijos en la escuela. Inés cuestionó cada palabra del maestro

de historia sobre la tradición pirata y sugirió que debido a la prohibición de surcar los mares para cualquiera, el país dejó de ser pirata para convertirse en un pueblo común y corriente. En el recreo sus compañeros la increparon por sus dichos en clase y, observando la situación, Pedro ingresó en la pelea para defender a su hermana. Francisco se enojó con sus hijos, y les relató, como habían aprendido en la escuela y todo el mundo sabía, el porqué los piratas no pueden alejarse de la isla Cangrejo. La madre piensa como sus hijos, pero no contradice a su padre en frente de los niños. Los niños responden a su padre y él los castiga por su comportamiento. Se establece el conflicto central de la familia. Francisco no tiene lugar en su sociedad ya que los arpones que fabrica solo se utilizan de adorno, en lugar de la función para la que son creados. Julia sufre tener que estar en su casa sin poder trabajar de algo que disfrute. Los niños no se sienten parte del lugar. Inés no comparte la idea de estudiar conceptos que no se hacen presentes en la realidad, y Pedro, que es un buscador de nuevos conocimientos se siente limitado.

Elemento Catalizador: Esa noche Inés tiene una gran idea: salir a alta mar escabulléndose en el barco de los legionarios, tomar un arpón y pescar algún pulpo grande para probar que los piratas deben volver a los mares. Al descubrir su plan, su hermano trata de detenerla, pero al ver que no será posible decide acompañarla. Se van al mar, hasta el puerto donde zarpan los legionarios. Allí deciden seguir a los legionarios para probar su teoría. Para esto se acercan al puerto pirata y se escabullen en uno de los barcos que se encuentra a punto de zarpar.

Luego de un tiempo de viaje, los niños ven un barco muy raro acercarse entre la niebla, haciendo un ruido muy fuerte. Los niños se asustan ya que nunca vieron un barco de esas características (un barco lleno de containers). Los barcos piratas se ubican al lado de la extraña embarcación, que tiene unas luces gigantes, y los niños se arrepienten de estar allí, ya que la pelea es inminente. En ese momento piensan que los peligros relatados por su padre y sus maestros serían reales, y la prohibición un cuidado para

todos. El Gran Capitán Pirata extiende un camino hacia el otro barco, mientras el capitán de la otra embarcación, vestido de manera contemporánea se le acerca. Al estar al lado se dan la mano. El capitán moderno le ofrece a Alonzo riquezas a cambio del paradero de la isla, pero éste se niega. En algún momento vamos a encontrar la isla, le responde molesto el otro capitán. Los chicos comienzan a ver un intercambio de productos entre los barcos. Desde el barco pirata se llenan algunos containers con el material que utiliza su padre para fabricar los arpones (implantación de información), y que nadie en la isla da valor o utilidad. Mientras se encuentran observando esto, los niños son descubiertos y reconocidos. El capitán dice que los encierren en una celda hasta regresar a la Isla Cangrejo.

Punto de giro: Al llegar, el capitán va a la casa de los Garfioz a dejar a sus hijos. Allí los chicos tratan de contarle a sus padres lo sucedido, pero el capitán los calla inmediatamente, antes que digan una sola palabra. Cuando Francisco le promete que se va a encargar de sus hijos, Alonzo le dice que no es posible, ya que los niños violaron el código pirata. La información que tienen sus hijos es demasiado importante, y no debe saberla nadie, ni siquiera sus padres. Es un peligro para la preservación de la isla. Para esta violación hay dos castigos, y los padres deberán elegir: O le cortan las lenguas a sus hijos, o la familia será desterrada de la Isla Cangrejo y nunca podrá volver. Los padres eligen el exilio. El punto de giro cumple su función de cambiar el curso de la historia, y pone al personaje principal en una situación de elección.

Segundo acto

El desarrollo de la historia, la sucesión de hechos que van a oponerse al retorno de la familia a la Isla Cangrejo. Se refuerza el conflicto de la familia con su vida así como la presencia de un capitán retirado, como un antagonista del regreso de la familia. Se presentan los personajes de Marcela y Facundo.

