

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

PROYECTO CA (CINE ADOLESCENTE)

Escritura de una serie de televisión
educativa para adolescentes

Paula Andrea Lara Romero

89230

Lic. En dirección cinematográfica

Creación y expresión.

**Diseño y producción de objetos, espacios e
imágenes.**

16 de julio de 2019



Facultad de Diseño
y Comunicación

Agradecimientos

Quiero iniciar este Proyecto de Graduación agradeciendo a todas aquellas personas que me acompañaron y ayudaron durante este proceso, no solo en la realización de este proyecto, sino a lo largo de mi carrera, a quienes estuvieron durante las risas y las lágrimas, las victorias y las derrotas, pero sobre todo a quienes con sus palabras de aliento, compañía, ayuda y esmero me ayudaron a superar cualquier prueba, así como por hacerme entender que cada derrota, prueba y obstáculo es simplemente una oportunidad para crecer y mejorar tanto como persona y como profesional.

A mi familia que no solo es mi pilar, sino que también se convirtió en mi equipo de trabajo para la culminación de este proceso, muchas gracias por dedicarme tiempo y esfuerzo, por la paciencia que me tuvieron, la confianza que aún tienen depositada en mí y en mi talento, incluso cuando ni yo misma la tengo. Agradezco por esas noches en vela que estuvieron junto a mí no solo física, sino emocionalmente también.

Gracias a la docente Natalia Tito, quien estuvo siempre dispuesta a ayudarme ya sea con sus conocimientos acerca del guion, de la industria cinematográfica, o simplemente prestándome su tiempo para tener una conversación acerca de GOT.

A la docente Milena Faguagaz por guiarme y alentarme para continuar con este proyecto, por corregirme cuando era necesario, por estar dispuesta a hacer el tiempo y leer mi Proyecto de Graduación.

Agradezco a mis amigos por entenderme, por brindarme su apoyo, por esperarme y tenerme paciencia; por sacarme una sonrisa cuando más lo necesitaba.

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. Enseñando a jóvenes: Paradigma educativo constructivista	12
1.1. Características del paradigma educativo constructivista	13
1.2. Educar a través del cine	17
1.3. Evaluar la creatividad.....	21
Capítulo 2. Proceso para la escritura de un guion literario	25
2.1. El guion	26
2.2. Estructura clásica	31
2.3. Personajes.....	38
Capítulo 3. Características de series televisivas para adolescentes	40
3.1. Proceso de escritura de una serie televisiva	41
3.2. Series exitosas para adolescentes.....	45
3.3. Personajes estereotípicos.....	48
3.4. Serie antológica: <i>American Horror Story</i>	52
Capítulo 4. Falso <i>Reality Show</i>	59
4.1. <i>Reality show</i>	61
4.2. <i>Reality show</i> de concurso de talento: <i>RuPaul's Drag Race</i>	67
4.3. Falso <i>reality show</i> : <i>Total Drama Island</i>	72
Capítulo 5. Proyecto CA	77
5.1. Ficha técnica	78
5.2. Personajes.....	82
5.3. Pautado y objetivo de la temporada	90
Conclusiones	94
Lista de referencias bibliográficas	99
Bibliografía	103

Introducción

El presente Proyecto de Graduación tiene como título *Proyecto CA* (Cine Adolescente): Escritura de una Serie de Televisión Educativa para Adolescentes, debido a que en éste se propone realizar la escritura de la sinopsis de cada episodio de la primera temporada de una serie televisiva homónima.

La categoría en la que está enmarcada este Proyecto de Grado (PG) es: Creación y expresión, por ser una propuesta creativa para la solución de un problema que se encontró en la sociedad actual, y la solución es la escritura de la primera temporada de una serie que cambie la realidad, que transforme la estadística de 0% de programas televisivos educativos dirigidos a adolescentes, y que puedan tener uno que esté pensado para ellos. La línea temática que representa este PG es Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes, ya que su fin es diseñar la estructura de la serie y de la competencia del *reality* que se va a presentar dentro de la misma.

El interés por realizar este PG, se despierta gracias a la reflexión acerca lo que piensan las personas cuando se pronuncian las palabras: programa educativo. En ese mismo instante se llegó a la conclusión de que lo más común es que sus mentes se dirijan a pensar en los programas de safaris de *Discovery Channel*, o los documentales que tratan sobre los dinosaurios, geografía o guerra, que están dirigidos a un público adulto; también se puede pensar en los programas que les enseñan el ABC o el 123 a los niños pequeños. Sin embargo, el número de personas que dirigen sus pensamientos a programas para adolescentes es nulo o mínimo.

Esa es la problemática que trata este PG, la carencia de programas educativos en el ámbito académico, debido a que los programas educativos dirigidos a adolescentes que se vienen a la mente lo son en el ámbito social, trabajan sobre la prevención del suicidio, en contra del *bullying*, o para prevenir las enfermedades alimenticias; pero se han olvidado de la esfera académica de la vida de estos jóvenes, ya que no hay programas educativos para adolescentes que no estén centrados en el núcleo social de sus vidas. Por lo que la

pregunta problema a la que se intenta dar respuesta en este proyecto es: ¿Cuáles son los factores necesarios para hacer atractiva una propuesta de serie educativa para adolescentes de 13 a 18 años?

La solución propuesta en este PG para la problemática planteada anteriormente es la escritura de una serie de televisión con la finalidad última de ser educativa para adolescentes de las edades de 13 a 18 años. La serie será diseñada como un falso *reality*, en el que sus personajes serán participantes del concurso, y las pruebas que se propondrán en éste serán trabajos por proyecto, en los que cada personaje tendrá una especialidad que les ayudará a cumplir con el desafío.

La temática escogida que abordará la serie es el cine; se propone que el aprendizaje que reciban los jóvenes con esta serie sea acerca del cine, sobre el proceso de filmación, los roles, la historia, entre otros, ya que es un tema que no es muy abordado en la educación convencional y además haber estudiado Guion de cine y TV es un gran aporte para la realización de este proyecto, porque brinda las bases escriturales para culminar correctamente este PG, al mismo tiempo provee también conocimientos acerca del mundo audiovisual y los roles que hay dentro de él, información que será útil para la escritura de la serie.

Lógicamente la serie debe estar enmarcada en un paradigma de la pedagogía y también debe centrarse en un tema académico. El paradigma escogido es el constructivismo ya que, como se mencionó anteriormente, la temática académica será el cine, y los personajes serán desde guionistas hasta productores.

Sin embargo, este trabajo no busca dejar de lado la realidad, ni que el tiempo que los adolescentes le dedican a los programas de televisión, YouTube, Netflix, Vimeo, entre otros, es su tiempo de ocio, ese tiempo en el que desean descansar de las actividades académicas, relajarse y disfrutar. Se plantea que esta serie contenga todos los matices de una serie común y corriente para adolescentes, que tenga dramas, personajes interesantes, romances, visos de comedia, y demás.

El objetivo general de este PG es la escritura de una serie de televisión educativa para adolescentes, que esté estructurada como un falso *reality*, que sea una ficción dentro de la cual los personajes participan en un programa de concursos, y que las pruebas sean trabajos por proyectos, regidos por el paradigma educativo constructivista.

Para lograr este objetivo principal, se deben cumplir primero otros objetivos pequeños, que ayuden a acercar el proyecto a ese gran objetivo, es decir, objetivos específicos. Los objetivos específicos de este PG incluyen: identificar las características del paradigma educativo constructivista; explicar el proceso de la escritura de una serie; reconocer y determinar las características del *reality show* y cómo aplicarlas en la serie; determinar los rasgos que tienen las series de adolescentes exitosas, y qué cosas le interesan a los adolescentes actuales, qué los haría querer ver la serie, para introducirlos en esta serie; plantear la mecánica de la competencia del *reality* que va a estar dentro de la serie; detallar su ficha técnica, lo que representa: definir el título del programa, plantear el *pitch*, proyectar la duración de cada capítulo, proponer canal de emisión, definir la cantidad de capítulos, establecer el *Target* detallado, y por último presentar los temas que se abordan; formular la sinopsis del primer capítulo y objetivo de la temporada; escribir la caracterización de los personajes; realizar el pautado de toda la temporada, y una sinopsis donde se describa la mecánica de la competencia del *reality show*.

El recorte temático de este proyecto tiene mucho que ver con el planteamiento del *target* de la serie, debido a que el recorte, es decir, especificar el tiempo, geografía, espacio y las edades; es a qué público va dirigido el producto final de este PG y en qué contexto se plantea. Esta serie está dirigida a jóvenes de 13 a 18 años, por ser las edades en las que se considera a los jóvenes como adolescentes, además está pensada para chicos interesados en la cinematografía, que les interese el detrás *de escena* de los films, y para jóvenes interesados en los típicos dramas adolescentes. El contexto en el que está posicionada la serie, y por lo tanto este PG, es la actualidad. Está pensada para ser realizada en Argentina; sin embargo, puede realizarse en cualquier país occidental. A su

vez, esta serie se plantea como una serie antológica lo que significa que cada temporada se cambian los personajes, pero, esto no quiere decir que es obligatorio que dure solo una temporada, sino al contrario, busca perdurar en el tiempo.

Los antecedentes que se utilizarán en la realización de este proyecto, no solo son libros, textos y proyectos de grado anteriores, sino que también se apoyará en series televisivas que planteen formatos similares, como por ejemplo *Total Drama Island* (2007) cuyos creadores son Tom McGillis y Jennifer Pertsch, por ser una serie ficcional en la que los personajes son participantes de un *reality show*, que ayudará como guía para lograr estructurarla como un falso *reality show*. Es una serie atractiva para el *target* al que va dirigido este PG.

Al ser antológica, también se tomará como un referente la serie televisiva *American Horror Story* (2011) de los creadores Brad Falchuk y Ryan Murphy. En esta serie, en cada temporada se relata una historia diferente, y esta es la forma en la que se desea plantear el presente proyecto de grado, en el que cada temporada contará con un grupo de personajes distintos.

Igualmente, la serie televisiva *RuPaul's Drag Race* se utilizará como punto de referencia por ser un *reality show* en el que se premia el talento, y el objetivo de este PG es la escritura de una serie ficcional donde los personajes sean participantes de un *reality* de concurso de talento, en el que se deben poner a prueba sus habilidades en distintos roles de la industria cinematográfica.

Además, se utilizarán libros y tesis como antecedentes para la realización de este proyecto, como por ejemplo: dos libros del autor Field *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. (2002) y *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. (s.f.), porque en estos se presentan las reglas básicas de la estructura del guion clásico.

Del autor McKee se toma el libro *El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (2009), ya que al igual que el autor Syd Field, McKee presenta un

manual con la información básica de cómo estructurar armónicamente un guion clásico, y como plantear un conflicto.

Seger es la autora de *Como convertir un buen guion en un guion excelente* (1994), este libro es de suma importancia para el PG porque en él se explica qué es un guion, el proceso de escritura, no solo enseña cómo hacerlo un guion básico, sino que ayuda a apuntar a un guion que atrape al espectador, lo que será necesario para atraer al público adolescente.

Para la elaboración del proyecto, se toman como antecedentes trabajos de grado de la Universidad de Palermo: como el de Viñas (2018), *Reality shows y las nuevas tecnologías de medios. Consecuencias de los programas Reality en los jóvenes*. Se plantea este antecedente porque no solo trabaja sobre el *reality show*, que cobra gran importancia en este proyecto, sino también sobre los jóvenes, cómo se ven afectados por estos programas televisivos, y analiza cómo ha cambiado la pedagogía gracias a los avances tecnológicos.

El proyecto de Torres (2018), *No dejes de grabar. Una serie web de estilo found footage* tiene como objetivo una serie que se presenta como si fuesen sucesos grabados de la vida real, pero es una ficción, asimismo sucederá en el *Proyecto CA*, que se plantea como un programa de concurso de la vida real con participantes reales, sin embargo, son actores encarnando un personaje.

El tercer antecedente de proyectos de la Universidad de Palermo es el trabajo de Satulovsky (2018), *Crónicas Lunares: La serie. La evolución del rol de la mujer en las adaptaciones de los cuentos de hadas clásicos*, este trabajo ayuda al proyecto al ser su objetivo final la escritura de una serie, por lo que la bibliografía utilizada por la autora es una excelente guía para la escritura del *Proyecto CA*.

El cuarto antecedente de la Universidad de Palermo es aquel escrito por la autora Bacci (2018) *Los prosumers. Otra clase de experiencia visual para el espectador*, ya que examina el comportamiento del espectador actual frente a los productos audiovisuales, y como la serie *Proyecto CA* va dirigido a un público adolescente, por lo que debe estar familiarizado con estos comportamientos.

El quinto antecedente es el realizado por Quintero (2016) *Una historia con múltiples protagonistas*. Saliendo de la estructura clásica de guion, es sumamente útil para este proyecto porque cada capítulo será contado desde la perspectiva de un personaje diferente. Cada capítulo tendrá un protagonista diferente, haciendo así que la serie tenga múltiples protagonistas.

El sexto antecedente es el del autor Vitali (2017) *La realidad detrás del show: Los cambios que sufrió el género reality show en la televisión argentina*. Vitali analiza la preferencia de los espectadores al *reality show* frente a programas culturales o de aprendizaje, y el *Proyecto CA* es una mezcla de estos dos factores. Un programa educativo camuflado como un *reality show*.

El séptimo, el octavo y el noveno antecedente son: el escrito por Coga (2016) *El guion como obra autónoma. La adaptación y el rol del guionista*, el proyecto escrito por Borrero (2017) *Ami, el niño de las estrellas. Transposición de un cuento infantil a un guion cinematográfico*, y aquel escrito por Ciro (2018) *Un largometraje a la sombra de Poe: Transposición de un cuento de Edgar Allan Poe al guion cinematográfico*. Estos trabajos tratan acerca del rol del guionista en la escritura de productos audiovisuales clásicos. La bibliografía que utilizaron los autores en la realización de sus escritos es de sumo beneficio para la escritura de este PG.

Y por último el décimo antecedente es el proyecto escrito por Harfuch (2017) *¿Cómo lo hacen? Elementos para la construcción de series que abarcan campos profesionales*, este trabajo se explaya acerca de la construcción de personajes profesionales en ámbitos laborales específicos. Lo mismo sucederá en *Proyecto CA*, donde los participantes, aunque adolescentes, tendrán amplios conocimientos acerca de la industria cinematográfica y los roles dentro de esta.

La estructura de este proyecto consiste en presentar las características del paradigma educativo que se pretende aplicar en la metodología de la competencia del falso *reality show*, posteriormente adentrar al lector en el mundo audiovisual; primero explicando el

proceso y las partes de la escritura de un guion clásico, luego las características de las series atractivas para adolescentes, luego cómo construir un falso *reality show*, y finalmente la creación de la serie *Proyecto CA*. Los capítulos están estructurados de la siguiente manera: El capítulo número uno está dirigido a entender el paradigma educativo bajo el cual se va a regir la serie, debido a que los personajes de la serie son participantes en un *reality*, que solo existe dentro de la diégesis de la serie. En este *reality* los personajes harán trabajos por proyecto que son propios del paradigma educativo constructivista, aplicando la zona de desarrollo próximo.

El capítulo número dos tiene como objetivo explicar las bases del guion, para que de esta forma el lector esté familiarizado con los términos básicos de la escritura audiovisual y logre entender en los capítulos siguientes, cuando se emplee la terminología apropiada para hablar del guion literario. Además, busca responder si las características clásicas del guion se ven reflejadas en los productos audiovisuales para adolescentes.

Como el producto final de este PG es la escritura de una serie educativa para adolescentes, en el capítulo número tres, se busca distinguir el proceso de escritura de un largometraje cinematográfico del de una serie televisiva e identificar las características que tienen en común algunas series exitosas, y los personajes típicos que se presentan en estas series. Para el capítulo número cuatro se entiende que, si el proyecto está propuesto como un falso *reality*, es menester caracterizar el *reality show*, explicar la función de la mecánica de la competencia y hacer un paralelo de la escritura de un *reality show* y una serie ficcional, para de esta forma lograr fusionarlas.

Finalmente, en el quinto capítulo se presenta: las herramientas del guionista para escribir una serie exitosa, el objetivo de la competencia dentro del *reality* ficcional, además del objetivo de la temporada en general, y sus personajes.

Lo innovador que propone este PG es el público al que va dirigido y la temática a la que apunta, ya que busca enseñar acerca del cine a los jóvenes de 13 a 18 años. Esto es algo

muy poco usual, demasiado escaso, puesto que es muy poco lo académico, se le intenta enseñar a este público a través de la televisión.

Capítulo 1. Enseñando a jóvenes: Paradigma educativo constructivista

La pedagogía al igual que cualquier otra ciencia debe estar en constante evolución y adaptación. A medida que avanza la sociedad y la juventud se transforma, la manera en la que se educa también lo debe hacer. La forma en la que se enseñaba en las escuelas hace 20 años no es la misma en la que se enseña hoy en día. El mundo se ha transformado, los jóvenes acuden al internet para resolver sus inquietudes, porque les resulta más cómodo que abrir una enciclopedia de papel, pesada, que no tiene buscador, donde tendrían que leer miles de conceptos para llegar al que desean encontrar, mientras que si buscan la definición de algún concepto en internet solo deben teclear en el buscador la palabra sobre la que desean profundizar.

Es por esta razón, que dentro de la pedagogía se pueden encontrar diversos paradigmas, como por ejemplo los paradigmas mencionados por la autora Robles, el paradigma tradicional, romántico, humanista, conductista, cognitivo, histórico social y por último el paradigma constructivista (2011, pp. 34-40).

Este PG se centra principalmente en el paradigma educativo constructivista, ya que será el utilizado en la creación de las pruebas de la competencia que se llevará a cabo en el *reality show* ficcional en el que participarán los personajes de la serie *Proyecto CA*.

Este capítulo también contendrá subcapítulos en los que se hará una reflexión. Uno se centrará en el uso de películas como material educativo dentro del aula para enseñar una cátedra, que se podría considerar, convencional, en la que se aplica mucho el conocimiento estrictamente memorístico, esa cátedra es la historia; y en el otro subcapítulo se reflexionará acerca del proceso evaluativo de consignas creativas: cuál debe ser la posición del maestro y cuál debe ser la actitud del estudiante.

1.1. Características del paradigma educativo constructivista

El paradigma educativo constructivista se basa en la teoría del conocimiento constructivista, que dictamina que al alumno se le deben proporcionar instrumentos, para que logre por sí mismo solucionar situaciones problemáticas, con lo que se conseguirá que el estudiante adquiera nuevas habilidades, conocimientos e ideas.

Esta corriente fue creada por Ernst Von Glasersfeld, quien afirma que “El constructivismo es una teoría del conocimiento activo, no una epistemología convencional que trata al conocimiento como una encarnación de la Verdad [sic] que refleja al mundo ‘en sí mismo’, independiente del sujeto cognoscente” (1996, p. 25), de lo que se puede interpretar que para el constructivismo el conocimiento no es una verdad absoluta, sino que cada persona incorpora dentro de sí su verdad, lo que cada uno interpreta de la información que se le proporciona, esto se puede sintetizar en una frase escrita por López, en la que interpreta a Nietzsche “no existen hechos sino interpretaciones” (2010, p. 27).

En este proceso, la idea no es que el maestro le suministre continuamente información al estudiante para que él simplemente la memorice y la pueda recitar tal cual se la dijeron, como a un pajarito al que le dan en la boca su comida masticada, sino que él mismo logre obtener conocimientos, utilizando las herramientas que el maestro le proporciona. El constructivismo niega que el aprendizaje se dé únicamente gracias al docente, dado que aun cuando el alumno memoriza la información transmitida por el profesor, el estudiante sigue cumpliendo un rol activo en el aprendizaje, ya que es él quien trata de entender e intenta relacionarlo con sus conocimientos previos. De esto se puede decir que:

El constructivismo educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (EcuRed, s.f, s.p)

Se puede tomar el concepto de aprendizaje significativo, que propone al alumno como el tejedor y constructor de su propio conocimiento, proceso en el cual el docente le provee herramientas que le faciliten esta construcción, para que logre asociar sus nuevos

conocimientos con los previos y así le dé sentido. Para sintetizar lo explicado previamente, Antonio Ontoria propone una explicación sencilla de entender, que engloba lo mencionado anteriormente “la adquisición significativa es más fácil porque fundamentalmente implica la utilización de estructuras y elementos previamente adquiridos, que funcionan como anclas respecto al nuevo material, por semejanza y contraste” (1999, p. 17)

En este punto del escrito parece apropiado mencionar la didáctica, que se puede entender como “la teoría de las prácticas de la enseñanza significadas en los contextos socio-históricos en que se inscriben” (Litwin, 1997, p. 94), basado en esta definición, entonces la didáctica tiene tres factores que se deben tomar en consideración al hablar de esta: docente, estudiante y contenido, a esto se le conoce como triada didáctica.

La triada se relaciona entre sí de forma cognitiva, afectiva y social. Este postulado hace recordar que la enseñanza es un proceso interpersonal, en el que se deben tener en cuenta los factores emocionales de ambas partes, es decir, alumno y maestro.

Primeramente, se hablará del rol del docente en este paradigma, se puede decir que el maestro es como una brújula que guía a los alumnos en el proceso de construcción de conocimiento.

Lo anterior, no significa que el docente simplemente le presenta problemas al alumno y espera a que los resuelva, para cuando lo logre premiarlo y si no lo logra castigarlo, muy por el contrario, un profesor debe considerar el conocimiento como algo público, algo a lo que todos merecen tener acceso, sin importar su etnia, estado socioeconómico, su proceder, su físico, entre otros factores que, quizá, para algunas personas resultan determinantes. La labor del maestro está en brindarle a los alumnos conocimientos y capacidades que personas en la sociedad ya poseen, preparándolos así para cuando ya no estén bajo el ala protectora de la escuela.

El maestro le presenta al estudiante situaciones reales en las que pueda aplicar ese nuevo concepto que se le intenta enseñar, para de esta manera despertar el interés del estudiante

por aprender ese nuevo concepto, ya que, si el estudiante demuestra abulia frente al nuevo tema, el aprendizaje no será significativo.

El docente circunscrito en el paradigma constructivista es capaz de adaptarse, pensar rápido, ajustarse a las necesidades de los alumnos; entiende, además, que sus alumnos son personas autónomas, merecedoras de respeto, sin importar si sus opiniones difieren de las suyas, tener una buena relación con ellos le brinda la oportunidad de, a través del ejemplo, enseñarles valores, como el respeto, tolerancia, convivencia, paciencia, empatía, entre otros; asimismo este docente procura evitar caer en la enseñanza unidireccional, en la que él recita su conocimiento y el alumno se atiene solo a transcribir el dictado y memorizarlo, sin relacionarlo con sus conocimientos previos.

Con esta definición de profesor se podría incluso hacer una analogía con cualquier líquido, porque tiene la habilidad de amoldarse a cualquier recipiente, y es esto lo que hace un docente, se amolda a sus grupos de estudiantes, para conseguir la mejor manera de despertar el interés del alumnado por el tema que él intenta impartir.

Habiendo hablado de la habilidad, o el talento, de los docentes de adaptarse, es momento de hablar entonces del contenido, o el *currículum*. De Alba describe el *currículum* como una identidad social y política:

Por currículo se entiende la síntesis de elementos culturales (conocimientos, valores, costumbres, creencias, hábitos) que conforman una propuesta político-educativa pensada e impulsada por diversos grupos y sectores sociales cuyos intereses son diversos y contradictorios, aunque algunos tiendan a ser dominantes o hegemónicos, y otros tiendan a oponerse y resistirse a tal dominación o hegemonía. (De Alba, 1994, s.p)

Parece apropiada esta definición porque da cuenta del factor humano de la enseñanza, ya que refleja que el mundo externo a las cuatro paredes del edificio escolar no queda 100 por ciento fuera de él, porque ingresan estos seres humanos que llegan empapados de esa información, del contexto socio-histórico que viven, la política, economía, entre muchos otros factores que pueden afectar el rendimiento por parte y parte, ya que su angustia, felicidad, tranquilidad, o incluso desesperación pueden no solo traspasar esas paredes sino las mentes de quienes escuchan; aunque hasta el momento lo parezca, esto no es del todo

malo, debido a que ayuda a contextualizar a los estudiantes en el mundo exterior, para que no sean ignorantes a las situaciones que vive el mundo mientras ellos están protegidos dentro del aula.

Lo mencionado anteriormente da pie para hablar sobre la construcción del *currículum*, porque hay que considerar las dos etapas, de esta construcción por llamarlas de algún modo: la etapa de la idea, la planificación y la etapa de la ejecución, la puesta en práctica. Este postulado propone, poniendo la mirada en el contenido, lo descrito previamente cuando se definió el rol del docente, es decir, el currículo puede estar sujeto a modificaciones, alteraciones, suma o resta de ítems del contenido.

Aunque se lo ha mencionado al hablar del rol del docente y del contenido, es momento de retomar el papel del alumno en el proceso de aprendizaje y enseñanza, pues es él quien está encargado de acomodar los nuevos conocimientos entre los que ya tenía, assimilarlos. El estudiante es un partícipe sumamente activo en la interacción de la triada didáctica. Claro está que el compromiso del alumno por aprender debe ir más allá de cuando está frente a frente con el docente, se espera que la llama de la pasión del estudio y del aprendizaje, que ese fuego se avive dentro de él, y que fuera de la escuela él se sienta motivado por estudiar, investigar, continuar creando nexos entre sus conocimientos previos y los que está adquiriendo.

Los trabajos por proyecto están basados en una premisa muy simple y es a la que dirigen, y esta es: el saber hacer, es el saber práctico, se busca que los estudiantes no solo aprendan la teoría, sino que la puedan aplicar en su vida, que puedan resolver problemas, incluso sus conocimientos de un área les pueden ser beneficiosos en otra área. El ideal es que el aprendizaje no sea vacío, que no sea que los alumnos persigan una nota, sino el saber.

El autor de *La escuela inteligente* (1992), Dakid Perkins ejemplifica lo vacío que puede resultar el aprendizaje memorístico, con una situación que vivió un investigador con un estudiante de programación. El joven estaba atascado buscando la solución a un problema

que requería el uso de *for-next*, es decir un comando básico dentro del lenguaje de programación, por lo que el investigador le preguntó si sabía lo que *for-next* era, a lo que el estudiante rápidamente respondió que sí y prosiguió a aplicarlo. Respecto a este suceso Perkins escribe:

Esto nos demuestra que el estudiante no solo recordaba el conocimiento en cuestión sino que incluso lo sabía usar. Simplemente *no pensó en aplicarlo*. ¿Insólito? De ninguna manera. Los estudiantes conocían y comprendían los comandos de programación pertinentes, pero no se les ocurrió emplearlos durante la escritura del mismo. (1992, p. 34)

Según Perkins hay cuatro tipos de conocimiento, dentro de lo que él denomina el *conocimiento frágil*, el conocimiento frágil es la falencia, o como él la caracteriza, la enfermedad que hay en general entre los estudiantes. Los cuatro tipos de conocimiento son: conocimiento olvidado, conocimiento inerte, conocimiento ingenuo y conocimiento ritual.

El conocimiento olvidado como su nombre lo indica, es todo aquel conocimiento que escapa de la mente de quien aprende; según Perkins es la mayoría del conocimiento. El conocimiento inerte, es aquel que puede recordarse, pero no sirve para nada, se usa para aprobar exámenes, pero no llega más allá. El conocimiento ingenuo, es el que toma forma de teorías ingenuas, como creer que la tierra es plana, aun cuando ya se le instruyó que no es así; y por último el conocimiento ritual es cuando los alumnos aprenden a repetir lo que se les dijo, simplemente porque saben que es lo que los docentes quieren escuchar, no porque realmente sepan de que están hablando. (Perkins, 1992, p. 36-37)

Y es precisamente ese conocimiento no aprovechado el que se busca evitar en los trabajos por proyecto.

1.2. Educar a través del cine

Al apuntar este PG a la escritura de una serie de televisión que sea educativa para adolescentes, entonces es menester primero defender la posición de que sí es posible dictar una cátedra utilizando como recurso el cine y se realizará una propuesta de clase.

Es de conocimiento general que esta es una sociedad renuente al cambio, se formula como ejemplo de este postulado a Galileo Galilei quien el 22 de junio de 1633, fue obligado a retractarse y negar su teoría que sostenía que, en efecto, el sol es el centro del universo y no, como en ese tiempo se creía, era la tierra.

Aunque en la actualidad no es la religión la que dictamina este tipo de juicios, sino que es el capitalismo el que rige el presente de la humanidad, se conserva, en menor medida, la desacreditación de ideas que puedan revolucionar al mundo de forma drástica, afectando a quienes están en la cima de la pirámide económica o el orden en el sistema.

Este subcapítulo se referirá al orden establecido en el sistema, enfocándose en lo educativo. En este sistema se tiene casi que como norma la forma conductista en la enseñanza, esta forma de educación promueve el aprendizaje a través de métodos mecanizados, logrando así el desarrollo de procesos repetitivos. Sin embargo, hay docentes e instituciones que están adoptando la manera constructivista de enseñanza, “el modelo constructivista propicia que el estudiante piense de manera autónoma y entienda significativamente su mundo” (Ramírez, s.f. p. 4)

Basándose en la forma constructivista de enseñar, se argumentará sobre el uso de películas en el aula y porqué son beneficiosas en el proceso de aprendizaje. Para lograr recortar aún más el tema de esta reflexión se tomará como sujeto la historia, ya que en este trabajo se defenderá que se puede enseñar historia a través de las películas correspondientes a la época sobre la cual se pretende ilustrar.

No es pertinente afirmar que las películas calcan la realidad tal cual. Las películas son una forma de representación, es decir, se vuelve a presentar un suceso, real o ficticio, y esta representación está atravesada por la subjetividad del autor, quien puede alterar a su antojo los hechos. Pero con esto no se está tratando de demeritar el provecho que se le puede dar a las películas en la enseñanza, ya que precisamente esta subjetividad autoral puede ser utilizada en beneficio del tema que se esté tratando en clase.

En este escrito no se pretende tomar la enseñanza de la historia como simplemente el dictado de nombres y fechas, sino, la intervención del ser humano y su evolución dentro de la sociedad, además de la comprensión de que la historia no es lineal, sino que se debe aprender de donde se viene para conocer más hacia donde se va. Estudiando historia se asimila la riqueza de la cultura de lugares que aparentemente están distantes a quienes los aprenden.

Teniendo lo anterior presente, se plantea como método de enseñanza de esta cátedra la utilización de films, aunque el primer pensamiento que se viene a la cabeza al momento de mencionar películas en la instrucción, son documentales. El presente escrito promueve la utilización tanto de un documental como de una ficción. Para ejemplificar lo anterior, se toma la Alemania nazi y los pensamientos de Estados Unidos al respecto.

Se tomarán las películas *Olympia 1. Teil - Fest der Völker*, de la directora Leni Riefensthal en 1938. No se debe perder de vista que este film es más que todo un documental que registra los juegos olímpicos de Berlín en 1936, sin embargo, será comparada con la ficción, de origen americano *Race*, realizada por Stephen Hopkins en el 2016.

El nazismo en Alemania comprendió desde 1933 hasta 1945, por lo tanto es seguro afirmar que las películas de Leni Riefensthal seleccionadas para la realización de esta reflexión están enmarcadas dentro del periodo nazi; estos films fueron realizados por Riefensthal por orden directa de Adolf Hitler, para la promoción de su ideología nazi. No obstante, hubo un factor que, en cierta medida, afectó el cumplimiento del objetivo que Adolf Hitler tenía para los olímpicos de 1936. Su meta era demostrar la superioridad de los alemanes, por lo que esperaba, que ellos ganaran la mayoría de las medallas, pero la realidad fue una muy distante a la que esperaban Hitler y Joseph Goebbels, quien era el ministro para la ilustración pública y propaganda: el medallista estrella ese año fue Jesse Owens, un hombre de color y norteamericano.

Dejando de lado el contexto, se mencionará como se expone la enseñanza de este tema; primero es menester que los alumnos vean *Olympia* y preguntarles qué les llamó la

atención, qué vieron interesante y qué vieron extraño, posterior a esto se explicará lo que se expuso previamente en este subcapítulo, además se señalará el hecho que debido a la angulación y posición de la cámara algunos saludos olímpicos son fácilmente confundidos como el saludo nazi.

Se utilizará el método socrático para el aprendizaje: la mayéutica, esto es el dialogo profesor-estudiante, para que así los mismos alumnos puedan llegar a conclusiones, se tomará este método, ya que es una forma de explotar la zona de desarrollo próximo que plantea Vigotsky:

(...) es la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un par más capacitado (Becco, s.f, p. 3)

Esta técnica ayudará para que el alumno por sí mismo se haga una idea de lo que querían mostrar los alemanes, qué trucos utilizaron y para qué querían mostrar eso que se presenta frente a ellos en la pantalla.

Después de desglosar *Olympia*, se tomará *Race*, la película norteamericana que muestra cómo fue el viaje de Owens a las olimpiadas de Alemania 1936, donde se muestra la frustración del führer y de su equipo por las múltiples victorias de Jesse Owens, además de esto. En este film se deja ver que la participación de Estados Unidos en esas olimpiadas era importante para Alemania, debido a que de esta manera, enmascararían el hecho que muchos países, incluido Estados Unidos, estaban renuentes a participar en estas olimpiadas, porque Hitler estaba al mando. Por esta razón, las exigencias de EE.UU fueron escuchadas y tomadas en cuenta por los mandatarios alemanes, entre esas que disminuyeran la publicidad antisemita, permitieron la participación de atletas de color y judíos.

En conclusión, gracias a esas dos películas se entrevén las perspectivas y deseos de cada país, por lo que son adecuadas al momento de enseñar sobre los motivos y objetivos de estos dos países en esa época. Es precisamente por esto que las subjetividades de los

autores cumplen un rol importante dentro de esta propuesta, ya que de esta forma dejan ver las ideologías de cada uno de estos países.

1.3. Evaluar la creatividad

En la competencia dentro de la serie *Proyecto CA*, los retos tendrán una necesidad elevada de creatividad, puesto que, aunque el cine sea una industria, es una en función de la creatividad, de ser original, lograr que el espectador se sorprenda, se identifique, que se emocione gracias a la historia que se está presentando frente a sus ojos y de la forma en como esta se cuenta, desde los tamaños de plano, hasta la iluminación que se utilice.

Este subcapítulo se centrará en la creatividad, sin pretender ser un decálogo sobre cómo ser una persona creativa, ni sobre cómo desarrollar la creatividad; más bien, este escrito busca examinar, interpretar y descomponer la evaluación de un proceso creativo, se apropia este concepto para hacer más sencilla su presentación, tomando como referencia la escritura de un cortometraje de ficción en la asignatura Guion audiovisual 1, de la facultad de diseño y comunicación de la Universidad de Palermo.

En esta asignatura el estudiante domina el proceso de construcción de un guion audiovisual de ficción y desarrolla un pensamiento reflexivo y creativo en relación a la práctica de la escritura del mismo. Asimismo, adquiere una metodología racional y sistemática para la escritura de guiones. (Universidad de Palermo, facultad de Diseño y Comunicación, s.f, s.p)

Esta es la finalidad propuesta por la facultad para la cátedra Guion audiovisual 1, como se puede evidenciar, uno de los pilares de la materia es desarrollar un pensamiento reflexivo y creativo, en este PG se busca plantear la mejor manera de evaluar este tipo de habilidades.

Es menester primero definir la evaluación. Dependiendo del paradigma con el que se vea y analice este proceso, su definición puede variar; ya que, según lo plantea Perrenoud, existen “dos lógicas presentes en las prácticas de evaluación del aprendizaje en la escuela: una, al servicio de la construcción de jerarquías y, la otra, al servicio del aprendizaje” (citado

por Anijovich, 2017). Este trabajo se centra únicamente en la segunda lógica, la que está puesta al servicio del aprendizaje, para que así los alumnos estén en contacto y reconozcan sus saberes, fortalezas, habilidades e incluso también sus debilidades, para trabajar y convertirlas en fortalezas.

La definición del tipo de persona que se debe poner frente a los alumnos para que la enseñanza de un proceso creativo sea fructífera y eficaz que más se asemeja con el planteamiento de este escrito es la de tutor:

La palabra tutor proviene del latín 'tutor' y del verbo 'tueri' (observar, vigilar, proteger), es decir que es el que observa, vigila y protege. Este tipo de educador es la figura más reciente, su advenimiento se da con los procesos de globalización y la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación, además con los nuevos modelos pedagógicos desde las pedagogías activas hasta las cognitivas, socio-constructivistas y críticas. El tutor se caracteriza por acompañar y orientar procesos que en su mayoría privilegian la autonomía y autorregulación del aprendizaje. (Henaó, s.f., p. 5)

La persona que debe acompañar al estudiante en el desarrollo y el crecimiento de su creatividad, es un docente que busque sólo proteger esa semilla que está germinando, que su finalidad sea crear o, más bien, despertar el interés del estudiante por la redacción de una historia que lo atrape, que lo emocione y lo compela. Que el alumno quiera conocer más acerca de cómo debería continuar, cuáles son los paradigmas que están establecidos en la escritura audiovisual, acerca de la estructura, los personajes, los géneros cinematográficos, de dónde surgen todos estos paradigmas. Que el estudiante no sienta que debe escribir una historia enmarcada en el género cinematográfico preferido por el profesor, para así maravillarlo y lograr pasar la materia, sino que escriba algo que lo apasione a él mismo.

Por esto la mejor actitud que puede tener un docente en este tipo de materias, es una que busque la reflexión del alumno y la mejor forma de lograrlo es mediante un proceso didáctico, en el que haya una ida y vuelta, donde el docente le haga preguntas al alumno u observaciones que despierten ésta reflexión, que él se pregunte a sí mismo acerca de la mejor manera de plantear un conflicto duradero; de los puntos de giro, si están

correctamente ubicados en la estructura de su guion; de la motivación de los personajes y si las acciones que realizan están acorde a la caracterización del personaje y su crecimiento; y lo más importante que el estudiante conozca su propia motivación para contar esa historia y no alguna otra. Estas son preguntas claves al momento de escribir un guion, una historia que posteriormente será llevada a la vida en tiempo y espacio, pero deben ser formuladas por el alumno mismo, ya que si ese no es el caso, es posible que las responda de forma acelerada o centrado en obtener una buena nota.

Para conseguir el anterior propósito, la evaluación debe ser un proceso, como se mencionó anteriormente, una ida y vuelta constante, donde el profesor le proporcione a sus estudiantes la teoría que luego van a aplicar en sus propios trabajos, es por eso que la estructura usual que se maneja en una clase de Guion audiovisual 1 es la explicación de la teoría, por ejemplo, qué es el conflicto en un guion y cuál es su importancia, posteriormente se le pide a los alumnos que redacten el conflicto de su propio cortometraje y finalmente se conversa con los alumnos acerca de su conflicto, y se lo lleva a un espacio de reflexión sobre su trabajo, además de hacerse comentarios y preguntas para que puedan seguir construyendo su historia.

En este punto del escrito es fundamental definir a qué tipo de estudiante se evalúa en estas instancias:

Alumno es una de las palabras más polémicas. Hace algún tiempo se decía que alumno provenía del latín 'lumen' (luz) y del prefijo 'a' (falta, carencia), es decir que el alumno significaba una persona sin luz. Sin embargo, los expertos en sus últimos estudios han desmentido tal hipótesis. Al parecer la palabra alumno viene del latín 'alere' (alimentar, mantener, fortalecer), y de hecho *alumnus* era su antiguo participio. De tal modo, alumno es aquel que se alimenta constantemente de conocimiento, la persona que se mantiene y fortalece con el conocimiento. (Henaó, s.f., p. 24)

Es decir, este es un alumno interesado, activo, crítico, que desea aprender, una persona que busca interiorizar la información que se le proporciona, para luego ponerla en práctica, que se nutre de las instancias de meditación con el docente y las aprovecha posteriormente.

Se busca que sea un proceso de crecimiento para ambas partes, que mejoren, aprendan y se nutran los dos; la evaluación de esta evolución no debe tener la finalidad de poner una nota en el papel, sino de que crezcan ambas partes, su fin debe ser la reflexión, el despertar de la pasión de los alumnos por la escritura, de ayudarlos a ejercitar su creatividad, no intimidarlos, sino más bien, fortalecerlos.

Entonces, para responder al interrogante planteado en el título de este subcapítulo, sí. Sí es evaluable la creatividad. Siguiendo con el ejemplo de la materia Guion audiovisual 1, a los estudiantes se les evalúa clase a clase su creatividad, y con evaluación, este escrito se refiere a que se les ayuda a que continúen reflexionando, a que sigan buscando formas creativas de resolver los conflictos de su relato audiovisual, que con creatividad le construyan un pasado, un presente y un futuro a sus personajes, que conozcan la estructura de un relato audiovisual y que la apliquen en sus escritos de una manera nueva y sin caer en la redundancia, creativa.

Por lo que, en conclusión, evaluar la creatividad no debería ser tomado como un castigo para parte y parte, sino una oportunidad de crecimiento, de fortaleza, no es algo imposible, es una labor que se puede realizar en equipo: alumno y maestro trabajando juntos. Puede resultar una labor difícil, como algunos la pueden tildar, imposible, pero sólo para aquellos que toman la evaluación como simplemente poner un número en una hoja de papel o en un Excel, la creatividad va más allá de un simple concepto y la evaluación va más allá de un número.

Capítulo 2. Proceso para la escritura de un guion literario

Una gran cantidad de habitantes del globo terráqueo han asistido a funciones cinematográficas, esto no debería resultar sorprendente. El cine, como lo conocemos hoy en día fue presentado por primera vez el 28 de diciembre de 1895 en el *Salon indien du Grand Café*. Conociendo este dato es seguro afirmar que millones de personas a través de los años han asistido a cine, incluso se puede asegurar que millones de personas han asistido a cine este año, pero lo que puede resultar poco común es que el espectador se ponga a pensar sobre el proceso y el trabajo que hay detrás de esas producciones, son escasas las veces que piensa sobre el guionista estructurando su idea, los personajes o en la creación de conflictos que sean verosímiles, pero espectaculares.

El segundo capítulo de este PG se traza como meta presentarle al lector una introducción al mundo del guion, qué es, cómo se estructura, algunos de los paradigmas, la caracterización de los personajes y finalmente las herramientas que utiliza el guionista al momento de escribir. Para lograrlo, este capítulo se basa, mayormente, en la cátedra Guion Audiovisual 6, dictada en la facultad de diseño y comunicación de la Universidad de Palermo, por el docente Christian Busquier.

“Si cerramos las paredes –dijo-, ¿cómo entran los pájaros?” (Averbach, 2010, s.p). Esta cita se relaciona a la perfección con la idea a la que se le quiere dar vida en este PG, debido a que uno de los pilares, es que todos merecen acceder a la educación y se toma el tema del cine porque es algo que muchos disfrutan, pero que pocos entienden lo que sucede durante la pre-producción, la producción y la post-producción; es por esta razón que la cita es acertada, debido a que es un fragmento de un cuento titulado *Escuela sin paredes* de la autora Márgara Averbach, de lo que se puede interpretar que no se le deben poner limitaciones a nadie para aprender, no se deben obstruir los caminos para conseguir una educación de calidad.

2.1. El guion

El guion es la herramienta utilizada para describir lo que se ve y lo que se escucha en el film, describe los espacios en los que se desarrolla la película, cuántos y cuáles son, las acciones y las expresiones que realizan los personajes, la utilería necesaria, si es de día o de noche, qué dicen los personajes, qué escuchan, qué no escuchan ellos pero el espectador sí, entre otros, son los elementos que debe describir y especificar el guionista al momento de escribir un guion literario, en palabras del guionista Syd Field “Un guion es UNA HISTORIA CONTADA EN IMÁGENES [sic].” (2002, p. 13)

Un guion como su nombre lo indica es una guía para su posterior filmación. El guion no está pensado para ser leído por personas externas al equipo de trabajo, no se escribe para ser disfrutado, es un pautado de descripciones, acciones y diálogos que serán llevados a la vida por los diferentes equipos técnicos que trabajan en la producción de la película.

Es decir, el guion por sí solo no es una obra de arte, no es el producto finalizado, no está pensado como una novela o un cuento en los que las imágenes que se ven son las creadas meramente en la imaginación. La verdadera obra de arte es la película concluida, esto es algo que todo guionista debe entender, se deben dejar de lado el ego, la soberbia y la avaricia, que se suelen manejar en el mundo artístico y estar dispuesto a ceder el trabajo, la obra, para que sea otro quien le dé vida.

Resumiendo lo mencionado anteriormente, el guion es un “Sistema de Información que organiza la producción y los equipos técnicos.” (Christian Busquier, 2017)

Sin embargo esto no quiere decir que el trabajo del guionista sea mucho menor al de un director, o al de un novelista. El guionista piensa desde el mundo, contexto socio-cultural, personajes, sus biografías, relaciones, creencias, entre otras características, también piensa en la historia que se desarrollará con esos elementos, el guionista Robert McKee, afirma respecto a esto que:

(...) a menudo nos equivocamos al pensar que un guion es más rápido y sencillo de escribir que una novela simplemente porque las páginas de los guiones tengan mucho espacio en blanco. Los grafómanos rellenan páginas tan rápidamente como

son capaces de teclear, pero los guionistas de películas cortan una y otra vez, implacables en su deseo de expresar lo máximo con el menor número de palabras posibles. (2009, Pp. 19-20)

Vale la pena mencionar en este punto que en la escritura de ficciones literarias los autores se pueden respaldar en las figuras retóricas, las palabras dulces, e incluso si su trama resulta débil pueden recurrir a explicar lo que quieren decir apelando a la voz de un narrador que recite exactamente lo que ellos quieren expresar. Un guionista recurre únicamente a las acciones duras que describa, a los diálogos, que tampoco debe ser obvio que buscan ser explicativos como para que el espectador sienta que lo están subestimando; y a los sonidos que indica. Si la estructura o el conflicto tienen alguna falencia se verá claramente expuesta en la pantalla grande. La realidad es que el guionista no tendrá escapatoria del juicio y el escrutinio público a su obra y a sí mismo.

A lo largo de este capítulo se mencionará la palabra conflicto múltiples veces, ya que es este el que estructura el guion y posteriormente la película, es decir el producto terminado. “El drama es conflicto; sin conflicto no hay acción; sin acción no hay personaje; sin personaje no hay historia, y sin historia no hay guión [sic]” (Field, s.f, p. 24), el conflicto es el que rige las historias, gracias a este se construye un buen guion.

El conflicto puede ser definido como el choque o la oposición de dos fuerzas, y se desenvuelve porque ambas fuerzas tienen un mismo objeto de deseo, por lo que deben luchar para obtenerlo, para que un conflicto sea fuerte y subsista a la duración del film, ambas fuerzas deben tener los medios y las capacidades para ganar, no puede suceder que porque se siente apego hacia el protagonista se le deben servir todas las batallas para que las gane fácilmente y tampoco hay que hacer que el antagonista tenga todas las de ganar, ya que, si sucede alguna de las dos situaciones propuestas previamente, el espectador va a estar frustrado y aburrido a lo largo del audiovisual.

Como se mencionó anteriormente dentro del guion se describen las acciones, pero no acciones vacías, sino acciones dramáticas, es decir, acciones que se hilan y construyen la historia, estas tienen un propósito. Ninguna acción está puesta en un guion porque sí,

siempre debe haber una razón detrás; son acciones causales, más no casuales, las precede una causa y les sucede una consecuencia, es gracias a esto que se desarrolla coherentemente el conflicto del producto audiovisual, se deben ver estas acciones como inevitables, lo que suceda en el relato debe ser creíble dentro del pacto ficcional acordado por el espectador al momento de ingresar a ver una obra audiovisual. Estas acciones son de suma importancia, puesto a que además de lo mencionado previamente, también ordenan, estructuran y le dan ritmo al relato.

Las acciones describen el cómo y el por qué suceden las situaciones que se desenvuelven dentro de la diégesis, el guionista debe ser detallado al momento de narrarlas, porque deben ser claras, precisas y concisas, que le den a entender al espectador cuando vea la película la intención de los personajes y de los realizadores, que nada este librado al azar, se busca que el espectador sepa la información que los autores quieren que sepa, pero haciéndole creer que él está descubriendo secretos dentro de la historia.

Según Busquier la acción dramática tiene tres partes: el motivo, la intención y el objetivo (2017a). El motivo es la causa de la acción, lo que quiere decir que responde a la pregunta: *¿por qué?*, o sea qué es lo que despierta el interés del personaje por ejercer esa acción. Mientras que la intención es la dirección de una acción, puede ser reactiva o activa, es decir iniciativa del personaje, o en respuesta a una acción ejercida sobre él, también puede ser consciente o inconsciente, ésta responde a las preguntas *¿a quién?* y *¿cómo?*, y finalmente el objetivo es lo que se quiere conseguir con determinada acción, es buscado a través de una intención y responde a la pregunta *¿para qué?*

Para mayor comprensión se puede brindar un ejemplo para poner en práctica estos tres factores que dan forma a la acción dramática: la pelota de un niño cae en el jardín de su vecino y arruina las flores, acto seguido el niño va en busca de su pelota al jardín del vecino, para que finalmente el vecino le prohíba al niño llevarse su pelota.

Ahora bien, si se desglosa este ejemplo usando como guía las tres partes de la acción dramática, el motivo por el cual el vecino le prohíbe al niño llevarse su pelota es porque se

arruinaron sus flores; la intención del vecino es tomar represalias sobre el niño impidiéndole recuperar su pelota, esta es una acción reactiva, ya que quien incitó la situación problema fue el niño; y finalmente su objetivo es vengar sus flores.

El guion se divide en escenas, éstas son la unidad mínima de espacio temporal. Si se cambia de locación, decorado o de tiempo, hay que cambiar la escena, esto es para que, como se mencionó anteriormente, el equipo técnico pueda guiarse, para hacer, por ejemplo, las planillas de desglose de arte o el guion técnico.

Cada escena debe tener un propósito, no se busca escribir escenas solo por escribirlas, para rellenar páginas del guion, o para llegar a los 120 minutos de película. Cada escena debe tener su propia estructura de planteamiento, desarrollo y desenlace. El guionista colombiano Jorge Fraga Puyol, describe que:

Una escena es una unidad de acción. Suele tener como propósito presentar una meta, introducir y desarrollar un personaje o mostrar cómo un personaje fracasa en cumplir su objetivo. Otros propósitos de la escena pueden ser:

- Hacer avanzar el relato introduciendo un problema o haciéndolo más grave.
- Mostrar el conflicto entre los personajes.
- Introducir un personaje.
- Desarrollar un personaje.
- Crear suspense para mantener el interés del espectador.
- Dar al espectador información que necesita.
- Crear una atmosfera con el escenario, el clima y el tiempo. [sic] (Tamayo, 2017, p. 98)

Es decir que a medida que avanzan las escenas, se debería ir aumentando el conflicto, se busca que el personaje se vea cada vez más envuelto en el problema, desesperado en busca de una solución.

Las escenas se componen de los siguientes elementos: encabezado, párrafo de descripción, sonido, diálogo, personajes y transiciones.

En el encabezado se especifican el número de escena, ascendente en orden cronológico, es decir, de la misma forma en la que se deben ver en la película, es menester aclarar que el tiempo del relato no afecta este orden, o sea que, aunque dentro de la historia un suceso ocurra en el año 2000, pero en el relato se desee mostrar después de un suceso ocurrido

en el año 2018, en el guion primero se debe redactar la escena que sucede en el 2018 y posteriormente la que sucede en el año 2000.

La unidad de espacio, se refiere a la ubicación en el espacio, si están en interiores o exteriores, la locación y el decorado; conviene mencionar que la diferencia entre locación y decorado es que el decorado es un ambiente de una locación, un ejemplo de locación puede ser una casa, y un decorado dentro de ésta podría ser la habitación de un personaje, o el baño de la casa.

La unidad de tiempo, es la ubicación temporal o efecto lumínico, se especifica si es de día o de noche, y en casos en los que sea muy relevante se aclara si es de mañana, tarde, amanecer o atardecer, etc. De la misma manera, la función de los encabezados, es, también, indicar la transición o corte natural entre escenas.

El párrafo de descripción, como su nombre lo indica se encarga de describir la imagen, acción, lugar, personajes y/o sonidos, este se escribe en prosa, es la narración del relato, como describió Fraga Puyol en esta parte se crean atmosferas, climas, se relata todo lo que se debe ver posteriormente en el film.

En el proceso de escritura de un guion literario únicamente se mencionan aquellos sonidos que son dramáticamente relevantes en la escena. Los sonidos, como se mencionó previamente, se especifican dentro del párrafo de descripción o también puede ser por separado como un párrafo titulado: Sonido, se puede ubicar en el margen izquierdo o centrado.