Sin lograr ninguna piedad del capitán, los Garfioz juntan algunas pertenencias y se van escoltados por los hombres al barco pirata. Francisco se lleva algunas herramientas, y el primer arpón que construyó. Luego de navegar por días, el capitán deja a la familia a la deriva en un pequeño bote. Utilizando el arpón y redes del padre para pescar, llegan a una península. El bote golpea contra las piedras (escolleras) cercanas a la costa y, como comienza a hundirse, la familia se sube a las piedras y pierden casi todas sus pertenencias. El padre salva su arpón más preciado (implantación de objeto). Francisco sale de la playa, y comienza a caminar, muy sorprendido por todo lo que ve en el pueblo. Francisco está convencido que deberán armar una estrategia para volver a reclamar justicia, ya que los piratas no deben vivir en otra Isla que no sea la suya. Los chicos, con el permiso de su madre, van a dar una vuelta. Cuando están caminando se encuentran con Facundo, de 7 años. Facundo estaba con su cámara de fotos tomando fotografías colgado de un árbol, se enredó con una rama y quedó colgado patas para arriba. Inés y Pedro lo ven, lo cargan un poco pero luego lo desatan, ya que comprenden que el nene está asustado. Se sorprenden de la cámara de fotos.

Mientras camina por la ciudad, Francisco se dirige al bar del muelle (Francisco tiene su arpón en el cinturón, Implantación). Al entrar al bar Francisco recibe burlas de los presentes ante la pregunta por mapas para llegar a la Isla Cangrejo. Sólo una persona se acerca a hablarle luego de ver el arpón. Los habitantes lo tratan como loco. Le dice que puede guiarlo hasta un punto cercano de la Isla. Al señalarlo en un mapa arrugado que tenía en su poder, Francisco le dice que desde ese punto él podrá llegar sin problemas, que va a conseguir un barco para hacerlo y quedan en encontrarse para zarpar la noche siguiente. A cambio el capitán le pide acompañar a la familia en el viaje a la isla.

Los tres chicos se ponen a jugar con la cámara. Inés y Pedro le cuentan su historia a Facundo. Él los invita a su casa. Al rato llega Marcela, la madre de Facundo, y le pregunta quienes son sus nuevos amigos. Los chicos se presentan como piratas. Marcela se ríe, creyendo que están disfrazados y es parte del juego, y les saca una foto a

los tres (Implantación). Facundo le pide a la mamá que los nenes se puedan quedar a comer, algo que la madre accede solo si los padres de los niños los dejan. Al decirles que están en la playa, Marcela decide acompañarlos para preguntarle.

Mientras tanto, Francisco y Julia comienzan a creerle a sus hijos sobre lo acontecido en la isla. Francisco ya volvió a la playa. Al ver llegar a sus hijos con Facundo y Marcela, deciden que no es conveniente hablar de su origen hasta saber realmente que es lo que pasa.

Marcela llega con los chicos, y conoce a Francisco y Julia. Como tienen acento español, les pregunta de donde son, y la pareja contesta del reino de España y están buscando nuevos horizontes. La madre desconfía, pero ante la insistencia de los chicos los invita a comer a ellos también. La familia accede y se dirigen a la casa de Marcela. Al llegar al lugar, Francisco ve en el pequeño muelle un barco, que aunque se encuentra tapiado y en malas condiciones, piensa inmediatamente que será su forma de escape y retorno a la isla. Solo debe apoderarse de él y encontrar al capitán del bar para poder llegar a la isla.

En la casa, mientras comen, Marcela les cuenta su historia, y las deudas que le quedaron luego de su separación. Mientras tanto, Francisco no deja de preguntar por el barco. Los chicos insisten en la historia de su origen, pero los padres los desmienten. El conflicto central de cada personaje es recordado en la mesa por todos, esto se hace a través de comentarios de Julia e Inés fundamentalmente y de manera indirecta. Luego de cenar, Marcela le ofrecerá a la familia quedarse en la casa, ya que su bote, con el cual llegaron, se destruyó contra las piedras de la costa. La familia accede A través de las historias que muestra en su tablet Facundo y las personas que tiene sentadas en su mesa, Marcela ve algunos indicios que la hacen sospechar de la historia de ser turistas (Anticipación). Aquí se incluye nuevamente la información del metal de la isla.

Segundo punto de giro. Al conocer la necesidad de pagar las deudas de Marcela, y conocer el gran valor del metal de los arpones, Francisco ofrece un trato: A cambio de su arpón Marcela le dará su barco, para poder seguir con su viaje buscando nuevos rumbos como turistas, y ella pagará con el dinero de la venta de su arpón sus deudas. Marcela acepta. Julia y los niños no se muestran muy contentos.

El segundo punto de giro profundiza los conflictos existentes, ya que al peligro mismo de volver a la isla, se le agrega el saber que aún en el supuesto caso de ser perdonados, volverán a su vida de disconformidad. Por otro lado, el espectador sabe que el capitán con el cual habló en el bar desea conocer el paradero de la isla por el metal precioso que hay en ella.

Tercer acto

La resolución del conflicto. Deben decidir volver a la Isla o quedarse. Conflicto secundario Marcela pagará las deudas o seguirá en la misma situación. Se descubren las intenciones del capitán.