El diálogo es una unidad de acción dramática que generalmente es una conversación entre dos o más personajes, pero también, están los, que comúnmente son llamados diálogos, que en realidad son monólogos, debido a que son pensamientos internos de un personaje o comentarios de un narrador. Se les consideran monólogos ya que no hay *feedback* por parte de otro personaje; éstos se marcan especificando entre paréntesis, junto al nombre del personaje, si es *Voz en Off* o *Voice Over*. La *Voz en Off* se refiere a que se escucha la voz de un personaje que no está en cuadro, mientras que el término *Voice Over*, se utiliza

cuando se escucha la voz de un personaje que está en cuadro pero que físicamente no está hablando, no está moviendo los labios, suelen ser sus pensamientos.

Los Personajes son aquellos cuya misión es llevar adelante la narración a través de sus acciones. Es clave recordar que la primera vez que aparece un personaje en el guion, se indica su nombre entero con mayúsculas, se señala la edad entre paréntesis, y se hace una breve descripción de sus rasgos físicos y de vestimenta.

Las Transiciones son cambios que afectan de manera dramática o estética el paso de unidad de espacio y/o tiempo, es decir, la variación de una escena a la otra. Hay tres tipos de transiciones: natural, esto es el encabezado de escena, que como se mencionó anteriormente es la transición más utilizada; dramático, son cortes más abruptos, pasa a negro, se marcan como Corte A o Corte a Negro; también puede ser una transición estética, dicho de otro modo, es una transición puesta al servicio de un concepto estilístico, puede ser fundido, fundido encadenado, barrido, entre otros.

2.2. Estructura clásica

Para este punto resulta válido mencionar que el guion puede tener muchas estructuras distintas y que en realidad no hay reglas al momento de relatar una historia, sin embargo, distintos autores han surgido con estructuras, paradigmas, *tips*, consejos, entre otros, para ayudar al aspirante a escritor a organizar sus ideas y a brindar un relato organizado al espectador. No quiere decir que esas estructuras sean la única forma de contar una buena historia, pero es a la que los espectadores están acostumbrados y la que entienden más fácilmente. Una cita pertinente en este momento es:

El *guion* propone cómo alcanzar la maestría de nuestro arte y no cómo adivinar el futuro de nuestro mercado. (...) No hay nada garantizado en nuestro arte, por eso tantos se obsesionan con «llegar», con «el éxito» y con las «interferencias creativas». (McKee, 2009, p. 21)

Se pueden aplicar los consejos al pie de la letra, pero el éxito no está asegurado, llenar salas, ni enamorar espectadores, tampoco están seguros los factores externos al producto

audiovisual. Es posible que los espectadores estén concentrados en su contexto socio-histórico y es imposible que un escritor prevea lo que sucederá en la sociedad cuando se estrene su producto audiovisual.

Asimismo puede suceder que un film que se estrenó hace muchos años y tuvo éxito, si se llegara a estrenar hoy en día podría fracasar o ser juzgado, gracias a la evolución y los cambios que ha sufrido la sociedad; un ejemplo de esto es la famosa película *The jazz Singer* (1927), en la que el personaje protagonista, un hombre de tez blanca, se pinta la cara de negro para interpretar a un hombre de color. Al momento de estrenarse este film tuvo mucho éxito, mientras que si se estrenara hoy en día sería sumamente criticada por racista.

Retomando el tema de la estructura clásica de relatos, quien habló por primera vez de estructura fue Aristóteles en *La poética* (s.f.) él afirma que la estructura de un relato debe contar con un inicio, un desarrollo y, finalmente, un desenlace, es decir, la presentación del conflicto, las acciones que suceden para llegar a la resolución de este, y finalmente la resolución. Aristóteles lo define de la siguiente manera:

Un principio es aquello que necesariamente no adviene después de algo más, si bien algo más existe o acontece después de esto. El fin, por el contrario, es lo que naturalmente se deduce de algo más, ya como una consecuencia necesaria o usual, y no es seguido por nada más. Una trama bien construida, por consiguiente, no puede ora empezar o terminar en el punto que se desee; el comienzo y el fin en esto deben ser de las formas justamente descritas. (p. 12)

Esto quiere decir que, clásicamente, se inician las historias, junto con el comienzo del conflicto y se finalizan cuando el conflicto está resuelto. En la época en la que Aristóteles escribió *La Poética*, el recurso que hoy en día conocemos como *flashback*, que se refiere a cuando se muestra un suceso que pasó previo al tiempo del relato; no era utilizado puesto que técnicas como estas alteran el orden cronológico de la historia, y este orden se debía respetar a rajatabla; tampoco da cuenta del *flashforward*, que es adelantar un suceso y posteriormente regresar al presente, se podría decir, entonces, que es una especie de presagio dentro de la historia; entre otros recursos de ritmo que se utilizan hoy en día en la escritura del relato, no eran admitidos.

Sin embargo, el concepto de la estructura de tres actos es algo que sigue vigente y se sigue respetando hasta el día de hoy, esto no significa que muchos autores no hayan roto esta estructura y planteado incluso historias con cuatro actos, o dos actos, o historias completamente fragmentadas, en las que no se sabe cuál es el primer acto, ni cuál es el segundo o el tercero, y aun así son muy reconocidas, exitosas y aclamadas por la crítica, como *The graduate* (1967), film que posee cuatro actos.

Los tres actos que se caracterizan cada uno por ser: Planteo, Confrontación y Desenlace. Dentro de esta estructura se plantea que el acto que abarque la mayor cantidad de hojas en el guion, o tiempo en la pantalla sea el segundo acto, es decir la confrontación, ya que es en esta en la que el conflicto se intensifica cada vez más, se le presentan múltiples pruebas que debe afrontar para solucionar el conflicto, mientras que el planteo y el desenlace entre los dos suman el mismo tiempo y las mismas hojas que el segundo acto. El planteo es el primer tercio del guion en el que se presenta el mundo en el que transcurre la historia, el contexto en el que habitan los personajes, cuáles son las reglas de ese mundo, qué se considera normal ahí dentro y que no, además se define el conflicto, hasta el punto en que el personaje protagonista se vea envuelto irremediablemente en el conflicto, que no exista escapatoria más que resolver el conflicto, hasta que una de las dos fuerzas se vea victoriosa frente a la otra; del mismo modo se establecen y conocen los personajes protagónicos, se los caracteriza, desde su físico hasta su personalidad y sus rasgos dominantes, cuáles son sus habilidades y sus debilidades.

La confrontación es la segunda parte del guion, en la que se establece la confrontación que llevará a la resolución del conflicto, como se dijo previamente, es la parte de la historia en la que los personajes principales deben superar obstáculo tras obstáculo, y a medida que la historia avanza las pruebas se vuelven más complicadas, es decir, más entretenidas para el espectador, quien está en su asiento preocupado por el destino de los personajes, sin embargo está confiado porque lo que está viendo en la pantalla es una ficción y él está a salvo sentado en su silla, seguro de que nada de eso le va a suceder.

Generalmente, este segundo acto se divide en dos partes. En la segunda parte, el personaje entiende que la forma en la que está actuando, superando obstáculos no es la forma que lo llevará a la victoria, por lo que tiene un cambio de actitud, y de pensamiento, empieza a enfrentar las pruebas de una manera diferente.

El desenlace se refiere a la tercera parte y final del guion en el cual se resuelve el conflicto, es en este acto en el que se presenta la mayor tensión, cuando el espectador no está seguro si el conflicto se resolverá a favor del protagonista o del antagonista; también se ven sus consecuencias, es decir, se presenta el nuevo mundo en el que viven los personajes, las nuevas reglas, el nuevo contexto, debe existir un cambio.

Con el transcurrir de los años muchos autores han descrito su método para la estructuración de relatos, ya que la estructura base no es un secreto y que cualquiera puede redefinirla a su manera, como afirma McKee “En los veintitrés siglos transcurridos desde que Aristóteles escribiera su *Poética*, los «secretos» [sic] de las historias han sido tan públicos como la biblioteca de la esquina” (2009, p. 20), no hay tapujos cuando se refiere a la estructura de estos relatos. La originalidad de las ideas es la que distingue un guion del otro.

En este subcapítulo se toma la versión del guionista y productor Syd Field, quien afirma que “La estructura es el elemento más importante del guion. Es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guion.” (s.f., p. 21), aunque se quiera transgredir y romper la estructura clásica, primero se debe estar familiarizado con cuál es la estructura clásica y cuáles son los puntos indispensables en su formulación.

Un paradigma, de acuerdo a Syd Field, es un modelo, un esquema conceptual, un ejemplo, es la estructura dramática en sí, una herramienta, una guía (s.f., p. 23). Este autor, al igual que muchos otros, concuerda con Aristóteles, en el sentido que todas las historias deben constar de un principio, un medio y un final; el principio es el primer acto, el medio corresponde al segundo acto y el final es el tercer acto.

En el primer acto, como se mencionó previamente, es el que sitúa al espectador en la diégesis de la historia. En este acto en especial, es menester que cada escena sea bien pensada, no es el momento de pensar en diálogos adornados, efectistas, ni ingeniosos. En este acto se planea la historia, se dan las bases necesarias para que continúe; ya que dentro de los primeros 10 a 15 minutos de película, el espectador decide, incluso inconscientemente, que el film no le gusta o es aburrido.

Se habla de los puntos de inflexión o argumentales que son acciones nucleares, en las que la dirección del relato cambia, en las que los personajes se enfrentan a opciones cuya resolución cambia el sentido general de la historia. Los puntos de inflexión son vitales, son los que sostienen toda la estructura del relato, “es un incidente o acontecimiento que se «engancha» a la acción y la obliga a describir un giro en otra dirección.” (Field, 2002, s.p), es lo que hace que la historia avance, transforman a los personajes y los llevan a la resolución del conflicto.

Los puntos de inflexión situados en el primer acto son: el punto de ataque, el detonador, y el primer punto de giro o primer *plot point*. El punto de ataque es el momento en que se comienza a contar la historia, indica el comienzo del desarrollo de la trama.

El detonador o detonante es el momento en que se presenta el protagonista en relación con el conflicto que va a estructurar la historia. Aparece aproximadamente entre los primeros 10 minutos y la mitad del primer acto. En los cortometrajes suele coincidir con el punto de ataque.

El primer punto de giro o primer *plot point* es el momento en que el personaje o los personajes protagónicos quedan irremediabilmente relacionados con el conflicto. Marca el fin de la presentación y el comienzo del desarrollo.

En el segundo acto se encuentran el punto medio y el segundo punto de giro. El punto medio es el momento que divide al segundo acto, es decir el del desarrollo del conflicto, en dos partes iguales. Involucra por lo general un cambio muy importante en la dirección del relato, es una opción importante para los protagonistas, y suele transformar el sentido de

las acciones, o sea, lo que hasta el momento funcionaba bien, comienza a funcionar mal y viceversa; es el momento en el que los personajes se deben plantear una nueva forma de solucionar el conflicto, ya que la forma en la que estaban intentando resolverlo se vuelve obsoleta.

El segundo punto de giro o segundo *plot point*, es el momento que señala el fin del segundo acto, también conocido como desarrollo. Justifica dramáticamente la resolución del conflicto, es decir el clímax; como su nombre lo indica es uno de los momentos en los que la historia gira, cambia su dirección, y ese cambio de dirección acerca a los personajes a la resolución del conflicto. Cabe resaltar que la resolución del conflicto puede ser tanto positiva como negativa para el personaje protagonista, no es una regla del guion que los finales deban ser siempre felices.

En el tercer acto se encuentran el clímax y el epílogo. El clímax es el momento en que se resuelve finalmente el conflicto que articuló toda la historia con el triunfo explícito o implícito de una de las dos fuerzas enfrentadas. El epílogo, está construido por toda la información posterior al clímax y la resolución del conflicto. Revela el nuevo status quo de la fuerza protagonista.

Gracias a que el término *películas adolescentes* es relativamente nuevo, debido a que la adolescencia es un concepto acuñado en la contemporaneidad, se puede llegar a pensar que su estructura, mayormente, debe ser rupturista, que no busque seguir con las normas preestablecidas mencionadas en el capítulo anterior, que busque ser transgresora e impactante. Lo anterior no es del todo cierto, porque en estos productos casi siempre se respeta esta estructura, de forma evidente y a rajatabla.

Al ser esta estructura eficiente al momento de comunicar la temática que los realizadores quieren transmitir, logra que sea un producto vendible, fácil de digerir por el espectador, pero, le resta un factor, que en este trabajo se le denominará el *factor de pensamiento*, y es que por la fácil asimilación del producto, el espectador no siente la necesidad de hacerse preguntas, de cuestionar qué va a pasar, o porqué sucedió alguna otra cosa, teniendo en

cuenta que cada duda que le pueda surgir ya está contestada, servida en bandeja de plata para el espectador.

La autora Catherine Driscoll concuerda y afirma que una estrategia que predomina en los productos audiovisuales para adolescentes es la repetición. La repetición no solo se refiere a la producción y la distribución, sino que también es sobre el contenido y el estilo (2011, p. 83), los espectadores quieren estar seguros de qué es lo que van a ver, estar familiarizados con el contenido e identificarse con los personajes; quieren además ser sorprendidos, que entre escena y escena ellos puedan ver cómo crece el conflicto de maneras que ellos no esperaban, para al final del film estar haciendo predicciones acerca de cómo va a terminar y qué le depara el futuro a los personajes.

El futuro de los personajes es también algo que atrae a la juventud, ya que ellos mismos están tratando de descubrir qué es lo que les depara el futuro. En esas edades sienten que todo es incierto, por lo que les puede resultar tranquilizante ir al cine en su momento de dispersión y saber qué va a suceder y con qué personajes se van a encontrar.

En estos productos audiovisuales se tratan temas que para ellos son sumamente relevantes, como los estudios, su familia, sus amigos, las relaciones, y en esa misma temática, el sexo. Según Shary por lo general, últimamente, existen temores de juventud, como: ser diferente, entrar a una etapa sexual y enfrentarse a las responsabilidades de la adultez, que se han mantenido de generación en generación (Shary, 2002b, p. 138).

En términos generales tienen un inicio marcado, en el que se hace explícito el contexto en el que se desarrolla la historia, la caracterización de los personajes, y la presentación del conflicto. En el desarrollo, es decir, el segundo acto, en el que los personajes están envueltos en el conflicto, sin escapatoria, se sigue, casi que, matemáticamente los tiempos en los que se le presentan los obstáculos a los protagonistas. Y en la resolución normalmente se cierra perfectamente el conflicto.

2.3. Personajes

Lo que se busca al momento de realizar un producto audiovisual es que el espectador acabe de visualizarlo y se enamore u odie profundamente a uno de los personajes. Incluso, más de una vez se han escuchado noticias acerca de casos extremos en los que los fanáticos de alguno de estos productos han atacado al actor que interpreta al antagonista, o algún otro personaje poco querido por el público, esto sucede debido a que se compenetran tanto con el producto audiovisual que se difumina la línea de la ficción y la realidad, y no se separa el actor del personaje, ni los conflictos del producto, de la vida real. Cuando la realidad es que los personajes para ser creíbles se parecen a las personas, aunque se diferencian porque sus acciones tienen un sentido claro en función de la historia y además resultan más esquemáticos que las personas, es decir, un poco más sencillos de leer, además, al momento de crear a los personajes se conoce a dónde deben ir, sus propósitos y objetivos, por lo que cada palabra que pronuncien, cada pensamiento que tengan y cada acción que efectúen será en función de esos objetivos

¿Qué es más importante, la trama o los personajes? (...) Aristóteles sopesó ambos y llegó a la conclusión de que la historia viene primero y los personajes después. Su opinión se mantuvo hasta que, con la evolución de la novela, el péndulo de la opinión se desplazó en dirección contraria. Ya en el siglo XIX había muchos autores que defendían que la estructura es un mero instrumento diseñado para exhibir la personalidad, que lo que el lector busca son personajes fascinantes y complejos. Hoy el debate continúa sin que se haya alcanzado ningún veredicto. (McKee, 2009, p. 131)

La relación entre la trama y los personajes se puede decir que es una relación simbiótica de mutualismo, en la que conviven y se benefician mutuamente, debido a que la trama se da gracias a las acciones que realizan los personajes y los personajes son movidos por la trama, ellos son la trama. Las situaciones que les suceden son las que los obligan a accionar, por lo que afirmar vehementemente que uno es más importante que el otro resulta una tarea casi imposible. La trama depende de los personajes, así como los personajes dependen de la trama.

Los personajes tienen una necesidad dramática latente durante todo el relato, es decir, es el objetivo permanente hace que el personaje accione y lo envuelve en el conflicto que articula el relato. En función de la necesidad dramática se seleccionan y organizan las acciones que realiza el personaje.

Las funciones de la necesidad dramática son: Conectar al personaje con la historia a través del conflicto, diferenciar a cada personaje de los demás, ordenar y jerarquizar a los personajes de la historia, y finalmente dar coherencia a cada personaje frente a las transformaciones que se produzcan en la historia.

Se conoce a los personajes por: Lo que hacen, lo que dicen de sí mismos y por lo que los otros personajes dicen de ellos.

Para escribir un guion literario es menester conocer cuáles son los personajes arquetípicos, para saber utilizarlos o para romper los paradigmas con fundamento.

Los arquetipos son: Protagonista, es decir aquel que persigue un fin, y urge a otros personajes a alcanzar la meta. Antagonista, este personaje intenta prevenir/evitar que el protagonista alcance la meta, además urge a otros personajes a reconsiderar el intento por alcanzar la meta. Guardián, se encarga de ayudar en la consecución de la meta, este personaje actúa de acuerdo con la conciencia; y, por lo general, representa la moralidad del autor. Co-antagonista es aquel que obstruye los esfuerzos por que se alcance la meta, representa la tentación hacia un curso equivocado en relación a la consecución de la meta. Razón, este personaje actúa de manera calmada y controlada; decide en base con la fría lógica. Emoción, actúa frenética o descontroladamente; obedece a los sentimientos sin atender a los sentimientos prácticos. Apoyo, se ocupa de dar apoyo y coraje en la consecución de la meta, acude a la fe. Escéptico, actúa en forma opositora, descrea y pone en duda.

Capítulo 3. Características de series televisivas para adolescentes

Hasta el momento se ha descrito el método de escritura de guion de un largometraje, sus partes, la caracterización de personajes, entre otros, y ahora llega el momento de que este PG se adentre más en el mundo de la escritura de las series televisivas, ya que, erróneamente, se puede llegar a pensar que son iguales estos dos procesos de escritura, porque ambos son guiones, ambos relatan historias, y sí, es cierto que en el formato son iguales, es decir, ambos están divididos en escenas, que cuentan con encabezados, párrafos de descripción, diálogos, sonido, también cuentan con una estructura de tres actos, pero no son iguales, esta es la temática que se ahondará en este tercer capítulo las características de la serie y cuál es el proceso de escritura de éstas.

Del mismo modo, se profundizará sobre las características distintivas de las series televisivas dirigidas especialmente a un público adolescente. Las temáticas a las que se refieren estas series son similares entre sí, y este es el target de la serie *Proyecto CA*, el cual es el producto final de este PG, por lo que se deben analizar antecedentes de series dirigidas a este grupo, para de esta forma entender cómo crear un producto atractivo para ellos.

Se procederá a hablar acerca de los personajes que se representan en estos productos audiovisuales. Su creación es diferente a la de un personaje de una película. Los personajes de las series para adolescentes suelen ser parecidos entre serie y serie, es decir, existen ciertos tipos de personajes en estas series.

También se hará un análisis de una serie antológica reconocida por la juventud, que como se mencionó anteriormente, es a quienes apunta este PG. Esta serie es *American Horror Story* (2011), ya que al igual que *Proyecto CA* cada temporada relata las peripecias de distintos personajes.

En la serie se buscará aplicar estas características, pero se busca brindarle a los jóvenes personajes que puedan adoptar como modelos a seguir. Frecuentemente se muestran modelos de lo que no hacer, como la joven que se suicida, los que se alejan de la comida,

los violentos, los que recurren a las drogas para evadir sus problemas, los matones que piensan que por burlarse de sus compañeros están siendo geniales e interesantes, los que simplemente miran estos sucesos y no hacen nada por temor al rechazo; el problema que se encuentra en este acercamiento, en el que se refleja lo que no se debe hacer, es que en redes sociales los jóvenes pueden llegar a romantizar estas conductas, lo que ocasiona que se pueda interpretar el mensaje contrario al que inicialmente se planeaba transmitir; por lo tanto en esta serie se busca mostrar que estar en contra de estas acciones no es de perdedores, como se los denomina comúnmente, sino el combatir estos estereotipos.

3.1. Proceso de escritura de una serie televisiva

Las películas y las series televisivas tienen dos diferencias fundamentales, la primera es que las series están más tiempo al aire que las películas, mientras que una película puede durar dos horas, una buena serie mantiene al espectador enganchado, incluso, durante años; la segunda gran diferencia es que en el cine no hay cortes publicitarios, por lo que los guionistas no se deben preocupar por estos, mientras que los guionistas de productos audiovisuales pensados para televisión deben tener siempre presente este aspecto.

Se debe partir de la base que una serie de televisión dura más tiempo en pantalla que un largometraje cinematográfico, lo que le permite al creador de la historia presentarles a los personajes conflictos que requieran mayor tiempo para su resolución, también le da más tiempo a los espectadores de enamorarse y compenetrarse con los personajes, sus vidas, sus personalidades y de sus rasgos característicos.

Es que una vez que se entiende la manera en que los espectadores se relacionan con sus ficciones de TV favoritas, se comprende su extraordinario poder. Seguimos una serie porque mientras dure nuestra relación con ella nos retiene y nos mantiene 'cautivos' de nuestro propio placer. (Schrott, 2014, p. 20)

Porque aunque las películas pueden encantar al espectador, las series lo atrapan durante años; y es que, a menos que la película pertenezca a una franquicia, es decir, cuando las historias se dividen en varios relatos, o sea varias películas; los largometrajes son

productos únicos, es decir que el relato empieza y termina en una sola película, mientras que en las series es diferente, cada capítulo debe tener su propio conflicto y solucionarlo, pero debe estar anclado al *concepto central*, que es aquel al que responde la serie entera, y cada capítulo debe ser como un eslabón de una cadena más grande.

El concepto central es la idea organizadora central, es la que abarca toda la serie a través del tiempo, la que, aunque el espectador ya esté familiarizado con ella, logra que aún se sienta intrigado por lo que va a pasar capítulo a capítulo, es consistente, pero al mismo tiempo tiene una evolución y se desarrolla; la palabra más comúnmente utilizada para denominarlo es *pitch*.

En el pitch se debe presentar tanto el conflicto que va a cobijar toda la serie, como el universo en el que se va a desarrollar y los personajes que van a llevar adelante la historia, Rosa Schrott, define el pitch como “la descripción, en muy pocas líneas, de manera muy afinada, (...) de aquello que en tanto concepto central va a ser el sostén estructural de la serie a lo largo del tiempo” (2014, p. 33), el pitch no solo sirve como guía a el guionista para saber cuál es el norte al que quiere llevar su serie, sino también sirve al momento de querer vender la idea a los posibles financiadores del proyecto; incluso el momento en el que se presenta la idea frente a los productores lo que se conoce como *pitching*.

El *pitch* debe incluir: el qué, o sea de qué va a tratar la historia; el punto de arranque, qué es lo que inicia el conflicto que se va a tratar durante la serie, que se resuelve completamente al final de la serie; quién, qué personajes van a ser recurrentes en la serie; cuándo y dónde, es decir el contexto en el que transcurre, ya que no es lo mismo Buenos Aires en la actualidad que Buenos Aires 1500 años en el futuro; el cómo, qué es lo que diferencia ese proyecto de cualquier otro, ya que muchas series pueden tratar el tema del amor, o del odio, pero cómo se cuenta, esa es la identidad de la serie, es lo que la distingue, lo que hace que sobresalga entre el resto.

En la escritura de una serie resulta fundamental, básico, y primordial pensar en el armado de la temporada, puede parecer exagerado empezar a escribir una serie pensando en toda

una temporada, ya que no se sabe qué va a pasar a nivel rating, presupuesto, etcétera, pero saber cómo empieza y cómo termina la temporada es fundamental para la construcción del relato, si esta información está ausente de la planificación del guionista, la serie va a perder potencia.

Por lo anterior se debe hacer un mapa de temporada, es decir la planificación de las tramas argumentales que se van a desarrollar durante la serie, estas se van a ir develando gradualmente a medida que avance la serie, es posible, y muy común, que el protagonista no sea participe de todas las líneas argumentales, sino que unas sean llevadas por sus coprotagonistas o personajes secundarios, estas suelen servir como *comic relief*, es decir subtramas que alivian la tensión del espectador.

La escritura de los episodios de las series se piensa en cuatro bloques, dándole a cada bloque un final que deje al espectador enganchado mientras se van a cortes comerciales y él no cambie de canal, sino que espere, impaciente, a que regrese el programa al aire y él conozca finalmente lo que ocurre en la serie.

Las películas para cine realmente no tienen bloques, la estructura de tres actos es una manera de organizar una historia en una película. (...) Pero a diferencia del cine, la TV realmente tiene bloques. Cada diez minutos, más o menos, el flujo narrativo de un programa de ficción se detiene por un momento y se corta para dar paso a una tanda comercial y la audiencia es distraída por comerciales y promociones. (Schrott, 2014, p. 77)

Mientras que en las películas el espectador no está al tanto de los cambios de actos, en las series televisivas los cambios de bloques están marcados por los cortes publicitarios, por lo que el espectador está consciente de estos. Es por esta razón que el guionista de televisión debe tratar con especial cuidado el armado estructural de la serie y de cada capítulo. Al igual que en la escritura de productos audiovisuales para la gran pantalla hay términos específicos para el armado de la estructura, detonante, primer punto de giro, punto medio, segundo punto de giro, clímax y epílogo; para los formatos televisivos estos puntos de inflexión son el *teaser*, *tag*, *setup*, punto de resolución aparente. En este momento cabe anotar que cada bloque tiene una función específica, en el primer bloque el protagonista entiende que resolver el conflicto no va a ser un trabajo fácil. En el segundo

bloque la historia gira en distintas direcciones, el héroe cree haber resuelto el problema, pero está equivocado y debe encontrar la forma de enmendar sus errores. En el tercer bloque el protagonista busca un nuevo enfoque para encarar el conflicto. Y por último el cuarto bloque en el que finalmente se resuelve el conflicto.

El *teaser* cumple las veces de presentación, en este, usualmente, se da un abre bocas a lo que será el conflicto del capítulo, este pequeño conjunto de escenas funciona como imán que atrae al espectador y lo atrapa para que quede cautivado por la historia, le recuerda, o le informa las razones por las cuales puede estar interesado en verse la serie. Posterior al *teaser* se suelen presentar los títulos de la serie.