Llega el día, y los niños quieren acompañar a Facundo a la escuela. Se dirigen allí con Marcela, quien se desempeña como maestra. Julia aprovecha el día para pasear por el pueblo, donde a cambio de unas pulseras alquilará un cuatriciclo de agua. Allí ayuda a unos guardavidas a salvar a unas personas. Mientras tanto, Francisco pasa el día preparándose para poner a navegar el barco restaurante. Se dirige al bar del muelle y pacta con el capitán para zarpar a la noche. El capitán le recuerda nuevamente el pago, y pregunta por el metal que está fabricado.

En la escuela, Marcela comienza a sospechar que, a pesar de lo que dicen sus padres, Inés y Pedro no mienten sobre su origen. Por otro lado ve como su hijo comienza a tener, por primera vez desde la separación de sus padres, amigos y una sonrisa plena. Los niños se encuentran con su madre antes de volver. Pedro, entusiasmado por todo lo que aprendió en la escuela le pide a la madre quedarse un día más. Inés lo respalda,

devolviendo el gesto que tuvo su hermano al comienzo del primer acto acompañándola en su aventura. Julia, aunque se encuentra deseosa ante la posibilidad de encontrar algo de acción en su vida pone en duda esto, ya que su padre fue claro en que quiere volver. Llega la noche, y es el momento de partir. La madre cuestiona que se tengan que ir a un lugar que no los quieren. Francisco no hace caso continúa preparando las cosas para el viaje. Facundo, se encuentra con sus nuevos amigos, tristes por tener que despedirse. En su casa, Marcela observa en la tablet de Facundo la historia contada como leyenda en internet, de la Isla Cangrejo y sus metales. Ya no tiene dudas del origen de la familia, pero necesita el dinero del arpón para poder pagar las deudas. La madre ve la foto que les había tomado a los niños el día anterior y la sonrisa de su hijo. Sale con el arpón en la mano hacia el barco.

Clímax: En el barco Francisco se encuentra ultimando los detalles para zarpar, cuando llega el capitán que Francisco conoció en el bar, y entra al barco a ultimar detalles. Francisco sale del barco a llamar a su familia, cuando llega Marcela con el arpón. Los niños se acercan y siguen pidiendo quedarse. Al ver esta situación, Julia le dice a su marido que no se deben ir. Los hijos la acompañan. Marcela le devuelve el arpón a Francisco, pero le dice que igual puede llevarse el barco. O puede quedarse y con el dinero del arpón hacer del barco su casa. Debe elegir entre lo que pide su familia o volver a la isla. En ese momento sale de adentro del barco el capitán que los guiará. Al verlo y ver sus intenciones, los niños le recuerdan a su padre las palabras del capitán del barco de containers y de Alonzo. Si descubren la isla, los piratas van a ser invadidos. La familia Garfioz se quedará a vivir en el barco-restaurante.

Con esta resolución se plantea el status quo de la serie. La familia Garfioz se establece en el pueblo, viviendo en el barco restaurante, y ahora casa, en el pequeño muelle de la casa de Marcela y Facundo.

5.2 Los personajes

La construcción de personajes se propone a partir de algunas de las herramientas ya enumeradas en capítulos anteriores. Aquí se hace, a modo de ejemplo, un breve desarrollo de los personajes principales de la serie, con algunas características que pueden observarse en la historia narrada en el piloto.

Francisco Garfioz es el padre de la familia. En este personaje se puede reconocer el carácter melancólico. Es tímido (no tiene el valor para decirle al capitán Alonzo que sus arpones son para usar, y no un adorno), nostálgico (a pesar de que sus arpones sólo se utilizan para ser colgados en la pared encuentra necesario continuar la profesión familiar y recordar a sus hijos las historias de los piratas), y sensible (a las necesidades de su familia, así como la responsabilidad de cuidar el paradero de su pueblo). En cuanto a su construcción por los signos del zodiaco, podría ubicarse a este personaje como una personalidad del elemento Tierra, de signo predominantemente Capricornio. Estas características se evidencian en su determinación para lograr su objetivo de retornar a la isla, la conciencia del sacrificio en pos de algo o alguien. Este es un signo característico del padre.

Julia Garfioz es la esposa de Francisco y madre de los hijos. En este personaje se puede reconocer el carácter sanguíneo. Es impulsivo (nunca vio una moto de agua pero quiere probarla), vigorosa (no duda en salvar a alguien como si fuera una guardavidas) y se enoja fácilmente (cuando se entera que el legionario no usará el arpón que construyó su marido, sino que también quedará colgado en una pared. En cuanto a su construcción por los signos del zodiaco, podría ubicarse a este personaje como una personalidad del elemento Aire, de signo predominantemente Acuario. Esto se evidencia en sus características de vivir el presente (ya no estamos en la isla, en este lugar los hijos son más felices) y su comprensión de que los sucesos deben ser aceptados, como la vida lo ha hecho.

Inés Garfioz es la hija mayor de la familia. En este personaje se puede reconocer el carácter bilioso. Es irritable (no puede creer que los demás no entiendan que ya no son una nación pirata), cruel (capaz de decirle a su padre en un momento de tensión que su trabajo no tiene sentido). En cuanto a su construcción por los signos del zodiaco, podría ubicarse a este personaje como una personalidad del elemento Fuego, de signo predominantemente Aries. Estas características se evidencian por su constante predisposición a la acción (como no le creen decide escabullirse en un barco y probar que tiene razón), el impulso (desenmascarar las verdaderas intenciones del capitán encontrado en el bar) y la explosión (tratar de desatarse mientras se encuentran aprisionados en el barco del capitán Alonzo).

Pedro Garfioz: El hijo menor de los Garfioz. En este personaje se puede reconocer el carácter flemático. Es racional (tiene que conocer todo antes de tomar una decisión), equilibrado (está de acuerdo con su hermana en actuar pero sin el impulso de ella no acciona) y afectado (debe romper con su comportamiento habitual para defender a su hermana). En cuanto a su construcción por los signos del zodiaco, podría ubicarse a este personaje como una personalidad del elemento Agua, de signo predominantemente Cáncer. Estas características se evidencian en su sentido de pertenencia y protección a su grupo (su defensa a su familia), así como el mantener las costumbres. Su relación con su hermana es en general buena, aunque por un lado por tratarse de un signo de agua y otro de fuego, la preponderancia en la combinación puede provocar dos situaciones. Si las opiniones de Pedro se imponen constantemente sobre las de Inés, existe la posibilidad que logre que su hermana deje de hacer acciones. Por otro lado, si su hermana tiene demasiada influencia en él puede provocar, utilizando la analogía del fuego sobre una olla de agua, que su carácter hierva.

De igual manera, y a partir de los mismos dispositivos se construirán los personajes de Marcela y Facundo Rodríguez.

Personajes Secundarios

En cuanto a los personajes secundarios, como el capitán Alonzo, o el capitán del bar se puede recurrir a la construcción a partir de rasgos predominantes como los propuestos en el capítulo dos a partir de los modelos expuestos por Teofrasto de Eresia.

5.3 Propuesta de Capítulos

A partir de los temas propuestos por Sanchez, se proponen algunas ideas argumentales para posibles capítulos de la serie.

El tema épico caballeresco: Los niños tienen que realizar una presentación sobre sus orígenes, por lo que su padre, orgulloso decide ayudarlos decide ayudarlos y termina queriendo controlar hasta el más mínimo detalle.

El tema moral (acerca de lo que está bien o mal). Los Garfioz deberán comprender la importancia de cumplir las leyes locales, aunque entre en conflicto con su código pirata.

A partir de los temas propuestos por Balló y Perez (1997), se propone plantear una temporada con las temáticas de los temas universales. A continuación se presentan algunos ejemplos.

El intruso destructor. El padre y ex esposo de Marcela regresa a pasar unos días con su hijo. Marcela cree falsamente que existen posibilidades de recomponer la relación, por lo que le pide a Julia consejos para recuperarlo. Julia intentará ayudarla, hasta conocer la clase de persona que es el hombre.

Lo viejo y lo nuevo. Francisco debe abandonar su oficio, y pasará por diversos trabajos sin éxito hasta convertirse en un animador de fiestas infantiles. Mientras tanto, para aprobar su curso de guardavida, Julia deberá aprender a manejar.

El amor prohibido. Inés se hará amiga de Pablo, el hijo del capitán que Francisco conoció en el bar en el primer capítulo. Ambos padres se opondrán a esta amistad.

Ansia de poder. En los juegos acuáticos anuales del pueblo, los Garfioz creen que nadie se interpondrá en su camino y ganarán fácilmente, hasta que se hace presente la familia del capitán del bar. Julia sacará a relucir sus mayores características competitivas.

5.4 Escaleta de escenas para el guión del piloto

A modo de ejemplo se propone la escaleta de escenas del primer acto. La misma se encontrará completa, con los tres actos en el cuerpo C del presente proyecto, así como también un acercamiento al guión, donde se incluirán escenas desarrolladas con los gags y Sketchs presentes.