Para resumir, en las palabras de Schrott, el *teaser* "(...) se trata de abrir el programa con una acción, imagen, situación o personaje que provoque al espectador y genere suficiente anticipación para mantenerlo cautivo durante la secuencia de créditos hasta el primer acto" (2014, p. 77)

Por lo que se puede entender entonces que el *teaser* tiene la carga de convencer al espectador de que ese programa es de su interés, es su labor ubicar al espectador en el contexto espaciotemporal de la serie; asimismo revela a los personajes y le presenta al espectador un pequeño indicio de lo que va a ocurrir en el capítulo, y en caso de ser el piloto da un indicio de lo que va a ser la serie.

El *teaser* puede tener la función de refrescarle la memoria al espectador, repasar lo que ocurrió en el capítulo anterior, adentrarlo nuevamente en el universo en el que se desenvuelven los personajes

Es importante desde el *teaser* establecer la identidad de la serie, debido a que lo que va a vender de la serie es su originalidad, lo que la distingue de las demás series, ya que es claro que en la actualidad hay muchas series rondando las cadenas televisivas, o disponibles en internet, en plataformas como Netflix o YouTube; muchas tratan de los mismos temas, o están circunscritas dentro de las mismas normas de género; sin embargo lo que va a lograr el éxito de éstas es su originalidad al momento de desarrollar el cómo se

va a contar esa historia, este es un punto fundamental que debe tener presente todo realizador audiovisual.

Para continuar con los puntos importantes al momento de estructurar un capítulo, al otro extremo del *teaser* se encuentra otro punto importante al que se denomina *tag*, “es de alguna manera, lo que en literatura llamaríamos un epílogo” (Schrott, 2014, p. 79). Ese pequeño espacio que se presenta al final del capítulo, puede ser el momento en el que la tensión ha distendido, los personajes están más tranquilos posterior a la resolución del conflicto, también puede ser ese señuelo que se busca que atrape al espectador y logre que el televidente sienta la necesidad de ver el próximo capítulo ya que en el *tag* se le mostró algún indicio del siguiente conflicto al que se van a tener que enfrentar los personajes.

Por otro lado, está el *setup*. En este momento se inician los argumentos que se van a tratar en el capítulo, en éste se plantea el problema, lo que en el *teaser* se insinuó o se dio a entender en el *setup* se revela el conflicto, sin dejarle al espectador alguna duda de lo que se va a tratar el capítulo o de cuál es el conflicto al que se van a enfrentar los personajes.

Otro punto importante es el punto de resolución aparente “se lo llama así porque, definitivamente, no concluye la historia, pero sí marca alguna resolución a aquello que se enunció en el *setup*” (Schrott, 2014, p. 79). El conflicto aparenta haber logrado alguna resolución, pero no es la verdadera solución, sino por el contrario, en ese punto se intensifican los problemas, aparecen más obstáculos que vuelven rocoso y más complicado el camino hacia la resolución del conflicto.

3.2. Series exitosas para adolescentes

Para iniciar este subcapítulo es necesario primero conocer a que se refiere el término adolescencia, y algunas características de esta etapa.

La adolescencia es el período de transición entre la niñez y la adultez. Incluye algunos cambios grandes, tanto en el cuerpo como en la forma en la que un joven se relaciona con el mundo.

La cantidad de cambios físicos, sexuales, cognitivos, sociales y emocionales que ocurren en esta época pueden causar expectativas y ansiedad tanto a los niños como a sus familias. (Allen y Waterman, 2019, s.p)

Lo que se puede entender del postulado de Allen y Waterman es que la transición hacia la adolescencia y las transiciones que toman lugar durante la adolescencia no son mínimos, sino que más bien representan un gran momento en la vida de las personas, no solo de los que padecen estos cambios, sino también para quienes los rodean. Es una etapa de adaptación, en cada ámbito de la vida de los jóvenes; desde el familiar, el escolar, hasta el físico y el sexual. Este momento en la vida de cada joven resulta inclusivo para toda la familia, la familia es pieza clave para el desarrollo de la adolescencia de una persona, siendo el núcleo de cómo desarrollarse dentro de una pequeña sociedad llamada familia para luego hacerlo dentro de una comunidad más grande, ejemplo, colegio, amigos, grupos de conexión, etc.

Es así como las series para adolescentes o *teen series* se han establecido como las estrellas del mercado mediático en cuanto a cultura juvenil se refiere, debido a que muchos jóvenes se sienten identificados con las situaciones que viven los personajes, ya que pueden parecerse a sus propias experiencias y para los padres es útil si se trata de una serie con fines educativos, ya que no en todas las ocasiones es fácil tener ciertos acercamientos con los jóvenes, muchos padres pueden lograr conectar, generar un vínculo más fuerte si ven una serie juntos. Razón por la que *Proyecto CA* busca atacar a este target, donde, aunque el objetivo principal es la audiencia adolescente pueda convertirse también en un programa que puedan disfrutar toda la familia reunida.

“Las «teen series» son productos de la ficción televisiva que muestran una determinada realidad juvenil en contextos o escenarios específicos a la espera de captar la atención del público joven.” (Fedele y García, 2011, 134)

Las series para adolescentes giran en torno a las relaciones interpersonales, tanto con sus maestros, como con sus familiares, amigos y parejas, estas historias están contadas

mayormente en el interior de sus hogares, con su habitación como centro, en la escuela, usualmente secundaria, y un ocasional trabajo de medio tiempo o de verano; teniendo en cuenta que estos son los espacios en los que suelen desenvolverse los jóvenes en su día a día.

No tiene similitudes con una serie para adultos, las series para adolescentes tienen que amplificar los inconvenientes y alegrías de los jóvenes al nivel que ellos lo sienten. Lo que para los adultos resulta un problema para los jóvenes en su mayoría no y viceversa, las prioridades son otras, los miedos son otros y se puede sentir todas las situaciones más al límite, las emociones se van siempre al extremo, razón por la cual, es clave que los personajes logren cerrar la mayoría de los rasgos, al menos, los más comunes de los adolescentes en la sociedad actual.

Muchos jóvenes en su adolescencia media discuten más con sus padres porque luchan por tener más independencia. Es muy probable que pasen menos tiempo con la familia y más tiempo con los amigos. Les preocupa mucho su aspecto y la presión de los pares (compañeros) puede alcanzar el máximo punto en esta etapa. (Allen y Waterman, 2019, s.p)

Aunque uno de los espacios que prepondera en las series para adolescentes es su hogar, sus familiares; por lo general, cumplen papeles secundarios, e incluso pueden llegar a convertirse en obstáculos para ellos; quienes realmente acompañan a los protagonistas son sus amigos, porque los personajes principales en su gran mayoría son pares.

Es común ver en las series para adolescentes que los padres e incluso hermanos tienen un rol secundario y poca presencia dentro del desarrollo de las historias y es debido a que fuera de la ficción, en la vida real, las relaciones en esa etapa con la familia pasan a segundo plano y la prioridad son los amigos, amigos del barrio, del colegio, amigos de amigos, parejas, etc. Ser aceptados por estos pares resulta lo primordial para los jóvenes y es lo que normalmente se intenta reflejar en las series adolescentes, buscar pertenecer, buscar formar parte de algo, es el objetivo tener un grupo que los respalde para sentirse aprobados.

Las series adolescentes “están focalizadas en la amistad, en los problemas en la secundaria o los primeros años universitarios, o en frustraciones del crecimiento.

(...) Son fuertemente actuales y van describiendo con puntualidad los problemas del crecimiento en cada momento.” (Schrott, 2014, p. 44)

Los productos seriales televisivos para adolescentes buscan, en la mayoría, ser una representación de la realidad de los jóvenes. La adolescencia es una fase en la que ellos mismos están descubriendo quienes son, a dónde quieren ir, qué quieren hacer con sus vidas. En esos momentos cada uno de los problemas que puedan llegar a tener se convierten en su mayor preocupación; la adolescencia es la etapa de la vida de cambios y transiciones, su cuerpo, su mentalidad, sus metas, propósitos, su visión del mundo cambian.

La mayoría de las tramas se centran en temáticas relativas al amor y a la amistad, a la necesidad y el apego que hay en estas relaciones, al drama que conllevan sus conflictos, debido a que en esa etapa, usualmente, se idealizan los amigos y las parejas; se piensa que esas relaciones son eternas, razón por la cual, todo se amplifica y resulta tener un gran alcance dentro de las emociones de los jóvenes, este factor es utilizado por las series para adolescentes que intentan transmitir estos sentimientos y estas alteraciones para lograr esa conexión que las llevara al éxito masivo, porque una vez que el televidente se logra identificar con el personaje de la serie es cuando realmente se conecta con la historia.

3.3. Personajes estereotípicos

Los productos dirigidos para adolescentes muy poco se salen de la norma, y es que aunque los jóvenes quieran demostrar con todas sus fuerzas que son únicos y diferentes, en su gran mayoría caen en el estereotipo del que quiere salir del molde, parece irónico y rebuscado, pero por lo general es la manera en la que los productores de contenido ven a este grupo de edad.

Es por esto que los representan de las típicas formas siempre:

Un instituto o campus cualquiera de Estados Unidos. Un joven nerd sin ninguna experiencia sexual fantasea con la chica más guapa de la clase, líder de las animadoras y novia del jugador estrella del equipo de fútbol. Ayudado por sus amigos, entre los que por supuesto hay un negro gracioso, consigue cumplir su sueño, Mientras, la chica más insegura y con menos estilo del insti [sic] se ha convertido en un bello cisne y es elegida como reina del baile de fin de curso. (Aparicio, 2015, s.p)

Los canales de televisión han proyectado innumerables productos audiovisuales cuya historia se asemeja a este *storyline*. Lo que confirma que en su mayoría los productos audiovisuales dirigidos a adolescentes son repetitivos

No solo ocurre en las series norteamericanas, sino en la gran mayoría de las series occidentales para adolescentes, en las que los nombres de los personajes cambian, pero sus esencias, sus intereses, y los conflictos que atraviesen durante la serie serán similares. Se puede tomar como ejemplo la serie *Skins* (2007-2013), esa es una clásica representación de una serie televisiva para adolescentes, contiene la exploración sexual que caracteriza esas edades, el descubrimiento personalidad, la necesidad de aprobación, la represión de sentimientos, el deseo de sobresalir, superarse y el apego emocional a las amistades y parejas. Se toma únicamente la primera generación de la serie, es decir la primera y segunda temporada; es importante aclarar que esta serie cuenta con tres generaciones: la primera es representada en la primera y segunda temporada, la segunda generación se ve en la tercera y cuarta temporada, la historia de la tercera generación, es contada en la quinta y sexta temporada, mientras que la séptima es una mezcla de la primera y segunda generación.

El personaje que protagoniza la serie, en esa generación, se llama Tony y es un joven, alto, guapo y popular, es caracterizado por ser manipulador, y conseguir siempre lo que quiere, no siente respeto hacia las personas, ni siquiera su novia Michelle es merecedora de su interés; la única persona por la que él siente amor es su hermana, Effy.

Michelle es la pareja de Tony, quien aunque es muy inteligente, siempre vuelve a Tony, ya que ella sí está perdidamente enamorada de él, además ella vive junto a su madre quien

cambia constantemente de pareja lo que hace que Chelle, como la llaman sus amigos, quiera creer en el amor y demostrarse a sí misma que el verdadero amor existe.

Sid es el mejor amigo de Tony, ellos dos son como agua y aceite, completamente diferentes. Sid es tímido, reservado e inseguro, pero su ejemplo a seguir es Tony, quiere imitarlo en todo, incluso está enamorado de Michelle, aunque desesperado por perder su virginidad, impulsado por Tony, empieza una especie de relación con Cassie.

Cassie, es el personaje en que más se centra este subcapítulo, ya que ella es una chica, aparentemente, muy optimista, pero tiene severos problemas alimenticios y mentales, sus padres la ignoran, por lo que ella busca refugio en Sid. Ella vive la mitad de la serie en un instituto para controlar su anorexia.

El segundo capítulo de la primera temporada de la serie *Skins* (2007-2013), le presenta al espectador el punto de vista de este personaje, y se centra en su relación con la comida; esto se ve desde el principio del capítulo ya que inicia con Cassie despertándose y viéndose la mano sucia de avena, asemejándose su apariencia al vómito, lo que no solo causa repulsión por parte del espectador, sino que también le despierta la curiosidad, si ella recurre solo a la anorexia o si la bulimia también es uno de sus trastornos. Así mismo, se muestra la casa en la que ocurrió la fiesta completamente sucia con comida, lo que se puede interpretar como su diario vivir, las personas empapadas, envueltas en comida, tranquilos, mientras que ella los ve no solo asqueada, sino sorprendida por la naturalidad con la que duermen mientras que están sucios de comida.

Posteriormente, se le presenta al espectador una información importante. El trastorno alimenticio de Cassie no es un secreto para quienes la rodean, todos lo saben y ella sabe que lo saben, esto hace que el espectador simpatice con el personaje, y entonces piense cuáles pueden ser las razones para que todo su círculo cercano lo sepa y nadie se preocupe lo suficiente como para prestarle atención a su recuperación, su mejor amiga, Michelle, cuando Cassie la intenta despertar, la describe como: una perra que nunca come,

a lo que Cassie reacciona con total naturalidad, dando a entender que está acostumbrada a ese tipo de comentarios.

A lo largo del capítulo se ve a Cassie recibiendo mensajes en los que solo se lee: ¡come!, ella creyendo que es Sid el que los envía, le agradece su preocupación, sin embargo él le informa que no le ha enviado ningún mensaje, y que de hecho no hay ningún mensaje de texto en su celular, Cassie decepcionada se da cuenta que él está diciendo la verdad, y que los mensajes que ella creía estar recibiendo fueron producto de su mente; lo que le da a entender no solo al espectador, sino a ella también, que lo que busca es atención, que está dispuesta a cambiar su vida, solo necesita apoyo, y alguien a quien le importe su bienestar.

El espectador también se entera de la relación del personaje con su familia, o para replantearlo mejor, la falta de relación que tiene el personaje con su familia. Sus padres están constantemente teniendo relaciones sexuales frente a su hermano pequeño, e incluso actuando inapropiadamente frente a ella. Cuando no están teniendo relaciones, se los ve constantemente admirando su anatomía, lo que hace que ignoren a sus dos hijos, y que Cassie deba convertirse en una figura materna para su hermano menor.

Historias como las de Cassie, son las que se ven representadas en la mayoría de series para adolescentes. Ella es una representación de que dejar de comer no es la solución para ninguno de los problemas que se puedan presentar; sin embargo, en la etapa de la adolescencia sus mentes son muy moldeables, lo que puede ocasionar que al descubrir estos comportamientos los entiendan como soluciones, e incluso que los lleven a pensar que esa es una vía directa a escapar de sus problemas.

Este es el tipo de historias que buscan ser educativas para adolescentes en la televisión actual, centradas en el núcleo social de los jóvenes. Estas situaciones pueden llegar a presentarles a los jóvenes mecanismos de defensa inapropiados, que tal vez, ellos no tenían en mente. Les proporciona ideas y pensamientos que no resultan beneficiosos en su etapa de cambio y transformación.

Hay numerosas series televisivas actuales dirigidas a un público joven que muestran personajes que presentan buenos modelos a seguir, debido a que

(...) a muchos adolescentes les surge el interés en las relaciones románticas y sexuales. Probablemente se cuestionen su identidad sexual y la exploren, lo que podría resultar estresante si no tienen el apoyo de sus pares, de la familia o de la comunidad. Otra forma típica de explorar el sexo y la sexualidad de los adolescentes de todos los géneros es la autoestimulación, también llamada masturbación. (Allen y Waterman, 2019, s.p)

Y actualmente una gran cantidad de series exploran estas urgencias y la exploración de la sexualidad sin ningún tabú, lo que le da a los adolescentes la confianza para hablar abiertamente sobre estos cambios, dudas y necesidades que se despiertan en esta etapa. Esta es una forma en la que las series para adolescentes se mueven del típico estereotipo a la que se acostumbra a ver en la pantalla, tratan temas profundos y menos superficiales que la serie común, sin dejar de lado la esencia de serie divertida, fresca y jovial. El fin último es que el producto resulte atractivo para los jóvenes por lo que, aunque se trate de temas no tan divertidos hay que darle la vuelta de rosca para lograr convencerlos de que pueden encontrar respuestas e incluso acompañamiento en este tipo de series.

Un ejemplo de esto es la misma serie *Skins* en la que Maxxie es un chico homosexual apasionado por la danza, ni él ni su familia están avergonzados de su orientación sexual. Aunque su mejor amigo, por temas religiosos, está reacio a aceptar la homosexualidad de Maxxie, él no deja que esto le afecte. Maxxie representa a muchos jóvenes que atraviesan una situación similar a la de este personaje.

3.4. Serie antológica: *American Horror Story*

American Horror Story es una serie de televisión cuyo género es el terror y ficción. Es definida como como una serie de antología, esto quiere decir que es una serie dentro de la cual cada temporada representa una miniserie independiente, con argumentos y personajes distintos entre sí. Este es un factor diferenciador con respecto a las demás series de su género de la actualidad.

Para cada temporada se mantiene la particularidad de *American Horror Story* pero con historias completamente diferentes. Se varía el contexto histórico, los personajes, la narración, el montaje, el marco geográfico y los argumentos, pero se conserva la temática principal, historias de horror dentro de Estados Unidos.

La serie lleva transmitidas ocho temporadas: *Murder House*, *Asylum*, *Coven*, *Freak Show*, *Hotel*, *Roanoke*, *Cult* y *Apocalypse*.

La primera temporada tiene lugar en 2011 en una casa embrujada; la segunda se ambienta en un manicomio en 1964; la tercera, narra la historia de unas brujas entre el siglo 19 y 2013; la cuarta, se sitúa en un circo lleno de criaturas extrañas; la quinta tiene lugar en un hotel, la sexta cuenta la mudanza de un matrimonio a una casa donde suceden varios sucesos paranormales; la séptima se ambienta en los Estados Unidos tras la llegada de Donald Trump y la octava tiene como protagonista el anticristo y comienza con el Apocalipsis.

American Horror Story se ha situado como una de las antologías con mejor respuesta de la crítica y la audiencia, esto se le atribuye a que los protagonistas de sus temporadas son historias inspiradas en la vida real, las cuales sacuden, impresionan y conmueven a los seguidores de la serie. Los creadores incluyen en sus tramas aterradoras leyendas de casas encantadas o de oscuros personajes de la historia conocidos por sus actos contra otros humanos; por ejemplo, en la quinta temporada se retomó la historia del Hotel Cecil ubicado en Los Ángeles, conocido por la extraña muerte en sus instalaciones de una joven turista; así como por hospedar a dos asesinos seriales. Dentro de sus temporadas se exponen capítulos turbios de la historia estadounidense; en el caso de la sexta temporada, el caso de la colonia de Roanoke que desapareció bajo misteriosas circunstancias hacia finales del siglo 16.

Dichas historias generan impacto masivo, ya que consiguen recordar y confirmar que la realidad puede superar a la ficción.

American Horror Story cada temporada cambia de temática, la primera temporada, *Murder House*, fue la forma como presentaron el proyecto, juntaron todos los ingredientes para la receta de serie de terror de antología: ambientes turbios, enfrentamientos verbales incluso físicos, excesos de perversidad, tensión a flor de piel, personajes activos y potentes, lo anterior se desarrolla dentro de una casa en donde hubo asesinatos y las víctimas vuelven al presente en forma de fantasma.

La segunda temporada es *Asylum*, cuenta con las características del terror clásico y una mezcla de elementos del género. El contexto histórico de la temporada es durante los años sesenta y se desarrolla dentro de un psiquiátrico regido por monjas. Relata una historia perturbadora y alarmante en medio de un ambiente extremista y tiránico, la trama gira en torno a problemas de salud mental, posesiones demoniacas y experimentos médicos ilegales.

La facilidad del producto para mezclarlo todo sin llegar a empachar o resultar cargante, es una de las características que se busca para la escritura de *Proyecto CA*. Estilísticamente sigue siendo una de las series más disfrutables de la pequeña pantalla.

La tercera temporada de esta antología es *Coven*, el argumento es la historia acerca de un aquelarre de brujas, se sitúa en 2013, con *flashbacks* del siglo 19, combinan el pasado con el presente. En esta entrega se tiene como protagonista a las leyendas de los cazadores de brujas, reinas del Vudú, resurrección, racismo desde un ángulo sádico. Los temas principales son la dictadura y el esclavismo de la época.

Las distintas temporadas de esta serie y las distintas historias que relata hacen que quienes la siguen tengan una relación de amor y odio con esta, es por esto que pueden aclamar una temporada, mientras que la otra la desprestigian. “Con *Freak Show* parece que recuperaron la sensatez en este sentido, pero no lograron que la temporada brillase en demasía.” (Noraguada, 2016, s.p) En esta ocasión la trama tendría como hilo conductor un circo de rarezas humanas. Esta temporada estuvo recreada en los años 50's, giró en torno al personaje interpretado por Jessica Lange quien es una emigrante alemana y dirige el

circo en un pequeño pueblo del estado de Florida, Estados Unidos. En este circo o feria de curiosidades, lleno de personas extrañas perturban a todo el que los vea y que además coincide con la aparición de una entidad oscura que ha estado azotando a la población.

En *Hotel* logró atrapar al público gracias al nuevo formato documental, al estilo de las recreaciones televisivas estadounidenses, entrevistando a las personas reales que habían vivido la experiencia que se expone. Sin embargo, a la historia le faltó coherencia.

Si de algo suele pecar Murphy es de excesivo y de plantear buenas tramas que al final se le acaban yendo de las manos. Sangre, sexo, fetichismos y excesos fueron los ingredientes principales de algo que podría haber dado para mucho más. Inolvidable la orgía sangrienta entre La Condesa, Donovan (Matt Bomer) y dos invitados a ritmo de 'Tear you apart' [sic] de la banda She Wants Revenge. (Mopez, 2018, s.p)

La historia tiene lugar en 2015 en Los Ángeles, California en el hotel Cortez, que fue construido con el propósito de ser una cámara de tortura para sus huéspedes. Lo fundó James Patrick March y en el tiempo en el que transcurre la historia está bajo la administración de la vampiresa de 111 años de edad, La Condesa. Ella vive junto a su amante Donovan, un ex drogadicto e hijo de Iris. Una mujer que trabaja como gerente y recepcionista del hotel en busca de permanecer al lado de su hijo.

Los temas principales de la temporada incluyen la adicción, la venganza y el perdón, y la búsqueda del amor y la sensualidad en la distinta visión de sus personajes. Se establecen flashbacks en las décadas de 1920, 1970, 1980 y 1990, con un epílogo establecido en 2022 (Argenteamnet, s.f, s.p)

La temporada de *Roanoke* está inspirada en una historia que se remonta a la época de la colonia en Norteamérica.

A esta historia se le da inicio con un documental titulado *My Roanoke Nightmare*. Shelby Miller y su esposo Matt Miller se mudan a Carolina del Norte. Los acompaña Lee, la hermana de Matt. Ellos viven en una casa del siglo 17, que en el pasado fue escenario de varios asesinatos. Ellos desconocen que en el bosque cercano habitan los fantasmas de Thomasin White, a quien apodaron: La Carnicera y que es la líder de la colonia perdida de Roanoke, en la que se encuentra su hijo Ambrose White. En este punto cabe resaltar que

en el año 1587 bajo el liderazgo de John White un grupo de colonos británicos arribaron a América del Norte.

Otro de los personajes de esta temporada es la bruja del bosque, llamada Scathatch, quien se enamora de Matt. También participa la desleal familia Polk, y el fantasma del primer dueño de la casa, Edward Phillippe Mott.

En el documental mencionado anteriormente se muestran las peripecias que atraviesan Matt, Shelby y Lee para lograr sobrevivir durante los seis días siguientes a la luna de sangre después de que Lee perdiera a su hija Flora, y su esposo Mason falleciera en misteriosas circunstancias, de las que acusan a Lee.

Posterior al éxito del documental el productor, Sidney Aaron James, desea continuar con esta historia y propone una segunda parte: un *reality* llamado *Return to Roanoke: Three days in Hell*, en este se encierran tanto a las personas reales Shelby, Matt y Lee, esta última busca limpiar su nombre y quedar absuelta de las acusaciones en su contra; así también los actores que los interpretaron.

En esta temporada se realiza una crítica al poder de adoctrinamiento que tiene la televisión y lo maleable que es el público en cuanto a su punto de vista acerca de un tema, la facilidad de convencimiento y el poco juicio de valor.

La temporada *Cult* se basa en el sentimiento de incertidumbre y nervios a nivel social y político de la población estadounidense. Esta temporada busca reflejar el dilema, inseguridad, conflictos y contradicciones de la sociedad actual en el marco estratégico del ámbito político de Estados Unidos. Estos sentimientos de la población de dicho país son trasladables a las demás culturas, razón por la cual, esta temporada conecta con los demás países occidentales. Estos conflictos son narrados al espectador como una historia de horror para mantener la esencia de *American Horror Story* pero sin usar como recurso ningún elemento típico del terror, el miedo es generado desde otro ángulo, un ángulo intrínseco; se destaca una corriente seudofeminista y violenta derivada del *Manifiesto SCUM*, escrito por Valerie Solanas, en el prólogo español se menciona que este manifiesto:

No describe al hombre/macho: lo diseña, con rabia y con espanto ante la realidad que supone la mujer actual. Señala, recargando las líneas de sus rasgos, incluso generalizando hasta extremos intolerables, su inútil situación en el mundo actual (y en el anterior) cuando ya no es posible seguir sosteniendo una guerra de oposiciones, de postergaciones, y de anulaciones entre los sexos. Y el hombre/macho parece no haberse dado cuenta del peligro que lo acecha y de la necesidad imperiosa que tiene de ser persona antes que macho. (Solanas, 2003, p. 4)

El argumento de terror de esta temporada está representado por el absolutismo y extremismo que representa el gobierno de Donald Trump, presidente de Estados Unidos.

La temporada *Apolcalypse* es un *crossover* entre *Murder House* y *Coven*, la primera y tercera temporada, respectivamente; este relato toma lugar posteriormente a la explosión de bombas nucleares que borrarán la mayor parte de vida en la Tierra. Esta temporada se centra en relatar la historia de dos adolescentes con ADN especial, enviados a vivir a un búnker, donde todas las personas están divididas en dos grupos: púrpuras y grises. En estos se puede ver claramente la separación y distinción ya que uno de estos grupos, viven lujosamente, mientras que el otro, hacen el trabajo duro.

Al ser una serie de antología, tiene muchas conexiones que han logrado situarla en una posición privilegiada dentro de la crítica. Los espectadores se ven atrapados y seducidos cada vez que los guionistas de sus series de televisión favoritas realizan *crossovers* entre ellas, en este caso resulta aún más impresionante puesto que optan por conectar las distintas, independientes y autoconclusivas temporadas de la serie antológica, *American Horror Story*.

Como se mencionó con anterioridad en esta serie se cuenta una historia distinta e independiente en cada temporada. Pero en *American Horror Story* no solo se trabaja la temática de lo paranormal, sino que también lleva a sus personajes a afrotar conflictos interpersonales, que aunque macabros, son los que llevan al espectador a sentir identificación con los personajes y las situaciones, y finalmente sientan deseos de continuar visualizando las peripecias que se les presentan.

El que se haya analizado la serie *American Horror Story* en este PG no es una decisión arbitraria, sino al contrario, se buscó analizar una serie con un formato similar al que se

trabajará en *Proyecto CA*, que además sea del interés del *target* al que esta apunta, para así lograr captar y absorber aquellas cosas que los atraen y mantenerse alejado de las que los repelen.

Capítulo 4. Falso *Reality Show*

Debido a que el formato en el que se va a escribir la serie propuesta en este PG titulada *Proyecto CA*, es una serie de ficción en la que los personajes van a ser participantes en un *reality show*, entonces hay que adentrarse en el mundo *del reality show*, conocer su origen, sus características, sus influencias y su impacto en la sociedad.

Resulta bastante acertado insertar el aspecto de la realidad convertida en un espectáculo en una serie dirigida a un público adolescente. Últimamente el conocer la vida privada de las personas que aparecen en las pantallas, puede resultar incluso mucho más atractivo para los jóvenes que el mismo producto audiovisual. Para esto se puede tomar como referente la creciente fama de los *youtubers*, es decir creadores de contenido audiovisual para su posterior exhibición en la, muy conocida, plataforma YouTube y, sobre todo, sus populares *vlogs*.

El término *vlog* se utiliza para referirse a la mezcla del video y el blog, en los que los *youtubers* le muestran al espectador su día a día, les relatan los sucesos de su vida cotidiana, sus discusiones con sus colegas, estos acontecimientos cotidianos cada vez van tomando mucho más auge en la sociedad. Es por esta razón que estos personajes alcanzan la fama de forma tan efervescente, con millones de suscriptores en sus cuentas, no sólo se trata de ser seguidos en su día a día en sus canales de YouTube sino de captar más y más seguidores en las demás redes sociales que hoy día son las encargadas de imponer el *ranking* de personas con más influencia basado en el número de seguidores, vistas y reproducciones que tienen sus publicaciones. Instagram, Twitter y Facebook han tomado cada vez mucha más fuerza en el mundo actual, sobre todo para el público joven al que apunta llegar *Proyecto CA*.

Se puede ver que estos, mayormente, jóvenes *influencers* con poco recorrido profesional se han apoderado de la otra parte del entretenimiento, de la parte más tradicional, han hecho el proceso inverso, por decirlo de alguna forma. Se trata de que estos jóvenes han salido de plataformas no convencionales como YouTube para ser protagonistas en tarimas

más convencionales como lo son las noticias. Hoy día las noticias más apetecidas en los programas de entretenimiento son aquellas que tratan temas de la actualidad de estas personas, han logrado sumergirse en todos los eventos que antes se veían imposibles para una persona a la que se le puede llamar, común y corriente, hoy son fotografiados en alfombras rojas, son esperados en premios ya sea de música, moda, cine o televisión. Han conseguido que no sólo sus seguidores sean su público, han logrado que, aunque el espectador no los siga en YouTube sienta interés por sus novedades y se vuelven familiares gracias a sus apariciones en las demás plataformas.

El propósito de este proyecto es que tenga el mismo impacto, ya que, al tratarse de un programa educativo dirigido a adolescentes, se deben buscar formas de hacerlo atractivo para este *target*. La solución propuesta es realizar una serie televisiva ficcional que utiliza como recurso el formato del *reality show*. Los personajes van a ser participantes de un *reality show* de concurso creado para educar y crear interés acerca de todo lo que se relaciona con la industria cinematográfica, de esta forma la parte educativa está enmascarada como una serie para adolescentes como cualquier otra, en la que se revelen las relaciones interpersonales de los participantes, los conflictos que puedan surgir entre ellos, dificultades y aprendizajes.

Se busca que *Proyecto CA* pueda captar más gente, debido a que hoy día las personas se encuentran mucho más identificadas con la gente del común, participantes que puedan reflejar las diferentes personalidades, los mismos problemas cotidianos, las mismas afinidades de los espectadores, buscan que se refleje la emocionalidad real, buscan conocer a la persona, su intimidad, sus tristezas, sus alegrías, sus momentos de decepción, no es meramente un personaje en la pantalla, es una persona que vive siente y respira aun cuando las cámaras no están grabando. De esta forma se logrará crear esa conexión instantánea que genera la tele realidad en la sociedad joven de hoy.

4.1. *Reality show*

Como se mencionó previamente, actualmente visualizar la realidad en medios que convencionalmente están llenos de ficción, puede resultar refrescante para la audiencia actual; es por esta razón que un recurso que utilizará *Proyecto CA* es presentar un falso *reality show*, en el que se tomarán los personajes que se pueden ver usualmente en ese tipo de programas televisivos. En este punto cabe resaltar que el *reality show* se nutre de las experiencias de las personas, sus emociones, e incluso de sus inseguridades, lo que le demuestra al espectador que no está sólo, que hay otras personas que están viviendo temores similares a los suyos, y esto puede llegar provocar la catarsis del espectador; la catarsis según la define Pavis:

Se trata de un término médico que asimila la identificación a un acto de evacuación y descarga afectiva; no es raro que de ella resulte una 'limpieza' y una purificación a través de la regeneración del yo perceptor (...) Esta purgación, que se ha asimilado a la identificación y al placer estético, está vinculada al trabajo de lo imaginario y a la producción de la ilusión escénica. El psicoanálisis interpreta la purgación como el placer engendrado por nuestras propias emociones ante las emociones del otro, y el placer de sentir una parte de su antiguo yo reprimido, el cual toma el aspecto tranquilizador del yo del otro (1990, pp. 52-53)

Aunque la catarsis es un concepto utilizado en el ámbito teatral, funciona en esta parte del PG para describir la experiencia de un espectador cuando se encuentra visualizando un producto audiovisual con el cual siente identificación, no sólo no se siente solo, sino que también tiene un proceso de purificación en la que sus temores e inseguridades se disipan, al menos por unos momentos. En el caso de una serie para adolescentes lograr generar dicha catarsis es fundamental, esta etapa de la vida, la adolescencia, requiere ese acompañamiento para lidiar con estos desconciertos, emociones, miedos y sentimientos. Normalmente en la sociedad actual, en la vida diaria, los adolescentes no cuentan con la confianza suficiente para hablar de dichos temas con su propia familia, padres, hermanos, primos, razón por la que recurren en la mayoría de los casos a amigos para tener sus catarsis respecto a cualquier ámbito. Los amigos suelen ser el apoyo para que el joven afronte todas las dificultades que conlleva la etapa.

En *Proyecto CA* se busca canalizar esa catarsis que sienten muchos jóvenes con respecto a los miedos que encierra enfrentarse a un nuevo reto, pasar de la vida académica a la vida profesional. Por lo que se apunta a convertirse en una serie atractiva para los adolescentes que sienten interés y pasión por el arte del cine, aunque no se trate de profesionales si de jóvenes con talento que puedan en medio de socializar con pares de su edad, con gustos y preferencias similares puedan conectar con un público que se identifique con cada uno de los personajes.

La primera reacción al mencionar que se busca crear una serie ficcional que utilice como recurso educativo el *reality show* puede ser de sorpresa, sin embargo, según Castañares “El *reality show* no pertenece en exclusiva ni a lo informativo, ni a lo educativo, ni a lo espectacular, ni a lo real, ni a lo ficticio, porque pretende pertenecer a todos al mismo tiempo.” (1995, p. 84) de lo que se puede decir que el *reality show* es como un popurrí de distintas variedades, dentro de las que se encuentra lo educativo. Puede ocurrir el aprendizaje observacional, que es aquel en el que la persona aprende al ver como un modelo, por decirlo de alguna forma, realiza alguna actividad. En el caso de los *reality shows* en los que los talentos son puestos a prueba puede suceder este tipo de aprendizaje, ya que los participantes hablan acerca de lo que están haciendo y se muestra el proceso.

(...) una realidad que se basa en la vida cotidiana de la gente común, que traspasa las barreras de la intimidad para convertirse en un producto catódico que inunda las parrillas de las cadenas de televisión de medio mundo. De este modo se produce una nueva relación entre el público y la televisión, y esa gente común se convierte en la protagonista (ya no solo de los programas concurso), más allá de la diversidad de temas y lenguajes que ofrece un género tan diverso como el *reality*. (Saló, 2003, pp. 16-17)

El *reality show* tiene una particularidad bastante interesante y es que este se encarga de espectacularizar la realidad, al volver los conflictos cotidianos en conflictos lo suficientemente llamativos como para que las personas sientan la necesidad de seguir día a día o semana a semana a estas personas que se están presentando en sus pantallas. Se puede asegurar que la forma más segura de alcanzar el éxito y obtener la fidelidad del

televidente con este tipo de programas televisivos es hallar una envoltura lo suficientemente divertida, que contenga la realidad y a las personas de una forma lo suficientemente televisiva, entretenida, espectacular y llena de conflictos.

También se debe priorizar encontrar el anzuelo indicado para arrojar a la audiencia y así lograr que se sientan atraídos e identificados con el argumento y obviamente las personas, que gracias a su participación en este tipo de programas televisivos se convierten en personajes, se busca que el espectador cree una conexión con ellos, ya sea por su historia, por sus manierismos, por sus actitudes o su dialecto.

Saló menciona que al igual que cualquier otro programa de televisión, el mayor atractivo del *reality show* continúa siendo el visual debido a que en el contexto actual predomina el llamado *zapping*, que significa que el espectador común tiene como parte del ritual de la visualización de televisión el cambio rápido de canales sin prestar mayor atención al contenido de los programas que se están transmitiendo, por lo que hay que usar recursos que atrapen al televidente desde la imagen del programa. (2003, p. 27)

Es ahora importante mencionar que hay distintos tipos de *reality show*, al igual que hay distintos tipos de series de ficción, como, por ejemplo, las policiales, los dramas, las comedias, *sitcoms*, entre otros; para el *reality show* estos distintos tipos incluyen: observador pasivo, cámara escondida, *coaching show*, de concurso, que a su vez se puede dividir en los *realities* de concurso de convivencia, concurso de supervivencia, concurso de talento, concurso de búsqueda de empleo.

Los *realities* de observador pasivo son aquellos en los que la cámara sigue a una o más personas captando su día a día, sus relaciones, sus discordias, alegrías, tristezas, acciones, trabajos, entre otros, se trata de plasmar en las pantallas la vida de esa o esas personas. Un ejemplo de este tipo de *realities* es el muy famoso *reality Keeping up with the Kardashians* (2007), en el que la cámara sigue las historias de esta familia adinerada de Estados Unidos, para conocer la parte que éstas no muestran en sus redes sociales.

Los *realities* de cámara escondida son aquellos en los que las personas filmadas no están conscientes ni enteradas de que están siendo grabados, se utilizan mayormente para realizar bromas a las personas, para ejemplificar este tipo de *reality* se puede mencionar el programa televisivo *Punk'd* (2003-2015) en el que se les juegan bromas a personas famosas sin su consentimiento, este programa es presentado por el famoso actor de cine y televisión Ashton Kutcher.

Los *realities* denominados *coaching show* son aquellos en los que se dejan de lado los concursos y se centra en el universo educativo, en estos se toma la figura de un entrenador o especialista, que puede ser una sola persona o todo un equipo de asesores expertos en algún ámbito profesional determinado, él o ellos intentarán enseñar, remediar, o corregir la carencia, o la problemática del personaje o grupo que protagoniza ese capítulo, ya que son episódicos y sin continuidad. En cada capítulo se ayuda o enseña a una persona o un grupo diferente; los ayuda a cambiar el curso de alguna situación que los tiene insatisfechos. El *coaching show* acerca tanto al participante como al espectador a un proceso de transformación. Una característica de este tipo de *reality show* es que la cámara se traslada al entorno habitual del protagonista y no al contrario. Un ejemplo de *coaching show* con un solo asesor o en este caso entrenador es *Dog whisperer with Cesar Millan* (2004-2016) en el que el entrenador, como su nombre lo indica, es Cesar Millan, él ayuda a quienes lo buscan a rehabilitar sus perros que hasta el momento estaban mal educados. Mientras que un ejemplo de *coaching show* con varios asesores es *Queer Eye* (2018) en el que un grupo de hombres ayuda a personas a cambiar sus estilos de vida, desde la cultura, el aseo personal, la moda, el diseño de interiores y la alimentación.

Como ya se mencionó, dentro de los *realities* de concurso hay algunos subgéneros, dentro de los cuales se encuentran los concursos de convivencia, de supervivencia, de talento y de búsqueda de empleo.

En los *realities* de concurso de convivencia, un grupo de personas que, como su nombre lo indica, conviven en un ambiente cerrado concursan en pro de ganarse un premio. En

este tipo de *reality* se crean situaciones interesantes que los participantes deben afrontar mientras que buscan la aceptación y el agrado de la audiencia. Ellos son observados sin cesar por cámaras que están dispuestas por todo el espacio. Un ejemplo de este tipo de *reality show* es *Big Brother* (2000), este *reality* no requiere mucha más explicación, ya que se basa en lo que se explicó anteriormente, un grupo de desconocidos es encerrado en una casa, la cual está repleta de cámaras, ellos deben intentar ganarse el aprecio de la audiencia para evitar ser eliminados y obtener el premio mayor, que en este caso son 500.000 dólares.

Los *realities* de concurso de supervivencia son aquellos en los que un grupo heterogéneo de personas son llevados a un lugar en el que no cuentan con las instalaciones necesarias, ni servicios básicos, en el cual deben encontrar medidas para obtener su sustento. *Kicking and screaming* (2017) es un perfecto ejemplo de este tipo de *reality show*, ya que se lleva a un grupo de desconocidos a una selva, donde no cuentan con las comodidades. El primer día se crean parejas formadas por una persona que está acostumbrada a buscar sus medios de supervivencia, ya sea porque son deportistas extremos, cazadores, o que viven en constante relación con la naturaleza, con una persona que está acostumbrada a las comodidades y no conoce la precariedad, ellos deben, como su nombre lo indica, sobrevivir a este ambiente, a las relaciones que se crearán a lo largo del concurso y además de esto a las pruebas que día a día les impondrá el *reality*.

En los *realities* de concurso de talento un grupo elegido convive en una academia o taller, compitiendo entre ellos por ser elegidos por el público o el jurado para ganar el premio mayor. En cada prueba deben demostrar sus conocimientos en el área que se pone a prueba en el *reality* y la habilidad que se les va a evaluar capítulo a capítulo para evitar ser eliminados. Un ejemplo interesante de este tipo de *reality* de concurso es *Face Off* (2011) en el que los participantes deben concursar por demostrar que ellos son los mejores, entre los competidores, en la realización de maquillajes de efectos especiales. Cada semana se

les ponen pruebas en las que deben crear personajes extravagantes, inspirados en cualquier temática.

Los *realities* de concurso de búsqueda de empleo. En estos, un grupo de participantes se acoplan a las normas y reglas dictaminadas por un empresario, quien en estos casos haría las veces de jefe o reclutador, ya que el premio que buscan obtener los participantes es un empleo en una de las compañías del empresario. Los aspirantes deben cumplir con los pedidos y órdenes del jefe, para de esta forma ir venciendo y eliminando a su competencia, y así conseguir el empleo. Entre los que más se destacan está el *reality show The Apprentice* (2004-2017), en el que los participantes concursan por un contrato por un año con un sueldo de 250.000 dólares. Tal ha sido la fama de *The Apprentice* que se ha realizado en más de 40 países, e incluso llegó a ser convertido en un videojuego en el que el jugador debe completar retos similares a los que se deben enfrentar los participantes del *reality* televisivo.

De las cosas más interesantes que tiene el *reality show* es que se puede adaptar a diferentes países, comunidades, nichos, edades, así como se pudo evidenciar con el fenómeno de *The Apprentice*, que logró ser adaptado en más de 40 países, evidenciando que el desafío en la creación de un *reality show* es idear el circuito y las reglas que debe seguir.

Un formato para televisión es un concepto para un programa, el cual ha sido desarrollado y puede ser vendido a terceros. Un formato parte de unas reglas en las que define como se debe jugar, como se debe producir el programa... El formato es el marco en el que se suman elementos para hacer el programa adecuado para un país o mercado concreto. (Smith, s.f, p. 17)

De los *realities* se pueden dar aún más ejemplos como *Dragon's Den* (2005), este es un *reality show* británico, en el que un panel conformado por distintos millonarios ansiosos por invertir en el próximo nuevo negocio o producto ingenioso e innovador. Capítulo a capítulo llegan a su guarida, este es el término acuñado por este programa para definir la habitación en la que el panel de millonarios aguarda para escuchar la próxima gran idea de emprendedores que buscan venderles una parte de las acciones de su negocio.

Ahora bien, *Dragon's Den* es una adaptación del *reality show* japonés llamado *Tigers of Money* en inglés o *Manē no tora* (2001-2004). Al igual que el Reino Unido, otros países también han sentido interés por la franquicia japonesa, y es por esto que adaptaciones de este *reality* se han realizado en más de 30 países. Este fenómeno, incluso, arribó en Colombia donde es conocido como *Shark Tank: Negociando con tiburones* (2018).

Este formato ha sido tan exitoso que ha sido galardonado en distintos países como Estados Unidos donde fue merecedor del premio *Emmy*, dos años consecutivos. Canadá recibió el premio *Canadian Screen* en el 2013 y el 2014. Tanto en Estados Unidos como en Canadá ganaron el premio por su estructura de *Reality show*, y en Alemania se le otorgó en el año 2015 el premio Ernst-Schneider a la innovación y el entretenimiento.

Resulta importante mencionar también la creación de universos incluso en el *reality show*, esto se puede ejemplificar con el fenómeno de *Shark Tank* al que le hicieron un *spin-off* llamado *Beyond the tank* (2015) en el que se presenta lo que ha sucedido con las empresas que han participado en *Shark Tank*, aquellas que obtuvieron un trato y las que no, para mostrar el éxito al que fueron catapultadas tras su aparición en el *reality*.

4.2. Reality show de concurso de talento: RuPaul's Drag Race

El *reality show* que se propone crear al final de este PG, es decir *Proyecto CA* es uno que se puede categorizar como uno de concurso de talento, en el que cada uno de los concursantes va a tener que demostrar su habilidad en el rol que desempeña, ya sea guionista, productor, director, director de arte, director de fotografía o cámara, realizando las tareas que los retos les propongan semana a semana. Para alcanzar el objetivo es necesario primero entender la mecánica de competencia de un *reality show* de concurso que califique el talento, y es por eso que se toma como referente un *reality show* en el que se evalúan las habilidades de un grupo de concursantes: *RuPaul's Drag Race* (2009).

RuPaul's Drag Race, como se mencionó previamente es un *reality show* de concurso el cual busca coronar a la próxima *drag queen*. El término *drag queen* se refiere al

Acrónimo de Dressed as girl. Denomina a una persona que crea e interpreta un personaje andrógino (rasgos externos que no corresponden con los de su propio sexo) por entretenimiento, parodia, sátira, etc. No debe confundirse con las identidades transgénero: ese término transgénero implica disforia o disconformidad con el género asignado al nacer. DRAG queen es aquel hombre que no busca imitar a una mujer; ellos llevan el DRAG queen pero sin tener un sexo en ese personaje. (Debayle, 2015, s.p)

Lo que quiere decir que estos hombres se visten como mujeres pero logran estilizar sus apariencias a tal punto que convierten los atuendos, maquillajes, peinados y manierismos atribuidos al género femenino en un espectáculo del cual una gran cantidad de personas se convierten en espectadores y permanecen atentos del oficio de estos artistas, e incluso se convierten en fanáticos de la persona que interpreta el personaje tanto como del personaje.

Sobre esta cultura hay un documental llamado *Paris is burning* (1990) en el que se presentan distintos *drag queens*, ahí ellos hablan acerca de sus vidas y problemas; asimismo, sobre cómo se requerían cantidades enormes de fuerza, orgullo y ánimo para poder sobrellevar las escasez y precariedades a las que debían enfrentarse día a día. Para ayudarse y distraerse de lo difícil que resultaba para ellos enfrentarse a su realidad diaria se crearon espacios denominados *balls*, en español bailes, en los que concursaban en distintas categorías, ya que como Dorian Corey expresó en el documental

En la vida real no puedes obtener un trabajo como ejecutivo a menos que tengas un antecedente académico y una oportunidad. Ahora bien, el hecho de que no seas un ejecutivo se debe a las condiciones sociales. La gente negra tiene muchas dificultades para lograr algo y los que lo hacen son generalmente heterosexuales. (Lacy, 1990)

En estos bailes los hombres que participaban buscaban vivir una fantasía, una vida ideal, donde pudieran ser libres de cualquier prejuicio, una vida en la que no tuvieran que preocuparse por ser atacados en la calle por su orientación sexual, su imagen, o sus ademanes.

Es por esto que las categorías dentro de las que participaban podían oscilar entre colegiala, hombre ejecutivo, *butch queen*, que se puede definir como una persona homosexual que no tiene demasiados manierismos de ninguno de los dos géneros; era merecedor del

premio quien presentara una mejor fachada, es decir, quien por su apariencia física y su actitud pudiera pasar desapercibido en las calles como si fuera realmente esa persona que está, personificando.

Habiendo presentado un brevísimo repaso del mundo al que hace referencia el *reality* que se va a analizar, es necesario ahora, conocer al presentador, jurado principal y mentor de este *reality show* RuPaul Andre Charles quien:

(...) es presentador, músico, actor, *drag queen* y una de las 100 personas más influyentes del mundo, según la revista *Time*. Desde 2009 es el maestro de ceremonias de *RuPaul's Drag Race*, un programa de talentos que corona, anualmente, a un artista dedicado al *drag*. (Cantó, 2018, s.p)

Charles quien nació en los años 60s en Estados Unidos es bastante comunicativo acerca de la difícil infancia que tuvo, las condiciones atóxicas con las que creció y las múltiples peripecias que tuvo que superar mientras crecía, de hecho, relata que a sus 10 años recurrió a las drogas y al alcohol para lidiar con el acoso que sufría por parte de sus compañeros de escuela gracias a su homosexualidad. Charles asegura que, en 1975, cuando tenía 15 años, llegó su salvación al trasladarse a Atlanta con su hermana, ya que ahí conoció, como él los llama, a los suyos, junto a ellos aprendió y fortaleció su identidad artística.

Su primer [sic] incursión en la escena profesional llegaría en 1989, con su primera aparición en un producto de alcance nacional: el videoclip de la canción Love Shack del grupo The B-52. Ese mismo año fue designada como la Reina de Manhattan (Martínez, 2017, s.p)

Desde ese momento su carrera ha crecido exponencialmente. Charles le atribuye su creciente e imparable éxito a la supresión del sexo de sus presentaciones. Charles asegura que creó un personaje sensual más no sexual, él considera que vende más, y que los norteamericanos le temen al sexo.

Habiendo definido a qué se refiere el término anglosajón *drag queen*, y mencionado brevemente la historia del presentador del *reality show* sobre el que se trabajará en este subcapítulo. Es momento, entonces, de mencionar qué cualidades se espera que tenga el ganador de *RuPaul's Drag Race*, Charles menciona constantemente, en todas y cada una

de las temporadas que han salido al aire del *reality show*, que lo que se busca en la *queen* ganadora es que posea: carisma, originalidad, coraje y talento. Estas cualidades engloban lo necesario para llegar a ser una *drag queen* exitosa dentro y fuera de la competencia.

La mecánica de la competencia de este *reality show* es de eliminación semanal, significando que semana a semana un aspirante a ganador queda fuera de la competencia, y cada semana se le presentan diferentes retos que deben cumplir para mantenerse en la competencia y estar un paso más cerca de ser coronada la *drag queen* del año.

Los capítulos pueden dividirse en cinco etapas: El mini desafío, el desafío principal, la pasarela, las críticas de los jueces y el *lip-sync for your life*.

Los mini desafíos suelen ser graciosos, en los que las participantes, usualmente, tienen libertad creativa para hacer bromas, reírse, bailar, entre otras actividades, pero siempre recordando que están siendo evaluadas. Al final de estos mini desafíos RuPaul Charles premia a una, o más concursantes, sólo se premia a más de una concursante cuando el reto principal es en equipos; con alguna ventaja para el desafío principal o bien, viajes o bienes materiales para que disfrute una vez terminado el programa. Uno de los mini desafíos más esperados por los espectadores de *RuPaul's Drag Race* es la llamada visita a la biblioteca, y en este los concursantes deben insultarse los unos a los otros de una forma, aunque hiriente, graciosa y simpática. Este mini desafío hace referencia a uno de los términos mencionados en *Paris is burning*, llamado *Reading* algo que las *drag queens* de la época solían hacer para divertirse entre ellas o para criticar a las personas, usualmente blancas y heterosexuales, en sus caras, pero de una forma que resultara divertida para todos los involucrados.

Los desafíos principales cambian su temática semana a semana, por lo que las *queens* deben estar preparadas para cualquier cosa que les depare la competencia, pueden estar centrados en las habilidades para el baile, para el canto, para la actuación, para las ventas, el humor, o para el entretenimiento en general. Hasta la quinta temporada la *queen* ganadora obtenía inmunidad para la semana próxima, pero desde la sexta temporada esta

modalidad ya no está vigente en la competencia. Además de la inmunidad la ganadora del desafío gana dinero, cosméticos de alta calidad, viajes o indumentaria de diseñador; se muestran episodios donde los desafíos principales son en grupo, sólo hay una ganadora por semana; dos desafíos que suelen ser recurrentes, y esperados con ansias por los fanáticos, en las temporadas del *reality* son el *snatch-game* y el *family resemblance*.

El *snatch-game* o juego de imitaciones es en el que los participantes deben personificar una celebridad y hacerla lo suficientemente graciosa como para hacer reír a RuPaul Charles, deben hacerlo de forma tal que incluso quien no conozca el personaje disfrute de su actuación.

Y los desafíos de *family resemblance* o parecido familiar son aquellos en los que llevan a una persona, comúnmente, ignorante acerca de cómo funciona el oficio de las *drag queens* y transformarlos en una *queen* que parezca de su propia familia. Al tener una gran complejidad, estos retos suelen presentarse cerca a la final de la competencia, ya que se supone que permanecieron en la competencia las participantes más capacitadas para cumplir un reto de esa magnitud.