Escena 1- Día- Taller-Francisco y Julia Garfioz- Francisco se encuentra trabajando en un arpón. Lo prueba, lo afila, lo termina en detalle. Su esposa no ve la importancia de su profesión. Francisco insiste en su importancia debido a que el cliente es un legionario. Julia establece su disconformidad con el hecho de que las mujeres no puedan pertenecer a la legión de piratas. Le saca a su marido el arpón y demuestra su destreza.

Escena 2- Día- Francisco y Alonzo- Barco del Pirata Gomez- Al hacer entrega del arpón, el pirata lo cuelga en una pared, como adorno y felicita a Francisco quien se desilusiona con lo sucedido.

Escena 3- Tarde-Francisco y Julia- Francisco le relata a su esposa lo sucedido. Ella contesta con una ironía.

Escena 4- Tarde- Francisco, Julia, Inés y Pedro- Llegan los hijos de la escuela con una nota de su maestra, para que concurran al colegio por su mal comportamiento.

Escena 5- Día- Escuela- Inés cuestiona cada palabra del maestro de historia.

Escena 6- Día- Escuela- Inés cuestiona cada palabra del maestro de Geografía.

Escena 7- Día- Escuela- Inés cuestiona cada palabra del maestro de Ciencias Naturales.

Escena 8- Día- Escuela- Inés es increpada por sus compañeros por lo dicho en clase. Su hermano Pedro ve la situación y la defiende. La maestra los lleva a castigo.

Escena 9- Tarde- Francisco, Julia, Inés y Pedro. Inés cuestiona nuevamente frente a su padre la cobardía actual de la nación pirata y la prohibición vigente. Pedro trata de dar vuelta su razonamiento poniéndola en ridículo y alentándola de modo irónico a salir a los mares. Su madre apoya esa emoción, como si se tratara de una sugerencia real. Francisco pone orden. Relata las historias de los peligros del mar.

Escena 10- Secuencia de los piratas alejándose del mar y llegando a la Isla Cangrejo a refugiarse.

Escena 11- Día- Escuela- Inés responde a su padre y él la castiga por su comportamiento.

Escena 12- Noche- Habitación de Inés- Inés se encuentra preparando un bolso con algunas pertenencias.

Escena 13- Noche- Habitación de Pedro- Se dirige al cuarto de Pedro para tomar el arpón que le regaló su padre y sin querer despierta a su hermano. Inés le cuenta su plan. Aunque no está convencido, Pedro la acompaña para no dejarla sola.

Escena 14- Noche- Muelle del puerto pirata- Mientras los marineros se encuentran cargando los barcos, y los guardias de la entrada se encuentran discutiendo por una botella de vino, Inés y Pedro se escabullen y logran entrar al barco del capitán Alonzo.

Escena 15- Noche-Mar. Luego de un tiempo de viaje, los niños ven un barco muy raro (un barco lleno de containers) acercarse haciendo un ruido muy fuerte. Los barcos piratas detienen su andar y se ubican al lado de la extraña embarcación,

Escena 15- Noche-Barco del capitán Alonzo. Los niños comienzan a creer las historias de la peligrosidad del mar. Deciden permanecer ocultos.

Escena 16- Noche-Barco de containers- El capitán Alonzo se dirige hacia el otro barco, donde se encuentra con el capitán del barco de containers. El capitán moderno le ofrece a Alonzo riquezas a cambio del paradero de la isla, pero éste se niega. Comienzan a producirse un intercambio de productos entre los barcos.

Escena 17- Noche-Barco de Alonzo- Los chicos son descubiertos y reconocidos mientras espían. Los apresan. Al ver el arpón que tenía Inés, el capitán los reconoce y encierra en una celda.

Escena 18- Noche-Barco de Alonzo- Inés intentará idear un plan para escapar pero su intento se verá frustrado por el guardia.

Escena 19- Noche- Case de los Garfioz- El capitán lleva a los niños a su casa, los niños son pueden hablar. Debido a la importancia y sensibilidad de lo que saben los niños le deben cortar la lengua, o ser desterrados de la isla.

Fin del primer acto.

A través de diversas herramientas enumeradas anteriormente, se planteó la situación inicial de la idea argumental de la serie, valiéndose la inserción de un personaje excéntrico, una familia, en un mundo saludable o previsible. Para la construcción de los personajes se utilizó principalmente el dispositivo de creación de caracteres a través de los humores predominantes, combinados con los signos del zodiaco. Estos recursos permitieron construir personajes contrastantes entre si, con un funcionamiento de grupo hacia el lugar donde se establecieron y que pueden ser utilizados como fuente de nuevas historias. Ya sea como los conflictos familiares que puede atravesar cualquier familia, como los relacionados con su relación con el mundo exterior.