La pasarela es otra instancia en la que se evalúa a las *queens*, pues cada semana se les brinda una categoría, similar a las categorías de los bailes presentados en *Paris is burning*, donde ellas deben hacer alarde de su estilo, sus habilidades de confección, maquillaje, peinado y caminata. Justo después de ésta es el momento para la crítica de los jueces.

Es pertinente mencionar cómo funciona la evaluación de las participantes. Un panel de jueces liderado por el mismo RuPaul Charles critica una a una a las *drag queens* que están paradas frente a ellos, ya sea para alabarlas o corregirlas con firmeza por su desempeño; usualmente el panel cuenta con tres jurados continuos, o de planta, y uno o más jueces invitados, la jurado más estable a lo largo de la competencia es Michelle Visage quien es amiga personal de Charles. Posterior a las críticas de los jueces se escoge una ganadora y dos perdedoras que deben realizar *lip-sync for your life*.

El *lip-sync for your life* consiste en bailar y hacer la fono mímica de la letra de una canción que se les pidió, a todas las *queens*, que prepararan previamente, para que estén listas para defender su lugar en la competencia de ser necesario, y dependiendo del desempeño de la *queen* en esta instancia Charles, sin consultar con los jueces, decide que participante es merecedor de permanecer en la competencia.

Con el pasar del tiempo los premios para la ganadora de la temporada han mejorado al igual que el éxito del *reality*. En la primera temporada, el premio mayor eran 20.000 dólares, la portada en la revista *Paper*, un retrato hecho por el fotógrafo Greg Gorman para ser usado en una campaña publicitaria de la tienda *L.A Eyeworks*, una gira con *Absolute Vodka Pride* de Estados Unidos, mientras que en la última temporada, hasta el momento, es decir, la onceava temporada, los premios son 100.000 dólares, un año de cosméticos ilimitados de la famosa marca *Anastasia Beverly Hills*, una corona y un cetro, y el título de superestrella *drag* del año.

4.3. Falso *reality show*: *Total Drama Island*

Al escuchar por primera vez la idea de realizar una serie de televisión ficcional que utiliza como recurso narrativo un falso *reality show*, puede sonar descabellado y sin precedente alguno, puesto que el espectador estándar no está demasiado habituado a observar esa especie de metadiscurso en los programas televisivos que ve comúnmente; sin embargo hay antecedentes que plantean el uso de revelar el artilugio, en los que se muestra sin ningún pudor toda la parte del detrás de escenas, en estos se relatan historias adyacentes a la realización de productos audiovisuales. Un ejemplo claro y preciso, es el famoso y aclamado largometraje *Singin' in the rain* (1952) en el que una productora famosa por sus películas silentes hace la difícil transición hacia el sonido. En este film se muestran las peripecias que deben enfrentar en el proceso de adaptarse a las nuevas tecnologías y a las nuevas formas de contar historias.

El ejemplo planteado previamente se refiere al ámbito cinematográfico, pero al igual que en el cine hay ejemplos claros para referirse a estos metadiscursos, en los que se refleja el detrás de cámaras de productos pensados para ser visualizados en la pantalla chica, como lo es la serie *Unreal* (2015-2018), inspirada en el cortometraje *Sequin Raze* (2013), en ambos productos la protagonista trabaja como productora para un *reality show* de concurso en el que el premio es una relación romántica con un soltero codiciado, “Las entrevistas frente a las cámaras siguen un guión [sic]. Puedes ‘persuadir’ a un miembro del elenco para que piense de cierta manera, o decirle algo para que cambie de tono.” (Romero, 2016, s.p), acerca de esta parte del oficio del productor de *realities* se tratan estos dos productos ya que la protagonista debe mover hilos y manipular a los participantes para que el resultado final sea lo suficientemente entretenido, caótico y dramático para que el espectador en su hogar quede atrapado y estupefacto por las reacciones de los participantes ante las situaciones a las que se enfrentan.

En esta parte del presente PG se pretende analizar la serie televisiva *Total Drama Island* (2007), en la cual los personajes son participantes en un *reality* de concurso de supervivencia. Capítulo a capítulo se ven enfrentados a duras pruebas en las cuales deben demostrar que ellos son aptos para continuar en la competencia, mientras crean alianzas, estrategias y buscan ganarse el aprecio de la audiencia.

Esta es una serie del género de animación, razón por la que se le atribuye tanto éxito al haber innovado con este tipo de concursos en el género. Al tratarse de dibujos animados resultó mucho más efectivo parodiar y satirizar los modelos, o convenciones, a los que está acostumbrado el espectador de *realities*, llevan cada aspecto de estos al extremo, como los desafíos, a los cuales el televidente reacciona con asombro debido a su dificultad y el excesivo riesgo al que se someten los participantes; o en las entrevistas, que son el espacio para que se desahoguen los personajes, es parodiado el hecho de que se graban posterior a los sucesos, por lo que coloca al participante en una posición incómoda en la que tiene que actuar como si estuviera viviendo ese momento mientras habla. Todo esto resulto clave

para que la audiencia se conectara con el programa. En principio apuntaron a un público adolescente ya que fue transmitida por primera vez en *Cartoon Network*, un canal infantil. El *target* era un público de entre 12 y 18 años edad, contiene un humor disfrutable, un toque de humor negro y por supuesto mucho drama en cada final de un episodio.

Tal fue la repercusión de la serie que fue transmitida en horarios estelares, por lo que en la noche pudo alcanzar mucho más público, es así como incluso el público adulto disfrutó no solo de la primera sino de todas las temporadas, al ser un humor irónico y al ser una parodia de lo que para la época era lo más apetecido en la televisión: los *reality show* de juegos y concursos. Este programa fue innovador y único, porque al tratarse de caricaturas se podían manejar las emociones de forma abierta, lo que facilitaba que en casa, los espectadores pudiesen identificarse con al menos uno de los personajes. No había tapujos, no había cohibiciones de tipo moral, ni nada que frenara a los participantes de mostrar la esencia que habían armado para cada uno de ellos.

Todos los aspectos de la personalidad son llevados al extremo. Los sentimientos y emociones juegan un papel muy importante al conseguir que el personaje genere esa conexión con el televidente a pesar de ser una caricatura participando en un juego ficcional. El impacto de esta serie fue sin precedentes para una serie animada de tele realidad, tanto que contó con 5 temporadas. Tuvo 120 episodios al aire. Desde el 2007 hasta el 2014 y la primera temporada se ha transmitido en más de 188 países mientras que toda la franquicia se ha visto en al menos 100.

Sin lugar a dudas el éxito de esta serie tiene mucho que ver con la gran variedad de personajes que hay, todos con diferentes matices en sus personalidades que los hacen únicos, y para todos los gustos del espectador. Además de ser graciosos, cada capítulo tiene algo que hace reír e incluso el espectador puede llegar a sentir aprecio por el antagonista. Chris, el presentador, y el Chef que se encargan de hacer sufrir a todos los participantes con un placer sádico, hasta los grandes villanos, doble cara que hacen lo que sea para ganar el dinero del premio.

El estilo de competencia es similar al de *The Amazing Race*. En la primera temporada llegan 22 adolescentes a una isla conocida como *Campamento Wawanakwa*, bajo la idea de que van a concursar en un *reality* en el cual se les van a brindar todas las comodidades y lujos necesarios para hacer de su estadía una experiencia placentera, mientras compiten por ser famosos, sin embargo la realidad de la competencia es que deben vivir en un campamento con condiciones precarias, donde su único lujo es un jacuzzi que ellos mismos deben construir en el primer reto; el *catering* está a cargo del Chef Hatchet, quien les cocina comida desagradable y los concursantes no tienen derecho de quejarse.

Si bien en el primer episodio se hace una introducción a todos los personajes y se destacan ciertas características de cada uno, a pesar de ser varios personajes interactuando en un solo lugar, todos están muy bien desarrollados y no se convierte en una trama pesada para el receptor tratar de entender a cada uno de ellos. Aunque algunos tienen poca participación se explota de manera correcta y concisa su personalidad, como lo es el caso de Ezekiel, Eva, Justin, Tyler, Noah, Cody, el Chef incluso, entre otros que no llegaron tan lejos. Y hay otros personajes con mucha más presencia en el show y más desarrollados a lo largo de los capítulos como: Owen, Lindsay, Gwen, Trent, DJ, Izzy, Duncan, Courtney y la favorita y a la vez odiada Heather, la antagonista principal quién desde que llega a la isla establece su objetivo de ganar basado en el engaño y manipulación pero también resulta ser una gran estratega.

Los desafíos son en equipos, pero las eliminaciones son individuales así como el premio es para un solo concursante, son dos equipos los que compiten: los *Topos Gritones* y los *Bagres Asesinos*, cada uno cuenta con 11 participantes. En cada episodio, los equipos se enfrentan en un desafío, buscando obtener la inmunidad. Por lo que el equipo perdedor irá a la fogata en la noche, este es el momento en que los integrantes de cada equipo votan a uno de sus miembros para eliminarlo. El participante con más votos es despedido de la competencia.

Chris McLean, el presentador quien actúa como mediador en la ceremonia de eliminación, es decir, cómo se mencionó anteriormente, la fogata. Él llega con malvaviscos, los cuales entrega a los participantes que aún continúan en la competencia; el concursante que no recibe uno debe caminar por el *muelle de la vergüenza* y tomar el *bote de los perdedores*, que se encarga de sacarlos de la isla para no regresar jamás. Sin embargo esta regla se rompió en el capítulo *No Hay Dolor, No Hay Juego*, cuando regresaron Eva e Izzy al juego, quienes previamente habían sido eliminadas. A pesar de lo que los concursantes creían, a los eliminados se les enviaba a un *resort* de lujo donde podían pasar los días lo que duraba la competencia.

A la mitad de la temporada, los *Topos Gritones* y los *Bagres Asesinos*, desaparecieron, por lo que de ese punto en adelante los participantes concursaban y obtenían inmunidad individual. Esto se dio hasta que el concurso llegó a los últimos cinco, a partir de ese punto se emplearon dos métodos de eliminación: el que se venía trabajando, es decir, la votación de los campistas; y en el otro, se realizaba un desafío eliminatorio y quien perdiera debía despedirse de la competencia. Los dos jugadores que llegaron a la final, Gwen y Owen, fueron sometidos a un concurso final. Al final de la temporada, Owen gana la competencia. En esta serie se destacó el factor telerrealidad ficticio y consiguió cautivar y encantar a mucha audiencia, los escenarios, los personajes y el argumento de cada episodio están bien trabajados, lo que permite que el ritmo sea ameno y muy fácil de digerir para todo público.

Capítulo 5. *Proyecto CA*

Los capítulos anteriores funcionan para presentar las bases teóricas necesarias para realizar la escritura de una serie televisiva dirigida a adolescentes que además tenga el componente educativo, el cual es el objetivo principal de esta serie. Esta característica es la que distingue *Proyecto CA* del resto de programas televisivos que están actualmente al aire.

Asimismo, *Proyecto CA* se caracteriza por trabajar con un formato parecido a una muñeca rusa, por ser una serie de ficción dentro de la cual sus personajes van a ser participantes de un *reality show* ficticio, creado exclusivamente para la serie; y con el recurso del *reality* se planea ser una plataforma educativa acerca del oficio en la industria cinematográfica, mostrándole a los jóvenes, de una forma entretenida, la función de los roles en el proceso de creación de un producto audiovisual.

Ahora bien, este PG está centrado, observado y planteado desde el rol del guionista, por lo que se propone es realizar la biblia de la serie. Según Schrott:

Todo guionista es un narrador de historias y, como tal, le gusta exponerlas y articularlas en un universo. Es ahí donde el creador tiene la oportunidad de explayarse, de dar todas las explicaciones acerca de lo que sucede, del estilo, y establecer el tono general y todo lo que sea necesario entender de la serie. Ese documento se llama 'la biblia'. (2014, p. 193)

La biblia es el lugar, el paso o el proceso en el que el guionista puede disfrutar del proceso creativo en todo sentido; en esta parte del proceso el guionista puede crear el universo en el que los personajes se van a desarrollar, qué pasó antes de que empezara el relato de la serie, qué pasa durante y qué pasará después de éste, asimismo se plantea qué personajes van a llevar el relato adelante, cuáles son sus características principales, qué es lo que les puede suceder y qué es lo que definitivamente no puede suceder en ese universo, es el momento para que el guionista le de vida a su historia; es el momento para definir en qué tono va a relatar su historia; y aún más importante, en esta instancia el guionista puede explayarse y hablar respecto a qué es lo que quiere contar, qué busca transmitir a la audiencia a través de su producto.

Básicamente la biblia contiene las normas bajo las cuales se va a regir la serie planteada. Funciona para ser un nexo que comunica a todo el equipo productivo-creativo, ya que para que el producto final sea un éxito todos los departamentos deben tener en la mira la misma meta, deben tener clara la forma en la que van a proceder, para que el producto sea coherente y tenga cohesión. La biblia resulta extremadamente útil en la realización de una serie teniendo en cuenta que es común que los roles y/o equipos creativos de la serie varíen de capítulo a capítulo o de temporada a temporada.

5.1. Ficha técnica

En esta parte del PG se busca adentrarse más en la creación de la serie *Proyecto CA*, por lo que se deben presentar los aspectos más básicos del programa, cómo lo son: el género, la señal que se propone para que lance al aire el producto, la cantidad de capítulos por temporada, el target específico al que va dirigido el audiovisual, los temas que se abordan, la idea central de la serie y el tratamiento estético.

Para comenzar a describir la serie propuesta se debe plantear dentro de qué género va a estar circunscrita ya que “los géneros establecen las fronteras del estilo de escritura para cada serie en particular. Para los escritores, los géneros son límites y oportunidades” (Schrott, 2014, p. 41) se toman como referentes los géneros propuestos por Schrott en el libro mencionado anteriormente, estos son: drama o comedia familiar, drama policial o de acción, drama legal, misterio, drama médico, series de adolescentes, ciencia ficción, político, guerra, fantástico, horror y por último comedia.

En el caso de *Proyecto CA* se puede englobar dentro de la categoría de serie de adolescentes, puesto que es una en la que los personajes protagonistas son adolescentes, por lo que quienes más probabilidades tienen de sentirse identificados son los jóvenes atravesando la etapa de la adolescencia, además se busca que toque temas atractivos para los adolescentes y de esta forma lograr captar la atención de este público. Al tratarse de una serie enfocada en retos relacionados con el arte del cine, tales como, la creación

de guiones, arte, cortos, fotos de forma empírica, ya que ninguno de los concursantes serán profesionales, todos estarán dentro de un ámbito académico, son jóvenes que estudian en el colegio o que recién terminan la escuela, pero quienes sienten interés por el mundo del cine, entonces, no se trata de profesionales, se trata de adolescentes que buscan precisamente llegar a convertirse en profesionales dentro del medio audiovisual. *Proyecto CA* servirá como una plataforma académica para que todos aquellos jóvenes desde sus casas que compartan esta pasión por el cine puedan adentrarse en los conceptos, teorías, formas, procedimientos pero también puedan identificarse con las distintas personalidades de los participantes, crear ese nexo interpersonal es tan fundamental como las bases académicas ya que es la forma en la que se puede atrapar a un adolescente que hoy día tiene mucho contenido a su alcance de forma casi que inmediata, ya sea a través de la televisión, cine e incluso en su teléfono, con todas las plataformas actuales y redes sociales.

Asimismo se puede clasificar dentro del subgénero *dramedy* como lo denomina Schrott “un programa en tono satírico pero en el cual suceden cosas dramáticas. Suele responder a la frase ‘me duele solo cuando me río’.” (2014, p. 46), ya que aunque se busca que la serie tenga un tono cómico en algunos retos, situaciones o *gags*, también se planea que las situaciones que viven los personajes sean, de un modo u otro, similares a las que atraviesan los adolescentes espectadores del programa, por lo que se deben plantear momentos de desamor, desilusión, cambios, entre otros. Esa cercanía con el espectador y con lo que él vive es clave al momento de realizar una serie, y más una que se proponer ser un falso *reality show*, donde la ilusión de realidad debe estar presente.

Consiste en que la cámara se convierte en algo invisible pero que lo ve todo. Uno de los elementos más importantes es la naturalidad de los observados quienes deben comportarse igual que si la cámara no estuviera presente o *encendida*.

Ahora bien, para la señal en la que será emitida la serie *Proyecto CA*, se tienen: el canal *Encuentro*, *Nickelodeon*, *MTV* y *Sony*.

Al tratarse de un proyecto educativo desarrollado mediante contenidos audiovisuales que pretenden ser divertidos y entretenidos para un contexto juvenil, estos son los canales que más se ajustan al propósito. El objetivo principal es que con un contenido innovador y de calidad resulte una propuesta atractiva y sólida para una amplia y plural.

El canal Encuentro jugaría un papel importante para que el proyecto sea lanzado nacionalmente en Argentina, por ser un canal de índole cultural, que se caracteriza por transmitir conocimiento de variados campos educativos, científicos y culturales. Hoy día ofrece documentales, programas de debate, producciones interactivas y series sobre temas que incluyen filosofía, historia, arte, música, derechos humanos, naturaleza, ciencia e innovación, entre otros.

Por su parte, el canal *Nickelodeon* representaría pisar con mucha fuerza dentro del *target* objetivo. Este es un canal de televisión infantil y juvenil dirigido principalmente a los niños, preadolescentes de 7-15 años de edad. *Proyecto CA* debería ser transmitido en la franja de *Nick at Nite*, la radiodifusión de servicio nocturno durante las horas intermedias que cuenta con las reposiciones de comedias de horario estelar de más edad, junto con algunas series originales y películas para fines de calificación.

Sony es otra opción para transmitir el *Proyecto CA*, ya que no es solamente conocido por emitir películas sino también muchas de las series más exitosas y *realities* con mayor audiencia, tales como *El factor X*, *America's Next Top Model* y *The Voice*.

Este proyecto tendría 6 capítulos por temporada, el *target* específico al que va dirigido el audiovisual es de jóvenes de 13 a 18 años.

Los temas que se abordan van desde los rasgos de las personalidades de los concursantes hasta el conocimiento por muy escaso que tengan del ámbito cinematográfico. Obviamente, esta no va a ser la excepción a cualquier *talent show* que es en sí mismo una variación de formato de telerrealidad. Las emociones y las estrategias de los concursantes convivirán con las cámaras y el ojo del espectador. Crear un casting con personalidades sugerentes, que choquen, que llamen la atención, que provoquen rechazo, afecto, quienes

muestren la sana competencia, la amistad, el sentido de superación, todos estos son los temas que se van a profundizar en *Proyecto CA* y que buscan generar una identificación entre concursantes y público. Competirán aficionados al cine que no tienen que ni siquiera dedicarse profesionalmente a oficios relacionados con el cine. Nunca se trata de profesionales. Esto logra que el espectador se identifique y genere esa conexión con el concursante llegando a verlo cómo alguien que podría ser su vecino, su hermano o su compañero de trabajo, sufre, compite, resuelve problemas, se frustra como si estuviera siendo parte de la competencia.

La idea central de la serie consiste en lograr que los adolescentes entre los 13 y los 18 años con intereses en el mundo cinematográfico logren conectarse con esta parte académica de forma divertida en un contexto más descontracturado, se tratarán términos, conceptos y procedimientos profesionales pero ellos son todos amateurs. *Proyecto CA* es un espacio de superación personal y esfuerzo donde la meta de los participantes es conseguir su sueño: dedicarse profesionalmente al cine.

En *Proyecto CA* todos van a competir, pero siempre bajo el paraguas del aprendizaje. El error está muy presente en el programa y el público incluso lo comprende y lo siente como propio. Se debe destacar que obviamente, el acierto es recompensado muy positivamente por el espectador. Por tanto, existe una automática empatía con aquel concursante que, aficionado al cine ha demostrado una clara evolución desde su llegada al programa hasta el final. El concurso tendrá el gancho que crea ver cómo unas personas de la calle, comunes y corrientes son capaces de superar sus límites en algo tan creativo como el cine. Este proyecto toma como antecedente a la serie *Face Off*, el tratamiento estético busca ser muy similar al de esta producción, al compartir el ámbito cinematográfico. En dicha serie, un grupo de artistas del maquillaje compiten entre ellos para crear trabajos dignos de verse en películas o series de ciencia ficción y terror. *Face Off* explora el mundo del maquillaje, efectos especiales y la imaginación sin límites que se traduce en obras de arte increíbles. Los competidores tienen retos complicados, incluyendo la ejecución de la pintura de cuerpo

completo. En *Proyecto CA* se ahondará en las diferentes ramas del cine como, guion, dirección de arte, producción.

5.2. Personajes

Los personajes son una parte fundamental al momento de pensar en un producto audiovisual de estructura clásica. Son ellos los que van a llevar adelante el conflicto, son ellos los que realizan la acción, los que personifican el sentir de la serie y el mensaje que se quiere transmitir con el producto.

Es por eso que esta parte del presente PG se centrará en presentar los personajes. Según Comparato “Personaje es algo así como personalidad, y se aplica a las personas con carácter definido que aparecen en una narración” (1998, p. 97) y son estos los que van a cobrar vida en la serie *Proyecto CA*, los que van a superar las pruebas que se les presenten durante el *reality* del cual serán participantes y además deben superar las pruebas de las relaciones interpersonales que se creen dentro de la casa, donde van a vivir mientras no estén participando de la competencia.

Para lograr la identificación del público se deben crear personajes que el espectador reconozca fácilmente, aquellos a los que está acostumbrado por verlos ya sea en otras series, en películas, en *realities*, en su escuela, por su barrio, el conductor de confianza que lo transporta siempre, o incluso algún familiar.

Los personajes a los que se les dará vida en la serie *Proyecto CA* serán: la presentadora, los dos jueces principales y los personajes que van a ser participantes del *reality*, que serán 24 en total, ya que la competencia iniciará con cuatro equipos conformados por seis concursantes. Por lo que se los debe caracterizar, es decir definir y diseñar su carácter, sus rasgos particulares los que los vuelven reconocibles, lo que los distingue de los demás, pero aun así los hace lo suficientemente reales como para causar identificación en el espectador.

La primera a la que se va a caracterizar es la presentadora, cuyo nombre es Carolina, una mujer de 35 años, quien toda su vida persiguió su sueño de ser actriz. La amargura de no conseguir nunca papeles protagónicos la convirtió en una mujer egoísta, cínica, narcisista; sin embargo frente a las cámaras presenta una fachada de dulzura, amabilidad y genuino interés por lo que le ocurre a los participantes del *reality*. Es llamada para presentar el *reality Proyecto CA* bajo la excusa de que va a tener un papel estelar en un programa televisivo, cuando en realidad se la busca para que presente y no para actuar en una serie. Carolina resulta un personaje interesante ya que en las noticias suele aparecer un artículo sobre cómo los actores o presentadores de televisión presentan una personalidad frente a las cámaras y otra en su vida cotidiana, donde le responden de mala manera a sus fanáticos o al equipo que está encargado de trabajar con ellos.

Uno de los jueces es Francisco Javier de 50 años un famoso, aclamado y galardonado productor audiovisual, él es padre de una joven adolescente y de un niño pequeño, por lo que es bastante paciente con los concursantes de *Proyecto CA*; aunque es muy famoso es un hombre humilde que, si bien juzga los trabajos de los participantes lo hace con tacto y de forma constructiva, ya que busca que ellos crezcan y prosperen en las áreas que les gustan.

El otro juez principal es Iván de 27, es un guionista exitoso, adicto al café, tiene poca paciencia, es muy explosivo. Algo curioso de este personaje es que las historias por las que es reconocido son bastante tranquilas y románticas; en éstas suele hablar acerca del arte Zen y la meditación. Los personajes que crea son tranquilos y sus objetivos suelen ser encontrar su paz interior. Iván será ese juez que está en desacuerdo con los proyectos presentados por los participantes, no va a estar satisfecho, por lo que cuando opine que un proyecto o algún rol realizó un buen trabajo todos en el programa estarán sorprendidos. Otra característica de Iván es que siempre carga con una libreta y una lapicera, en la que escribe inmediatamente se le ocurre una idea, aunque esté juzgando, severamente, a los participantes o discutiendo con su compañero, Francisco Javier.

La dinámica de estos dos personajes hará reminiscencia al jurado bueno y al jurado malo con los que el espectador se suele encontrar en los *realities* que está acostumbrado a visualizar, por lo que las interacciones de estos dos pueden resultar cómicas cuando se las compara con las de otros jurados en *realities* de concurso.

Sin embargo, quienes tomarán más protagonismo son los adolescentes que están concursando en el *reality show Proyecto CA*, donde sus habilidades desempeñando su rol de especialidad serán puestas a prueba, aunque es una competencia grupal los participantes deberán intentar demostrar su talento y sus habilidades, para de esta forma probar que ellos son merecedores de permanecer en la competencia, así como de ganar el premio final.

Para caracterizar a los participantes de la competencia se describirán sus características principales, dichos personajes se dividirán por roles, y se empezará por los guionistas de la competencia.

En esta temporada los guionistas son: Manuel, Micaela, Silvia y Mónica.

Manuel es un joven de 16 años, apasionado por las películas de terror, a su mamá le asusta que él asegura que cuando duerme más plácidamente es cuando sueña con su ídolo Freddy Krueger. Las historias que escribe por hobby suelen ser de personajes terroríficos, fantasmagóricos o demoniacos. A pesar de su apariencia atemorizante, Manuel es dulce y romántico. Es bastante popular en su secundaria, pero tiene un grupo limitado de amigos. Micaela tiene 16 años, su hobby es escribir por internet con su mejor amiga que vive en España, nunca se han visto en persona, pero llevan escribiéndose más de ocho años. Sus películas favoritas son las que están inspiradas en libros de John Green. Es una chica fuerte que no permite que la hagan sentir inferior o incapaz, no teme decir lo que piensa. Tiene una muy buena relación con su madre, pero no tiene contacto con su padre o con su hermana.

Silvia tiene 15 y es una chica insegura de sus capacidades. No se siente capaz de competir en un concurso como lo es *Proyecto CA*, pero se inscribió porque su grupo de amigas lo

hizo, pero solo ella fue escogida. Silvia siente que la escogieron para ser la burla en el *reality* y ser eliminada de primera. Sus películas favoritas son los dramas que la hacen llorar aunque no tenga ganas.

Mónica tiene 17 años, siempre ha sido muy buena estudiante y entre las cosas que más disfruta estudiar es idiomas. Razón por la que en su tiempo libre estudia inglés, portugués y francés. Gracias a sus clases de francés se ha enamorado de París, su sueño es ir a Francia y pasear por todos los lugares turísticos que tanto ha visto en sus libros y películas favoritas. La película que puede ver una y otra vez es *Media Noche en París*, considera que es la película perfecta.