Por último, todas estas características, así como la utilización del tiempo y la estructura ternaria se plantean de manera coherente con el género de comedia de situaciones, con sus adaptaciones al género de animación. Personajes contrastantes con características fuertemente definidas en un espacio o lugar previsible. El relato se estructura en tres actos con sus respectivos puntos de giro y clímax, hacia la irremediable resolución del conflicto. La resolución buscará siempre, y de manera exitosa, mantener la situación inicial del relato, retornando al punto cero. El espectador tendrá la certeza, que en el siguiente capítulo la familia atravesará diversas situaciones que le harán conocer el

mundo moderno, y a través de este aprendizaje se mostrarán aspectos de la cultura y la sociedad actual de la que se nutre el espectáculo. El desarraigo, la realización personal, las tradiciones, los valores familiares, la separación y abandono, la función dentro de la sociedad son diversos temas y conflictos que luego serán desarrollados a lo largo de la serie y son planteados en el primer capítulo.

Conclusión

La realización de una serie animada cómica en argentina es viable desde el punto de vista argumental, temático y técnico relacionado con la escritura. Las diversas producciones mencionadas en el proyecto, y que son actualmente consumidas en el país no tienen rasgos formales o temáticos que sean imposibles de generar en el país. A nivel estrictamente formal o de recursos narrativos no se evidenciaron rasgos que puedan ser un impedimento para encarar una producción local. Sin embargo, puede hacerse referencia a la gran cantidad de referencias culturales que se evidencian en las series. Algunas son tan generales, como películas mundialmente famosas, que son percibidas por casi todo el público que ve las series, mientras que otras propias de la cultura norteamericana pasan desapercibidas en la historia, para quienes no se comparten esa cultura. Este dato supone que toda inclusión o referencia cultural del ámbito local debe ser insertada en la historia en la medida en que ayude al avance de la narración, o si no es así que no produzca una ruptura en el discurso para quien no comparte la cultura del país donde fue generado.

Es en este sentido imprescindible el rol de las temáticas universales en la masificación de las series y su consumo tan amplio, culturalmente hablando. El realizar una obra con protagonista principal a la familia podrá parecer en una primera instancia un recurso demasiado utilizado. Sin embargo, la fuente de historias que logran la identificación con los personajes de la serie es altísima. Y es en este sentido que no debe olvidarse que en la medida en que un espectador se encuentre frente a una historia que le resulte interesante, pueda identificarse con los conflictos del personaje (sean estos de la naturaleza existencial o cotidiana) y disfrute hacerlo a través del tipo de humor propuesto, podrá lograrse una fidelización del mismo. Seguramente el planteo para un producto audiovisual que no sea serial podría establecerse con otra óptica. Pero las series se encuentran dirigidas a fidelizar a sus espectadores, ya que la televisión continúa siendo

un medio de masas. No debe despreciarse sin embargo el cambio en las costumbres de visionado que representa actualmente Internet. Encontrándose el mercado en un proceso de transición, los autores y productores deben continuar generando contenidos, ya sea para un soporte u otro.

En relación a esto, se pueden nombrar algunas características del mercado actual. A Partir de las distintas leyes de Servicios Audiovisuales sancionadas en diversos países de Latinoamérica (Argentina, Brasil, Uruguay), los medios deben tener en su programación un mínimo de contenidos producidos por ellos. Profundizando aún mas en los datos nombrados en la introducción del proyecto, el número de suscriptores de Televisión por cable y sitios de Video On Demand (impulsado por el mayor acceso a Internet, así como el considerable aumento de velocidad de la misma) reflejan una potencialidad en el negocio. El Concejo Latinoamericano de publicidad en multicanales (Lamac.org) presentó el estudio entre el 2009 y el 2011 en donde el crecimiento de la televisión paga en América Latina alcanzó el 53% en tres años. Colombia y Argentina son los países con mayor cobertura de televisión paga con un porcentaje en los hogares del 78% y 82% respectivamente. La plataforma Netflix, superó el millón de abonados en Latinoamérica. El portal más importante de videos del mundo, Youtube, empezó a incluir canales temáticos denominados "Youtube Original Channels". De estos datos se desprende que las empresas proveedoras de contenidos seguirán requiriendo nuevos productos para transmitir, ya sea de manera tradicional (Tv), como a través de las nuevas plataformas.

Referencias bibliográficas

Álvarez Berciano, R. (1999) *La comedia enlatada de Lucille Ball a los Simpson*.

Barcelona: Gedisa

Balló, J y Pérez. (1997). *La Semilla Inmortal: Los Argumentos Universales En El Cine*.

Barcelona: Anagrama. Citado en: Castrillo, P (2009) *La Semilla Inmortal, J.Balló*

/X.Pérez. Recuperado el 16 de Octubre de 2012 de

<http://scenas.wordpress.com/2009/09/22/la-semilla-inmortal-j-ballo-x-perez/>

Cabot, M y Castelum, B. (2012) *La astrología como herramienta en la construcción de personajes*. Taller dictado en la Universidad de Palermo los días 19 y 26 de septiembre de 2012.

Cáceres, G. (2004) *Entre dibujos, marionetas y pixeles*. Buenos Aires: La Crujía.

Cámara, S. (s.f) *Historia del dibujo animado*. Recuperado de

<http://dibujoanimado.blogspot.com.ar/>

Cano, P. (1999). *De Aristóteles a Woody Allen*. Barcelona: Gedisa

Carrier, E (2003) *Internet en Argentina: Cuantificación y perfil de Usuario*. Recuperado de

<http://www.carrieryasoc.com/images/documentos/InternetenArgentina2.pdf>

Cerro, S (s.f). *Hipocráticos*. Recuperado el 3 de Octubre de 2012 de

<http://www.sandracerro.com/Articulos/artic-teorias/Hipocraticos.pdf>

Chion, M. (1995). *Como se escribe un guión*. Madrid: Cátedra

Comparato, D. (1998). *El Guión*. Buenos Aires: Eudeba.

Concejo Latinoamericano de Publicidad en Multicanales (2012). *La mitad de los latino americanos tiene tv paga*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2012 de

[http://www.lamac.org/america-latina/publicaciones/investigaciones/la-mitad-de-los-](http://www.lamac.org/america-latina/publicaciones/investigaciones/la-mitad-de-los-latinoamericanos-tienen-tv-paga)

[latinoamericanos-tienen-tv-paga](http://www.lamac.org/america-latina/publicaciones/investigaciones/la-mitad-de-los-latinoamericanos-tienen-tv-paga).

Escarpit, R. (1962). *El Humor*. Buenos Aires: Eudeba

Espinosa, L. y Montini, R. (2007). *Había una vez...Cómo escribir un guión*. Buenos Aires:

Nobuko

Garabaglia, F. (2006). *Alejo y Valentina, la pareja más famosa de MTV*. Recuperado de <http://www.locoarts.com.ar/main.htm> (prensa)

Goldner (s.f) *The Animation Process*. Recuperado el 13 de Junio de 2012 de <http://www.animationpost.co.uk/tech-notes/overview1.htm>.

Goodman, L (1968). *Los signos del zodiaco y su carácter*. Recuperado de <http://www.astroworld.es/recursos/lindagoodman.pdf>

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2012). *Accesos a Internet*. Recuperado de http://www.indec.mecon.ar/principal.asp?id_tema=5092.

Herrera Sepúlveda, C (2011) *Si vis Pacem Parabellum. Creación e implementación del guión audiovisual para el largometraje en Latinoamérica*. Proyecto de graduación. Universidad de Palermo.

Kerlow, I. (2002). *The 12 principles of character animation applied to 3d computer animation*. Recuperado de http://www.artof3d.com/downloads/by_isaac_kerlow/12%20Principles-Kerlow.pdf

Loiseau C. (2012). *Biografía* Recuperado de <http://www.caloi.com.ar/index2.htm>.

Luque, R. (1996). *Secuestran figuritas de Beavis And Butthead*. Recuperado el 11 de Noviembre de 2012 de <http://www.lanacion.com.ar/169532-secuestran-figuritas-de-beavis-and-butthead>.

Nelson, G. (1966). *"Get Smart" Strike While the Agent is Hot*. [DVD] Estados Unidos. Paramount Studios

Perandres, D. (s.f) *Animación*. Recuperado de <http://lsi.ugr.es/~fjmelero/ig/animacion.pdf>.

Rabin, N (2006) *Matt Groening*. Recuperado el 11 de Junio de 2012 de <http://www.avclub.com/articles/matt-groening,13984/>

Reardon, J. (1997) *Homer's Enemy*. [DVD] Estados Unidos. Fox Network.

Richmond, R y Coffman, A. (1997). *Guía completa de Los Simpsons*. Buenos Aires: Ediciones B.

Rosenberg, S. (1967) *Cool Hand Luke*. [DVD] Estados Unidos: Warner Brothers.

Salazar, A. (2011). *El proceso de animación*. Recuperado el 13 de Junio de 2012 de <http://www.slideshare.net/imAlfred7/el-proceso-de-animacin>

Sanchez, J. M.-S. (s.f.) *Aula de letras*. Recuperado el 16 de octubre de 2012, de aula de letras: <http://www.auladeletras.net/material/lituni01.pdf>

Santiago, M. (2012). *Animación en el arte de la edad de piedra en Francia*. Recuperado de <http://redhistoria.com/animacion-en-el-arte-de-la-edad-de-piedra-en-francia/>.