Los que ejecutarán las tareas de producción son: Antonio, Samantha, Enrique y Alan.

Antonio, un joven de 18, es muy optimista, siempre le ve el lado bueno y agradable a cada situación, aunque las personas que lo rodean quieran hacerlo ver el vaso medio vacío. Le encanta contar chistes y aunque nadie se ría él los disfruta. Su idea de pasar un buen rato es pedir un *delivery*, quedarse en el sillón viendo películas y hacer concursos de eructos con sus amigos.

Samantha, tiene 17 años, es una chica inteligente y sobresaliente. Ella cree que haber sido pasante en la empresa de su padre durante las vacaciones le da una ventaja frente a los demás participantes. Ella no duda de que va a ser la ganadora de la competencia, pues cree que no tiene igual. Sus padres toda su vida le han recalcado que ella es la mejor y no hay nadie en el mundo que se le compare. Antes de partir a la competencia sus padres le prometieron un auto si ganaba.

A Enrique de 18 años le gusta vestirse de saco y corbata. Siempre está impecable y sus zapatos brillantes. Él se enoja muy fácilmente y siempre se molesta con las personas que lo intentan ayudar, porque se cree autosuficiente. Piensa que si lo quieren ayudar es porque lo creen incapaz de solucionar los problemas por él mismo. Tiene dos hermanas menores que lo admiran y siempre están detrás de él para observar cómo se desenvuelve, aunque

él siempre les diga que lo dejen en paz, Enrique ama a sus hermanas y sus momentos favoritos del día es cuando puede estar con ellas.

Alan tiene 16 años, su película favorita es *El Rey León* y aunque para muchos resulta insólito que su película favorita sea una caricatura él considera que es la película más brillante que ha visto. Desde que la vio se sintió identificado con el sentir los animales y la fuerza de la naturaleza, forma parte de muchos grupos defensores de los derechos de los animales. Su objetivo en su carrera profesional es poder producir *El Rey León 4*.

Los que cumplirán el rol de dirección son: Andrea, Antonella, Daniel y Elena.

Andrea es una chica de 15. La suelen describir como una persona extraña, se divierte observando insectos, aunque en realidad no le llama la atención aprender sobre ellos, solo le gusta verlos por lo pequeñitos que son, piensa que son los animales con más detalles de todo el mundo. Le gusta mentir sobre cosas insignificantes, le causa gracia la forma en la que las personas se creen sus mentiras. Su mentira favorita es decir que comió pollo cuando en realidad comió cerdo. Sus pequeñas mentiras son indetectables, pero cuando miente respecto a una situación importante su voz se pone chillona y empieza a sudar.

Antonella tiene 14 años, es la concursante más joven del *Proyecto CA*, y es una chica de baja estatura, aficionada por el levantamiento de pesas, por lo que su cuerpo está marcado por los músculos. Por tener cachetes abultados y redondos, aparenta menos edad. Las personas suelen apretarle las mejillas y decirle que es tierna, esto enfurece a Antonella, y si insisten en llamarla adorable ella no teme en irse a los golpes.

Daniel tiene 17 años. Desde los cinco años descubrió su pasión por el cine y la industria audiovisual. Es un hombre muy sensible y conectado con sus sentimientos. Su mayor temor es el fuego, pero la confrontación y las discusiones también le atemorizan sobremanera. Sus películas favoritas son aquellas en las que una persona escapa del fuego caminando en cámara lenta como si nada extraordinario estuviera pasando, ya que él quisiera poder tener esa actitud.

Elena tiene 15 años y para su corta edad todos a su alrededor la consideran una chica muy controladora, siempre quiere que las cosas se hagan únicamente a su modo. No le gusta escuchar a las demás personas ni mucho menos críticas hacia ella o hacia su trabajo. Ella piensa que el rol de director es el más importante dentro del medio del cine, dice que ninguna película sería posible si no existiera un director detrás encargándose de absolutamente todos los detalles.

Los que estarán encargados de la dirección de arte son: Jennifer, Luis, Facundo y Franco. Jennifer tiene 18 años. Le encanta maquillarse y diseñar su propia ropa. En sus tiempos libres ve videos de YouTube en los que le enseñan cómo realizar maquillaje de efectos especiales. Su novio Emilio es su mejor amigo, se conocen desde que eran muy pequeños. Ambos dicen que en su vida pasada fueron esposos y por eso su conexión en esta vida fue instantánea. Jennifer es fiel creyente de la astrología, sus cambios de humor, malas contestaciones, tanto su mala como buena suerte se las atribuye a su signo zodiacal.

Luis es un joven dulce de 17 años. Se inscribió al concurso empujado por su novia Raquel, quien le dice que tiene un gran talento y que es su deber compartirlo con el mundo, pero antes de ser notificado de su ingreso a la competencia Raquel decidió terminar su noviazgo, debido a que ya no soportaba la presión de estar en una relación y que no creía realmente en el talento de Luis. Ella lo presionó para que se distanciaran un tiempo. Luis herido decide participar de la competencia para demostrarle a su exnovia y, a él mismo lo valioso y talentoso que es. Aunque Luis puede parecer un cobarde en la mayoría de las situaciones, cuando es necesario se enfrenta a lo que sea con tal de obtener lo que quiere. Sus películas favoritas son las de vaqueros, ya que él opina que esas épocas siempre fueron mejores que el presente.

Facundo tiene 16 años. Se enorgullece diciendo que es un gran futbolista y que casi lo contratan para jugar como profesional, pero se lesionó la rodilla, cuando la realidad es que nunca nadie lo ha visto jugar. Por ser su padre el productor ejecutivo del *reality Proyecto*

CA, él no tuvo que audicionar para ser parte de este, y le aseguraron que llegaría a la final. Planea encarar el *reality* con mucha paciencia y tranquilidad.

Franco tiene 18 años, es un joven introvertido y no tiene muchos amigos. En su tiempo libre disfruta de ver animes y su programa favorito es *Dragon Ball Z*. Siente mucho interés por la cultura japonesa, su video juego favorito es *Mortal Kombat*. Sus padres piensan que pasar mucho tiempo frente a la pantalla viendo todas estas peleas lo han hecho una persona malhumorada y un tanto agresiva.

La dirección de fotografía estará a cargo de: Belén, Sandra, Alejandro y Ángela.

Belén es una joven de 17 años a la que le encanta bailar aunque muchos le digan que lo hace mal. Es amistosa y comprensiva. No tiene problema en juntarse con personas que tengan gustos distintos a los suyos, siente que interactuar con las personas es lo que hace que su alma crezca y se vuelva más sabia. Sus películas favoritas son las que tienen que ver con el baile, porque puede imitar las coreografías en su casa.

Sandra tiene 17 años, es, como se podría decir, una *geek*. Le encantan las historias de ciencia ficción y fantasía, tiene un perro al que viste de dragón cada invierno. A Sandra le gusta jugar videojuegos con sus mejores amigas, aunque no es muy buena jugando ella disfruta hacerlo, por la compañía y las risas que comparte con sus amigas.

Alejandro tiene 18 años recién cumplidos, él se considera un chico genial y popular, no le da mucha importancia a las opiniones que tienen los demás acerca de su vida, ni de sus decisiones, pero esta es una de las cualidades que lo convierten en un chico simpático, ya que al no preocuparse por el que dirán es libre de ser él mismo, sin tener que ocultarle nada a nadie. Le encanta la música y es muy bueno tocando el clarinete, además detesta el silencio, siente que cuando hay mucho silencio no puede concentrarse y no puede divertirse; es por esa razón que odia a los mimos, ya que ellos no emiten ningún sonido, sin embargo su novio es apasionado por el trabajo de los mimos.

Ángela tiene 17 años y se considera la persona más graciosa que ha conocido, aunque es consciente que no siempre sus chistes son tomados de la mejor forma por los demás. Ella

siempre es sincera y objetiva con sus comentarios así que nunca se arrepiente de los comentarios que hace, incluso si llegan a herir a las demás personas. Su plan favorito es ir a museos a ver obras de fotógrafos reconocidos.

Los participantes aspirantes a ser camarógrafos profesionales son: Felipe, Miguel, Camila y Jorge.

Felipe es un chico de 18 años. Es considerado un joven guapo, lo que lo hizo conseguir cientos de miles de seguidores en sus redes sociales. La gente lo percibe como un hombre hueco, pero él es muy inteligente en cuanto respecta a la parte académica, suele sacar siempre dieces, pero sus compañeros creen que le va mal en la escuela. Tiene novia, su nombre es Josefina, pero él está buscando la manera de terminar su relación con ella porque le resta tiempo para estudiar. Felipe se enoja muy fácilmente, pero así como se enoja vuelve a retomar la tranquilidad con facilidad.

Miguel tiene 16 años, su lugar feliz es la playa y su deporte favorito es el *windsurf*, sin embargo tiene habilidades en muchos otros deportes también. Quien le inculcó su amor por los deportes fue su madre, la que falleció cuando él tenía 13 años. Miguel siente que debe continuar practicando deportes para honrar su memoria. Él detesta cocinar pero lo hace muy bien, es una tradición familiar que él prepare el almuerzo los domingos.

Camila tiene 15 años. Es extremadamente ágil en el arte de la manipulación, obtiene todo lo que quiere, pero una vez lo consigue se muestra inconforme y pide una nueva cosa. Son raras las veces que ella queda satisfecha con algo. Camila se frustra con facilidad y más aún cuando tiene que hacer las cosas por sí misma; ella no siente culpa por la forma en la que trata a sus padres, piensa que es el centro del mundo y por ende lo merece todo. Camila no tiene amigos ya que es educada en casa por lo que no ha tenido muchas oportunidades para socializar con jóvenes de su edad.

Jorge tiene 16 años, le gusta mucho estar frente o detrás de las cámaras, tomando fotos, grabando videos o editándolos. En el colegio se ha convertido en uno de los chicos más populares gracias a su canal de YouTube, en donde siempre está compartiendo contenido

de su día a día gracias a los videos de su cotidianidad, normalmente aparecen sus amigos, familia e incluso profesores.

5.3. Pautado y objetivo de la temporada

La intención de este subcapítulo es revelar la mecánica de la competencia en la que participarán los personajes de la serie *Proyecto CA*, y también revelar la forma en la que se estructurarán los episodios ya que están estrechamente ligados con el formato que va a manejar la parte del *reality show* ficcional del que van a participar los personajes mencionados anteriormente.

El *reality show Proyecto CA*, es decir, del cual son participantes los personajes de la serie homónima, tiene como objetivo premiar a un grupo de seis personas, en el cual cada uno tiene un rol específico. Estos roles son: guion, producción, dirección, dirección de arte, dirección de fotografía y camarógrafo. Los participantes deben luchar para conseguir que su equipo crezca con cada reto que realicen y así ser merecedores de una beca en la Universidad de Palermo para estudiar la carrera audiovisual de su elección, un contrato con la cadena televisiva en la que se emitirá el programa para cuando se reciban, además de financiación para realizar su propio producto audiovisual, bien sea una mini serie, o un largometraje.

En el primer episodio de la serie los participantes serán bienvenidos a la competencia con una fiesta para que se conozcan los unos a los otros, en la que hay música en vivo, pista de baile, comida, refrescos, una mesa de postres, entre otras cosas. Mientras que algunos se enfocan en conocer los roles de sus compañeros, se preguntan cuál es su género cinematográfico preferido, su inspiración, etc.; los demás están disfrutando de las distracciones que les ofrece la fiesta y no se detienen a conocer los intereses, de sus compañeros en el ámbito laboral, unos coquetean, otros comen, otros bailan, y unos se besan en una esquina.

La presentadora procede a explicar la mecánica de la competencia. En este momento tanto los participantes como el espectador se enteran de cómo va a funcionar el juego, tanto el sistema de eliminaciones, como los desafíos y la distribución de los equipos.

Primero deben crear los cuatro equipos al azar: Rojo, Amarillo, Negro y Verde, cada equipo consta de seis participantes cada uno con su rol específico: guionista, productor, director, director de arte, director de fotografía y camarógrafo.

Segundo los cuatro equipos se enfrentarán de a dos por semana, en el primer reto, el equipo ganador tiene la inmunidad y un cupo asegurado en la final del concurso, también podrá asistir a los siguientes dos retos como espectador, para aprender de las eliminaciones y de sus compañeros, el equipo eliminado en el primer reto tiene la oportunidad competir nuevamente con el equipo que pierda en el segundo reto, el ganador de este tercer reto clasifica a la final y el perdedor queda eliminado. El cuarto reto es la final conformada por los dos equipos clasificados y el ganador del tercer reto; de este último reto se escoge el ganador del *Proyecto CA*.

La presentadora tendrá seis paquetes, cada uno con cuatro sobres, los paquetes están cada uno rotulado con un rol, productor, guionista, director, director de arte, director de fotografía y camarógrafo; y cada sobre tiene en su interior el nombre de un equipo. Los productores se acercan uno a uno para sacar un sobre del paquete con la etiqueta de productor, y así sucesivamente los demás roles. Facundo le expresa a Belén quiere que estén en el mismo.

Carolina da inicio a la competencia para definir el orden de los cuatro equipos que ya están conformados, esta competencia es una ronda rápida de preguntas acerca de cine los puntajes más altos definen los dos equipos que se enfrentaran en el primer reto y los puntajes bajos los equipos que van al segundo reto.

El orden de los ganadores son primer reto Negro-Amarillo y segundo reto Verde-Rojo.

El equipo negro está integrado por Andrea, Samantha, Manuel, Facundo, Belén y Felipe; el equipo amarillo está conformado por Antonella, Antonio, Micaela, Luis, Sandra y Miguel;

mientras que en el equipo verde están Elena, Alan, Mónica, Franco, Ángela y Jorge; y finalmente el equipo rojo está integrado por Daniel, Enrique, Silvia, Jennifer, Alejandro y Camila.

Capítulo a capítulo se le dará a los participantes una semana para realizar un cortometraje siguiendo los lineamientos que se les van a brindar al principio, es decir, la realización de un cortometraje que cumpla con las normas y/o estatutos de un género cinematográfico que les será otorgado al azar; ya que cada vez que lleguen al set los representantes de cada equipo, deberán ponerse de acuerdo y elegir un sobre en el que se diga con qué género deben trabajar. A la mitad de la realización del cortometraje se les dirá que escojan otro sobre. En este sobre estará otro género, deben fusionar los dos géneros de cualquier forma que se les ocurra para lograr un relato coherente.

Al finalizar la semana los participantes deben realizar un *pitch* en el cual cada uno debe explicarles a los jueces cuál fue su propuesta, y qué fue lo que se logró en el rodaje. Los participantes no deben olvidar que el *pitch* es una instancia de venta, por lo que se le deben presentar a los jueces las soluciones que le encontraron a los problemas, y no solo el problema. Ya que serán los jueces quienes elegirán el equipo ganador del reto y cuál debe retirarse de la competencia.

La presencia de los jueces, brindará al concurso expertos que juzgarán los cortometrajes presentados por los participantes, velarán por la veracidad y transparencia de los concursantes, además brindarán comentarios e información sobre la prueba, para ayudar al espectador a entender lo que está sucediendo y explicar el accionar de los concursantes. A la final de la competencia llegarán tres equipos, a los cuales se les dará total libertad en cuanto a la creación del cortometraje, sin restricción de género, de estructura o vanguardia, sin embargo sí deberán seguir los lineamientos y caprichos de un director teatral proporcionado por el *reality*. En el quinto episodio los jueces tendrán reuniones con cada uno de los equipos para escuchar sus propuestas y, así brindarles ayuda y consejos para la óptima realización de sus ideas.

Finalmente en el sexto capítulo los equipos que aún continúan en la competencia deberán presentar los cortometrajes que realizaron, esta ceremonia tomará lugar en un auditorio para darles la sensación de que están realmente presentándose en un festival cinematográfico.

Lo que se busca con esta serie es no sólo enseñar a los adolescentes acerca del cine, sino también sobre las relaciones y el equilibrio que se debe tener en la vida, es decir, ellos deben encontrar el balance entre su esfera social, su esfera familiar, su esfera privada y su esfera académica, ya que cada uno de esos es un pilar importante en sus vidas.

Luego de haber realizado esta primera temporada de *Proyecto CA*, esta serie se puede expandir, al igual que han hecho muchas otras series y *reality shows*, a los cuales se les han creado versiones alternas, en el caso de *Proyecto CA*, se puede realizar desde una serie titulada *Proyecto CA: Profesionales*, en la que veteranos en la industria cinematográfica participen en la competencia como mentores de los equipos, o *Proyecto PRE-CA*, en la que preadolescentes son instruidos por ex concursantes de *Proyecto CA*.

Con el fin de que el proyecto pueda sobrevivir en el tiempo de forma atractiva para el *target*, ya que se trata de una audiencia juvenil es requisito que el contenido sea innovador, sin embargo manteniéndose dentro de los lineamientos planteados en capítulos anteriores y tomando en consideración la etapa de la vida en la que está el público, para de esta forma crear situaciones que ellos pueden considerar cotidianas, que les podrían pasar a ellos, con el fin de conectar y lograr que se sientan identificados con los personajes de la serie.

Es necesario resaltar que no se puede dejar de lado que el mayor propósito del *Proyecto CA* es que sea educativo por lo que los conceptos académicos no se pueden obviar, ni pasar por alto aunque para hacerlo atrayente se tenga que hacer la trama divertida y con conflictos lo suficientemente cotidianos y verosímiles para poder captar la mayor cantidad de espectadores.

Conclusiones

Después de investigar los diferentes tipos de programas educativos, se encontró en este ámbito que, para la audiencia adolescente, los programas existentes están centrados en el núcleo social de sus vidas y toman como foco las relaciones personales de los jóvenes. Hoy en las parrillas de la televisión sólo muestran las dificultades, aciertos, conflictos, logros, peligros de una vida estudiantil o pre universitaria de la juventud; pero un programa que transmita tanto conocimientos como relaciones interpersonales es algo inexistente en la actualidad.

Determinada la falta de un producto de este tipo en el mercado actual, se identificó y trabajó en los factores necesarios para hacer atractiva una propuesta de serie educativa dirigida a adolescentes en el rango etario de los 13 a 18 años. Con el PG se plantea una solución a la problemática, que consiste en la escritura de una serie de televisión educativa para este público objetivo, estructurada como un falso *reality*, es decir, una serie ficcional en la que los personajes son participantes de un *reality show* llamado *Proyecto CA*. Para establecer la mecánica de la competencia fue necesario entender cómo funciona y cuáles son los conceptos del constructivismo como paradigma educativo que se tomó como modelo para su realización. Así mismo, se investigó y analizó la metodología para la escritura de un guion literario con estructura clásica enfocado en el ámbito cinematográfico. Primero hubo que entender las bases de la escritura del guion, para transportarlo a la escritura de una serie, también se debió entender el funcionamiento del *reality show*.

El capítulo número uno se diseñó para entender el paradigma educativo bajo el cual se va a regir la serie, ya que sus personajes son participantes en un *reality*, que sólo existe dentro de la diégesis de la serie. El *reality* está enfocado en retos semanales en los que los personajes desarrollan trabajos por proyectos para apropiarse de conocimientos de los diferentes roles que se desempeñan para la creación de una serie. Los participantes son guiados por los jueces que cumplen el papel de tutores, estos asignados por la

programadora. Este esquema sigue la metodología del paradigma educativo constructivista, aplicando la zona de desarrollo próximo.

Este trabajo ha sido importante para entender que la pedagogía al igual que cualquier otra ciencia debe estar en constante evolución y adaptación. A medida que avanza la sociedad y la juventud se transforma, la manera en la que se educa también lo debe hacer. La forma en la que se enseñaba en las escuelas hace 20 años no es la misma que la forma en la que se enseña hoy. Después de comparar estas formas de enseñanza, con este PG se busca romper el esquema tradicional de los programas dirigidos a los jóvenes para que a través de la implementación de diferentes dinámicas dentro de la casa estudio se interesen por aprender las técnicas para la creación de series televisivas.

Este PG se centró principalmente en el paradigma educativo constructivista, ya que fue este modelo el que se utilizó en la creación de las pruebas de la competencia que se llevarán a cabo en el *reality show* ficcional en el que participarán los personajes de la serie *Proyecto CA*.

En este capítulo se realizó una reflexión, acerca del uso de películas como material educativo dentro del aula con el fin de enseñar una cátedra, que se podría considerar, convencional, en la que se suele aplicar mucho el conocimiento estrictamente memorístico, esa cátedra es la historia; asimismo se reflexionó acerca del proceso evaluativo de consignas creativas, cuál debe ser la posición del maestro y cuál debe ser la actitud del estudiante. Esto con el fin de entender la mejor manera de aplicar el paradigma a la creación de la serie y lograr transmitir el conocimiento de una forma eficaz y entretenida.

Mientras que el capítulo número dos tuvo como objetivo explicar las bases del guion, familiarizar a los participantes con los términos básicos de la escritura audiovisual para que así logren entender y aplicar el lenguaje apropiado para el guion literario. Además, busca responder si las características clásicas del guion se ven reflejadas en los productos audiovisuales para adolescentes.

Fundamentándose en la cátedra Guion Audiovisual 6, dictada en la facultad de diseño y comunicación de la Universidad de Palermo, por el docente Christian Busquier, el segundo capítulo de este PG se enfoca a la enseñanza de conceptos que deben ser claros al igual que las herramientas a utilizar por quienes quieren incursionar en el rol de guionista.

Uno de los pilares de este PG es que todos merecen acceder a la educación y se toma el tema del cine porque es algo que muchos disfrutan, pero que pocos entienden. El público desconoce las diferentes actividades que deben ejecutar las personas que intervienen durante la pre-producción, la producción y la post-producción.

El PG busca como producto final escribir una serie educativa para adolescentes. En el capítulo número tres, se compara el proceso de escritura de un largometraje cinematográfico con el de una serie televisiva y se identifican las características que tienen en común algunas series exitosas, y los personajes típicos de estas series.

Fue conveniente explorar el mundo de la escritura de las series televisivas, para de esta manera tener claridad de las diferencias entre los dos procesos de escritura y así evitar que por ser ambos guiones y relatar historias, se llegue erróneamente a pensar que son iguales. Los procesos de escritura mencionados se diferencian en su formato, en la división del relato, en la creación de los personajes, la creación del universo, de la historia previa y la posterior. Esto es porque para realizar la escritura de una serie televisiva se debe pensar en un mundo infinito, con historias y relatos que puedan perdurar a través del tiempo.

Como las temáticas que se tratan en las series televisivas por lo general son muy similares, se profundizó en las características que diferencian este tipo de series dirigidas especialmente a un público adolescente y así se logró el target de la serie *Proyecto CA*, el cual es el producto final de este PG. Para alcanzar un producto atractivo orientado a los adolescentes, se investigaron y analizaron los antecedentes de series dirigidas a este grupo de personas. El resultado de la investigación arrojó que los productos audiovisuales diseñados para adolescentes tienen personajes marcados característicos de esa etapa de la vida, para que los jóvenes se sientan identificados con ellos al verlos en la pantalla. En

la serie se aplican estas características con la finalidad de brindarles a los jóvenes personajes que puedan adoptar como modelos a seguir.

La serie que se desarrollará es planteada como un falso *reality show* y, por tanto, para fingirlo se estudiaron en el capítulo número cuatro, las bases y el formato para este tipo de *reality*.

Para captar la atención de los adolescentes se incluyó la realidad convertida en un espectáculo, ya que últimamente el conocer la vida privada de las personas que aparecen en las pantallas, puede resultar incluso mucho más atractivo para los jóvenes que el mismo producto audiovisual. Como referente se toma la creciente fama de los *youtubers*, es decir creadores de contenido audiovisual para su posterior exhibición en la, muy conocida, plataforma YouTube y, sobre todo, sus populares *vlogs*.

Finalmente, en el quinto capítulo se presenta la biblia de la primera temporada de la serie *Proyecto CA*, es decir las normas bajo las cuales se va a regir la serie planteada, funciona para ser un nexo que comunica a todo el equipo productivo-creativo. Para que el producto final sea un éxito todos los departamentos deben tener en la mira la misma meta, deben tener clara la forma en la que van a proceder, para que el producto sea coherente y tenga cohesión. La biblia resulta extremadamente útil en la realización de una serie ya que es común que los roles y/o equipos creativos de la serie varíen de capítulo a capítulo o de temporada a temporada.

Lo innovador que propone este PG es el público al que va dirigido y la temática a la que apunta. El propósito del proyecto es enseñar acerca del cine a los jóvenes de 13 a 18 años, que sientan interés por este arte. Este formato es innovador porque se expone de forma ligera lo académico y se enfatizará en que son personas del común, que en la serie pudo participar cualquier joven que está sentado en el sofá de su casa viéndola. Se le intenta enseñar a este público *target* a través de la televisión y de forma poco convencional. No se trata de una maestra al frente de una pizarra explicando las teorías y fundamentos del cine, se trata de un grupo de adolescentes conociéndose y relacionándose, formando grupos

con personas que están en igualdad de condiciones: jóvenes no profesionales con ganas de triunfar en el mundo audiovisual y aunque no tengan un título profesional que los respalde esto no es impedimento, sólo necesitarán tener la disposición, saber escuchar las directrices del jurado, trabajar en equipo, ser innovadores en sus propuestas y así conseguir crear productos de nivel profesional además de los beneficios que obtendrán por la participación en el *reality*: acceder a una beca para estudio y propuesta de vinculación laboral con el canal patrocinador que apoya la iniciativa del *Proyecto CA*.

Como factor ancla están las relaciones interpersonales. *Proyecto CA* requiere que el aspecto de las relaciones sea tan importante como el aspecto académico. La parte conceptual de cine es el medio con el que se captará a todos los adolescentes que sientan interés por este arte. Los retos, los jurados y los equipos, serán la forma de atraerlos; por su lado, la parte humana y como se desenvuelven los personajes entre sí es el medio con el que se conquistará a la audiencia, es el cómo el proyecto busca seducir a los adolescentes en casa para que se sientan identificados con los personajes y quieran ver capítulo tras capítulo.