Segal, G (2011). *El Amante Cine*. Ese antiguo realismo revisitado. Buenos Aires:Tatanka

Schrott, A. (2005). *Clases teóricas de dispositivos humorísticos*. Manuscrito no publicado.

Sosa, I (s,f). *Principios de la animación*. Recuperado el 13 de Junio de <http://ddsign.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/>

Tardito, A (2011). *Diseño de una carpeta de proyecto integral de producción*. Proyecto de graduación. Universidad de Palermo.

Villapadierna, R (2010). *La prehistoria literal del cine*. Recuperado el 1 de Junio de 2012 de <http://www.abc.es/20100630/cultura-cine/prehistoria-cine-201006291923.html>

Villasboas, I (2011) *El discurso fílmico. Una propuesta de construcción del relato audiovisual a partir del análisis del film Delicatessen*. Proyecto de graduación. Universidad de Palermo.

Weinstein, J (2008) *Ask Bill and Josh*. Recuperado del 4 de Octubre de 2012. <http://www.nohomers.net/showthread.php?51876-Ask-Bill-and-Josh-Q-amp-A-Thread/page2>

Wes, A (1996) *Homerpalooza* [DVD]. Estados Unidos. Fox Network.

Zavala, L. (2006) *“Un modelo para el estudio del cuento”*. Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado el 14 de Octubre de 2012 de http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/90_jul_ago_2006/casa_del_tiempo_num90-91_26_31.pdf

Bibliografía

Álvarez Berciano, R. (1999) *La comedia enlatada de Lucille Ball a los Simpson*. Barcelona. Editorial Gedisa

Anderson, C. *I love Lucy. U.S. Situation Comedy*. Chicago. Recuperado el 24 de mayo de 2012 de <http://www.museum.tv/eotvsection.php?entrycode=ilovelucy>

Bergson, H. (2009). *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Valencia: Losada.

Cáceres, G. (2004) *Entre dibujos, marionetas y pixeles*. Buenos Aires. La Crujía.

Campanella (2004) *Luna de Avellaneda*. Buenos Aires. Tornasol Films.

Connor, S. (1996) *Cultura postmoderna. Televisión, video y cine en la postmodernidad*. Madrid: Akal.

Comparato, D. (1993) *De la Creación al Guión*. Madrid: IORTV

Di Guglielmo, H. (2002). *Vivir del aire. La programación televisiva vista desde dentro*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.

Fuenzalida, V. (2002). *Televisión abierta y audiencia en América Latina*. Buenos Aires: Norma.

Genette, G: (1982) *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus..

Goldner (s.f) *The Animation Process*. Recuperado el 13 de Junio de 2012 de <http://www.animationpost.co.uk/tech-notes/overview1.htm>

Hayne, M (1999): *Diccionario de teoría crítica y estudios culturales*. Barcelona: Paidós.

Herrera Sepúlveda, C (2011) *Si vis Pacem Parabellum. Creación e implementación del guión audiovisual para el largometraje en Latinoamérica*. Proyecto de graduación. Universidad de Palermo.

Kant, I (1876) Critica del Juicio. Madrid. Librerías de Francisco Iruveda, Antonio Novo.

Rabin, N (2006) *Matt Groening*. Recuperado el 11 de Junio de 2012 de <http://www.avclub.com/articles/matt-groening,13984/>

Richmond, R y Coffman, A. (1997). *Guía completa de Los Simpsons*. Buenos Aires: Ediciones B.

Salazar, A. (2011) El proceso de animación. Recuperado el 13 de Junio de 2012 de <http://www.slideshare.net/imAlfred7/el-proceso-de-animacin>

Sánchez Biosca, V. (1995): *Una cultura de la fragmentación*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

Sosa, I (s,f). *Principios de la animación*. Recuperado el 13 de Junio de <http://ddsign.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/>

Tardito, A (2011). *Diseño de una carpeta de proyecto integral de producción*. Proyecto de graduación. Universidad de Palermo.

Villasboas, I (2011) *El discurso fílmico. Una propuesta de construcción del relato audiovisual a partir del análisis del film Delicatessen*. Proyecto de graduación. Universidad de Palermo.

Weinstein, J (2008) *Ask Bill and Josh*. Recuperado del 4 de Octubre de 2012. <http://www.nohomers.net/showthread.php?51876-Ask-Bill-and-Josh-Q-amp-A-Thread/page2>