Lista de referencias bibliográficas

- Acogny, G. (productor), Hopkins, S. (director). (2016). *Race*. [Cinta cinematográfica]. Canadá: Forecast Pictures.
- Allen, B. y Waterman, H. (2019). Etapas de la adolescencia. Winsconsin: American Academy of Pediatrics. Recuperado de:
<https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/teen/Paginas/Stages-of-Adolescence.aspx>
- Anijovich, R. (2017) La evaluación como oportunidad. Buenos Aires, Argentina. Paidós.
- Aparicio, D. (23 de noviembre, 2015). La edad dorada del cine adolescente: de 'American Graffiti' a 'Juno' y más allá. 20 minutos: Cultura. Recuperado de
<https://www.20minutos.es/noticia/2609625/0/cine-adolescente/the-diary-of-ateenagegirl/dope/>
- Arella, P. (2006). Al final del arco iris: Guía teórica para la escritura de guiones. Argentina: Cineescuela.com
- Argenteamnet. (s.f) American Horror Story. Recuperado de
<http://www.argenteam.net/episode/111889/American.Horror.Story.%282011%29.S08E07-Traitor>.
- Aristóteles (s.f.). La Poética. Recuperado de
https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf
- Averbach, M. (15 de diciembre, 2010). Escuela sin paredes. Aquí, donde estoy parada. Recuperado de <http://margaraaverbach.blogspot.com/>
- Bailey, F. (productor). (2009). *RuPaul's Drag Race* [serie de televisión]. Estados Unidos: World Of Wonder.
- Barnett, D. (productor). (2000). Big brother [serie de televisión]. Estados Unidos: Evolution: Film & Tape
- Becco, G. (s.f). Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje. Conceptos centrales perspectiva vygotskyana. Recuperado de <http://www.robertexto.com/archivo13/vygotsky.htm>
- Bird, D. (productor). (2005). *Dragon's Den* [serie de televisión]. Reino Unido: Sony Pirtures Television International.
- Buecker, B. (Productor). (2011). American Horror Story [serie de televisión]. Estados Unidos: FX Networks.
- Burnett, M. (productor). (2015). *Beyond the tank* [serie de televisión]. Estados Unidos: Sony Pictures Televison.
- Busquier, C. (2017a) Escena & acción dramática: Acerca de la construcción del tiempo y el espacio cinematográfico. Buenos Aires, Argentina.
- Cantó, P. (2018). Guía básica para entender 'RuPaul's Drag Race'. Recuperado el 09/06/2019 de
https://verne.elpais.com/verne/2018/03/21/articulo/1521628361_263702.html

- Comparato, D. (1998). Citado en Satulovsky, S. (2018) *Crónicas Lunares: La serie*. La evolución del rol de la mujer en las adaptaciones de los cuentos de hadas clásicos. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4702&titulo_proyectos=Cr%F3nicas%20Lunares:%20La%20serie
- Cuellar, F. (productor). (2018). *Shark Tank Colombia: Negociando con tiburones* [serie de televisión]. Colombia: Teleset.
- De Alba, A. (1994). Citado en Caram, C. (2013) *Curriculum: Definiciones y dimensiones* (apuntes de cátedra). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Debayle, M. (2015). ¿Cuál es la diferencia entre una Drag Queen y una Travesti? México: W Radio. Recuperado de http://wradio.com.mx/programa/2015/05/29/martha_debayle/1432915560_783636.html
- Driscoll, C. (2011). *Teen film*. Nueva York, EEUU: Berg.
- EcuRed. (s.f). *Constructivismo (Pedagogía)*. Recuperado de [https://www.ecured.cu/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](https://www.ecured.cu/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))
- Elsley, B. (2007-2013) *Skins*. [Serie de televisión]. Reino Unido: Company Pictures
- Field, S. (2002) *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid, España. Plot ediciones. Recuperado de <http://online.fliphtml5.com/vqpq/zrmh/#p=2>
- Field, S. (s.f.) *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid, España. Plot ediciones.
- Gurin, P. (2009). *Shark Tank* [serie de televisión]. Estados Unidos: Sony Pirctures Television.
- Henao, S. (s.f.) *Profesor y estudiante: Dos actores claves en el desarrollo de un proceso pedagógico*. Barranquilla, Colombia. SENA.
- Kabisch, S. (productor). (2011). *Face Off* [serie de televisión]. Estados Unidos: Mission Control Media.
- Kosaka, D. (productor). (2001-2004). *Manē no tora* [serie de televisión]. Japón.
- Kunitz, M. (productor). (2017). *Kicking and screaming* [serie de televisión]. Estados Unidos: Lionsgate Television.
- Kunitz, M. (productor). (2017). *Kicking and screaming* [serie de televisión]. Estados Unidos: Lionsgate Television.
- Kutcher, A. (productor). (2003-2015). *Punk'd* [serie de televisión]. Estados Unidos: MTV Networks.
- Kutcher, A. (productor). (2003-2015). *Punk'd* [serie de televisión]. Estados Unidos: MTV Networks.
- Lacy, M. (productor). (1990). *Paris is burning* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Art Matters Inc.

- Litwin, E. (1997). *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.
- López, R. (2010) Para una conceptualización del constructivismo. *Revista Mad*, 23, 25-30.
- Martínez, D. (2017). De la marginalidad al éxito internacional: La historia de RuPaul merece ser contada. Recuperado el 09/06/2019 de <https://www.revistavanityfair.es/cultura/entretenimiento/articulos/ru-paul-ru-pauls-drag-race-drag-emmy/23793>
- McKee, R. (2009) El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. España. Alba Minus.
- Mopez, V. (2018). Las temporadas de 'American Horror Story' de mejor a peor. Recuperado de <https://www.losreplicantes.com/articulos/american-horror-story-temporadas-mejor-peor/>
- Noragueda, C. (2016). Por qué la sexta temporada de 'American Horror Story' es la peor de todas. Recuperado de <https://hipertextual.com/2016/11/american-horror-story-my-roanoke-nightmare>
- Ontoria, A. (1999). *Construcción del conocimiento desde el aprendizaje significativo-cognitivo*. Madrid: Narcea ediciones.
- Perkins, D. (1992). La escuela inteligente. Barcelona: Gedisa.
- Petillo, J. (productor). (2004-2017). *The Apprentice* [serie de televisión]. Estados Unidos: MGM Television.
- Ramírez, A. (s.f.). El Constructivismo Pedagógico. Acayucan: Colegio de Altos Estudios de Acayucan.
- Riefenstahl, L. (productor). (1938) *Olympia 1. Teil - Fest der Völker*. [Cinta cinematográfica]. Alemania: Olympia Film GmbH.
- Robles, A. (2011). Paradigmas y modelos pedagógicos. Recuperado de <https://es.slideshare.net/517/paradigmas-educativos-7793974>
- Romero, P. (2016). 13 secretos de los productores de reality shows. Recuperado el 10/06/19 de <https://selecciones.com.mx/13-secretos-de-los-productores-de-reality-shows/>
- Saló, G. (2003) ¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión. España: Gedisa.
- Schrott, R. (2014) Escribiendo series de televisión. Buenos Aires, Argentina. Editorial Manantial.
- Shapiro, S. (productor). (2015-2018). *Unreal* [serie de televisión]. Estados Unidos: Wieden+Kennedy Entertainment.
- Shary, T. (2002b). Citado en Driscoll, C. (2011). Teen film. Nueva York, EEUU: Berg.
- Sher, A. (productor). (2018). *Queer eye* [serie de televisión]. Estados Unidos: KC Film Office.

- Sher, A. (productor). (2018). *Queer eye* [serie de televisión]. Estados Unidos: KC Film Office.
- Smith, P. (s.f). Citado en Saló, G. (2003) ¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión. España: Gedisa.
- Solanas, V. (2003). Manifiesto S.C.U.M. Sociedad para la eliminación de los hombres. España: Ojo de bruja ediciones feministas y lésbicas independientes.
- Stenhouse, L. (1991). "La investigación del curriculum y el arte del profesor" en *Revista de investigación en la escuela*. Madrid.
- Summer, K. (productor). (2004-2016). *Dog whisperer with Cesar Millan* [serie de televisión]. Estados Unidos: MPH Entertainment Productions.
- Summer, K. (productor). (2004-2016). *Dog whisperer with Cesar Millan* [serie de televisión]. Estados Unidos: MPH Entertainment Productions.
- Tamayo, G. (Ed.). (2017). Jorge Fraga Pujol. Cómo se escribe un guion: poética de una escritura. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.
- Turman, L. (productor), Nichols, M. (director). (1967). *The graduate*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: MGM.
- Universidad de Palermo (s.f.) Facultad del Diseño y la Comunicación: Guion audiovisual 1. Recuperado de <http://www.palermo.edu/dyc/cat/022609.html>
- Von Glasersfeld, E. (1996). Citado en López, R. (2010) Para una conceptualización del constructivismo. *Revista Mad*, 23, 25-30.
- Zanuck, D. (productor), Crosland, A. (director). (1927). *The jazz Singer*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros.

Bibliografía

- Acogny, G. (productor), Hopkins, S. (director). (2016). *Race*. [Cinta cinematográfica]. Canadá: Forecast Pictures.
- Allen, B. y Waterman, H. (2019). Etapas de la adolescencia. Winsconsin: American Academy of Pediatrics. Recuperado de:
<https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/teen/Paginas/Stages-of-Adolescence.aspx>
- Amigo, B. (2004). Para comprender el reality show. *Praxis*, 6, 139-151. Recuperado el 25/05/2019 de
https://www.academia.edu/10874057/Para_comprender_el_reality_show
- Ander-Egg, E. (1991). El taller una alternativa de renovación pedagógica. Buenos Aires: Magisterio del río de La Plata.
- Anijovich, R. (2016). *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas*. Buenos Aires: Paidós.
- Anijovich, R. (2017) La evaluación como oportunidad. Buenos Aires, Argentina. Paidós.
- Aparicio, D. (23 de noviembre, 2015). La edad dorada del cine adolescente: de 'American Graffiti' a 'Juno' y más allá. 20 minutos: Cultura. Recuperado de
<https://www.20minutos.es/noticia/2609625/0/cine-adolescente/the-diary-of-ateenagegirl/dope/>
- Arango, G. (2003, diciembre). Realities: de la tele-verdad a la tele-realidad. *Palabra Clave*, 9, 1-13. Recuperado el 25/05/2019 de
<http://www.redalyc.org/pdf/649/64900901.pdf>
- Arella, P. (2006). Al final del arco iris: Guía teórica para la escritura de guiones. Argentina: Cineescuela.com
- Argenteamnet. (s.f) American Horror Story. Recuperado de
<http://www.argenteam.net/episode/111889/American.Horror.Story.%282011%29.S08E07-Traitor>.
- Aristóteles (s.f.). La Poética. Recuperado de
https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf
- Averbach, M. (15 de diciembre, 2010). Escuela sin paredes. Aquí, donde estoy parada. Recuperado de <http://margaraaverbach.blogspot.com/>
- Bacci, M (2018) Los Prosumers: Otra clase de experiencia visual para el espectador. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4643&titulo_proyectos=Los%20prosumers
- Bailey, F. (productor). (2009). *RuPaul's Drag Race* [serie de televisión]. Estados Unidos: World Of Wonder.

- Baiz, F. (s.f.) Blog del guion: Notas y tips actualizados sobre la escritura de guiones. Recuperado de <http://frankbaiz.blogspot.com/?view=magazine>
- Barnett, D. (productor). (2000). *Big brother* [serie de televisión]. Estados Unidos: Evolution Film & Tape.
- Basile, E. (2012). El primer reality Show. Escribiendo Cine. Buenos Aires. Recuperado el 25/05/2019 en: <http://www.escribiendocine.com/critica/0001464-el-primer-realityshow/>
- Becco, G. (s.f). Vygotsky y teorías sobre el aprendizaje. Conceptos centrales perspectiva vygotskyana. Recuperado de <http://www.robertexto.com/archivo13/vygotsky.htm>
- Belçaguy, M. (s.f.) La metamorfosis de la pubertad y el despertar de la primavera. Recuperado de http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligtoris/055_adolescencia1/material/archivo/metamorfosis_pubertad.pdf
- Bird, D. (productor). (2005). *Dragon's Den* [serie de televisión]. Reino Unido: Sony Pirctures Television International.
- Borrero, H. (2017) Ami, el niño de las estrellas: Transposición de un cuento infantil a un guion cinematográfico. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4122&titulo_proyectos=Ami,%20el%20ni%F1o%20de%20las%20estrellas
- Buecker, B. (Productor). (2011). American Horror Story [serie de televisión]. Estados Unidos: FX Networks.
- Burnett, M. (productor). (2015). *Beyond the tank* [serie de televisión]. Estados Unidos: Sony Pictures Televison.
- Busquier, C. (2004). Escribimos cine: Estudio sobre la discreta profesión de ser guionista. Argentina: La Crujía.
- Busquier, C. (2017a) Escena & acción dramática: Acerca de la construcción del tiempo y el espacio cinematográfico. Buenos Aires, Argentina.
- Busquier, C. (2017b) Personajes. Buenos Aires, Argentina.
- Cabrera, D. (21 de mayo, 2017). Escribir en imágenes: El guion literario [mensaje en un blog]. Escribiendo Ruido. Recuperado de <https://escribiendoruido.wordpress.com/2017/05/21/el-guion-literario/>
- Caligaris, H. (1999, 17 de octubre). El libro gordo de la televisión. *La Nación*. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/el-libro-gordo-de-la-television-nid211612>
- Camilloni, A. (1999). Reflexiones para la construcción de una didáctica para la educación superior. En *Primeras jornadas trasandinas sobre planeamiento, gestión y evaluación*. Santiago de Chile.
- Campbell, J. (1972) El héroe de las mil caras. México: Fondo de Cultura Económica.

- Cantó, P. (2018). Guía básica para entender 'RuPaul's Drag Race'. Recuperado el 09/06/2019 de https://verne.elpais.com/verne/2018/03/21/articulo/1521628361_263702.html
- Caram, C. (2013) *Curriculum: Definiciones y dimensiones* (apuntes de cátedra). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Caram, C. (2015) *Pedagogía del diseño: el proyecto del proyecto*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Carrasco, A. (2010). Teleseries: Géneros y formatos. Ensayo de definiciones. *Miguel Hernandez Communication Journal*, (1), 174-200. Recuperado el 25/05/2019 de https://www.researchgate.net/publication/47512881_Teleseries_generos_y_formatos_Ensayo_de_definiciones
- Castañares, W. (1995). Géneros realistas: Los 'reality shows'. *Revistas UCM*, 1, 79-91. Recuperado el 04/06/2019 de <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC9595110079A/7463>
- Castrogiovanni, J. (2016) Jóvenes: El desarrollo de una miniserie web melodramática. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3688&titulo_proyectos=J%F3venes
- Coga, L. (2017) El guion como obra autónoma: La adaptación y el rol del guionista. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3926&titulo_proyectos=El%20guion%20como%20obra%20aut%F3noma
- Cohn, N. (1976, junio). Tribal Rites of the New Saturday Night. *New York Magazine*. Recuperado el 27/04/2019 de <http://setheibmos.com/wp-content/uploads/short-stories/15-Nik-Cohn-Tribal-Rites-of-the-New-Saturday-Night.pdf>
- Comparato, D. (1998). Citado en Satulovsky, S. (2018) Crónicas Lunares: La serie. La evolución del rol de la mujer en las adaptaciones de los cuentos de hadas clásicos. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4702&titulo_proyectos=Cr%F3nicas%20Lunares:%20La%20serie
- Corral, R. (2001). El concepto de zona de desarrollo próximo: Una interpretación. *Revista cubana de psicología*, 18 (1), 72-76.
- Cubero, D. (2017) Cómo crear el storyline de mi historia. David Esteban Cubero: Cursos de guion. Recuperado de <https://www.davidestebancubero.com/21-como-crear-elstoryline-de-mi-historia/>
- Cubero, D. (2018). Cómo utilizar los arquetipos de personalidad en un guion (1ª parte). Recuperado de <https://www.davidestebancubero.com/98-utilizar-los-arquetipos-personalidad-guion-1a-parte/>
- Cuellar, F. (productor). (2018). *Shark Tank Colombia: Negociando con tiburones* [serie de televisión]. Colombia: Teleset.

- De Alba, A. (1994). Citado en Caram, C. (2013) *Curriculum: Definiciones y dimensiones* (apuntes de cátedra). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Debayle, M. (2015). ¿Cuál es la diferencia entre una Drag Queen y una Travesti? México: W Radio. Recuperado de http://wradio.com.mx/programa/2015/05/29/martha_debayle/1432915560_783636.html
- Driscoll, C. (2011). Teen film. Nueva York, EEUU: Berg.
- EcuRed. (s.f). Constructivismo (Pedagogía). Recuperado de [https://www.ecured.cu/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](https://www.ecured.cu/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))
- Elsley, B. (productor). (2007-2013) *Skins*. [Serie de televisión]. Reino Unido: Company Pictures.
- Fedele, M. y García, N. (01 de enero, 2011) Las series televisivas juveniles: tramas y conflictos en una «teen series». *Comunicar*, (37).
- Field, S. (2002) *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid, España. Plot ediciones. Recuperado de <http://online.fliphtml5.com/vqpq/zrmh/#p=2>
- Field, S. (s.f.) *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid, España. Plot ediciones.
- Fingermann, H. (2010). *El conductismo en educación*. Recuperado de <https://educacion.laguia2000.com/tipos-de-educacion/el-conductismo-en-educacion>
- França, M. (2001). *La contribución de las series juveniles de televisión a la formación de la identidad en la adolescencia* (tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, España.
- Freed, A. (productor). (1952). *Singin' in the rain* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer
- Fuente, L. (2016). *Telerrealidad: El fin de la información en televisión*. España: Universidad de Sevilla. Recuperado el 25/05/2019 de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/50763/Telerrealidad.%20El%20fin%20de%20la%20informaci%C3%B3n%20en%20televisi%C3%B3n.pdf?sequence=1>
- García, A. (2009). La hibridación de lo real: simulacro y performatividad en la era de la postelerrealidad. *Universidad de Navarra*, 38, 237-251. Recuperado el 25/05/2019 de <https://core.ac.uk/download/pdf/83565517.pdf>
- García, P. (28 de junio, 2018). El cine adolescente norteamericano atraviesa una época dorada y estas 13 películas lo demuestran. *E.cartelera: Noticias de cine*. Recuperado de <https://www.ecartelera.com/noticias/47645/cine-adolescentenorteamericanoatraviesa-epoca-dorada/>
- Guarinos, V. (01 de octubre, 2009). Fenómenos televisivos «teenagers»: prototipias adolescentes en series vistas en España. *Comunicar*, (33).

- Gurin, P. (2009). *Shark Tank* [serie de televisión]. Estados Unidos: Sony Pirctures Television.
- Harfuch, M. (2017) ¿Cómo lo hacen? Elementos para la construcción de series que abarcan campos profesionales. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4265&titulo_proyectos=%BFC%F3mo%20lo%20hacen?
- Henao, S. (s.f.) Profesor y estudiante: Dos actores claves en el desarrollo de un proceso pedagógico. Barranquilla, Colombia. SENA.
- Hevia, D. (s.f.). Arte y Pedagogía. Recuperado el 19/04/2019 de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Irving, B. (Productor). (2007). *Total Drama Island* [serie de televisión]. Canadá: Fresh TV.
- Jalife, J. (2015) Ficción televisiva. Productor y guionista: Un equipo creativo. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Kabisch, S. (productor). (2011). *Face Off* [serie de televisión]. Estados Unidos: Mission Control Media.
- Konigsberg, I. (2004). Diccionario técnico akal de cine. España: Akal.
- Kosaka, D. (productor). (2001-2004). *Manē no tora* [serie de televisión]. Japón.
- Kunitz, M. (productor). (2017). *Kicking and screaming* [serie de televisión]. Estados Unidos: Lionsgate Television.
- Kutcher, A. (productor). (2003-2015). *Punk'd* [serie de televisión]. Estados Unidos: MTV Networks.
- Lacy, M. (productor). (1990). *Paris is burning* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Art Matters Inc.
- Lara, V. (2016). El misterioso caso que inspiró la sexta temporada de American Horror Story. Recuperado de <https://hipertextual.com/2016/09/american-horror-story>
- León, B. (2009). Telerrealidad: El mundo tras el cristal. España: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. Recuperado el 25/05/2019 de <https://www.tagusbooks.com/leer?isbn=9788492860098&li=1&idsource=3001>
- Litwin, E. (1997). *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.
- López, R. (2010) Para una conceptualización del constructivismo. *Revista Mad*, 23, 25-30.
- Luna, C. (2018) Un largometraje a la sombra de Poe: Transposición de un cuento de Edgar Allan Poe al guion cinematográfico. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4619&titulo_proyectos=Un%20largometraje%20a%20la%20sombra%20de%20Poe

- Martínez, D. (2017). De la marginalidad al éxito internacional: La historia de RuPaul merece ser contada. Recuperado el 09/06/2019 de <https://www.revistavanitfair.es/cultura/entretenimiento/articulos/ru-paul-ru-pauls-drag-race-drag-emmy/23793>
- Mata, A. (2012). Telerrealidad altruista: Cuando la TV educa y entretiene. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1219&titulo_proyecto=Telerrealidad%20altruista.
- McKee, R. (2009) El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. España. Alba Minus.
- Méndiz, A. (s.f.). La influencia del cine en jóvenes y adolescentes – completo. Cinema.net: Artículos. Recuperado de <https://www.cinemanet.info/2008/11/la-influencia-delcineen-jovenes-y-adolescentes-completo/>
- Montoya, A. (2018) La guerra virtual: La televisión vs. El internet. Las plataformas streaming y los contenidos televisivos peruanos. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4626&titulo_proyectos=La%20guerra%20virtual:%20La%20televisi%F3n%20vs.%20El%20internet
- Mopez, V. (2018). Las temporadas de 'American Horror Story' de mejor a peor. Recuperado de <https://www.losreplicantes.com/articulos/american-horror-story-temporadas-mejor-peor/>
- Napolitano, G. (2012) Desarrollos de la teoría psicoanalítica: Pubertad y adolescencia en Freud y Lacan. Universidad nacional de La Plata. Recuperado el 18/04/19 de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/programas/pp.5860/pp.5860.pdf>
- Noragueda, C. (2016). Por qué la sexta temporada de 'American Horror Story' es la peor de todas. Recuperado de <https://hipertextual.com/2016/11/american-horror-story-my-roanoke-nightmare>
- O'Dowd, B. (Productor). (2004). Ned's Declassified School Survival Guide [serie de televisión]. EEUU: ApolloProScreen.
- Ontoria, A. (1999). *Construcción del conocimiento desde el aprendizaje significativo-cognitivo*. Madrid: Narcea ediciones.
- Ortiz, J. (s.f.). Educar a ver la televisión desde la familia. La formación de telespectadores activos y críticos. En III Simposio Nacional Familia, Comunicación y Educación (343-351), España: Diputación de Sevilla: Comisión española de la Unesco: Convenio El Monte-Universidad de Sevilla. Recuperado el 25/05/2019 de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/71626/Educar%20a%20ver%20la%20televisi%C3%B3n%20desde%20la%20familia%20la%20formaci%C3%B3n%20de%20telespectadores%20activos%20y%20cr%C3%ADticos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pavis, P. (1990). Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiología. (Vol. 10). España.

- Penzo, W. (coord.), Fernández, V., García, I., Gros, B., Pagés, T., Roca, M., Vallés, A., Vendrell, P. (2010). Guía para a la elaboración de las actividades de aprendizaje. Barcelona: Octaedro.
- Pérez, L. (2018). Arquetipos de Jung para escribir personajes. Recuperado de <https://aprendercine.com/arquetipos-de-jung-escribir-personajes/>
- Perkins, D. (1985). *Conocimiento como diseño*. Colección Psicología, vol. 12. Bogotá: Facultad de Psicología, Universidad Javeriana.
- Perkins, D. (1992). La escuela inteligente. Barcelona: Gedisa.
- Perrenoud, P. (2008) La evaluación de los alumnos: De la producción de la excelencia a la regulación de los aprendizajes. Entre dos lógicas. Buenos Aires: Colihue. Alternativa pedagógica.
- Petillo, J. (productor). (2004-2017). *The Apprentice* [serie de televisión]. Estados Unidos: MGM Television.
- Piaget, J. (1991) Seis estudios de psicología. Madrid, España. Editorial Labor, S.A.
- PsicoPsi. (s.f.). El conductismo y su influencia en la educación tradicional. [Mensaje en un blog]. Estudio del psicoanálisis y la psicología. Recuperado de <http://psicopsi.com/el-conductismo-y-su-influencia-en-la-educacion-tradicional-1#>
- Quintero, D. (2016) Una historia con múltiples protagonistas: Saliendo de la estructura clásica del guion. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3756&titulo_proyectos=Una%20historia%20con%20m%20m%20FAltiples%20protagonistas
- Ramírez, A. (s.f.). El Constructivismo Pedagógico. Acayucan: Colegio de Altos Estudios de Acayucan.
- Riefenstahl, L. (productor). (1938) *Olympia 1. Teil - Fest der Völker*. [Cinta cinematográfica]. Alemania: Olympia Film GmbH.
- Robles, A. (2011). Paradigmas y modelos pedagógicos. Recuperado de <https://es.slideshare.net/517/paradigmas-educativos-7793974>
- Romero, P. (2016). 13 secretos de los productores de reality shows. Recuperado el 10/06/19 de <https://selecciones.com.mx/13-secretos-de-los-productores-de-reality-shows/>
- Rubber. (s.f.). AHS Roanoke [mensaje en un blog]. American Horror Story Amino. Recuperado de https://aminoapps.com/c/ahsamino/page/item/ahs-roanoke/xpVa_oX3HQI0NmB6o3rYQB0zw3K6z6vgKpSB
- Saló, G. (2003) ¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión. España: Gedisa.
- Sánchez, C. (s.f.). El guion literario [mensaje en un blog]. Taller de escritores. Recuperado de <https://www.tallerdeescritores.com/el-guion-literario>

- Satulovsky, S. (2018) Crónicas Lunares: La serie. La evolución del rol de la mujer en las adaptaciones de los cuentos de hadas clásicos. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4702&titulo_proyectos=Cr%F3nicas%20Lunares:%20La%20serie
- Schrott, R. (2014) *Escribiendo series de televisión*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Manantial.
- Scolari, C. (2008). This is the end. Las interminables discusiones sobre el fin de la televisión. *La trama de la comunicación*, 13, 13-23.
- Seacrest, R. (productor). (2007). *Keeping up with the Kardashians* [serie de televisión]. Estados Unidos: Ryan Seacrest Productions.
- Segar, L. (1994) *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. España. Editorial RIALP.
- Seibel, A. y Shary, T. (Ed.). (2004). *Youth culture in global cinema*. Texas: University of Texas Press.
- Set – Estudio – Locación – Decorado (2014) *To be CEO*: Grupo JMC. Recuperado de <http://2bceo.com/set-estudio-locacion-decorado/>
- Shapiro, S. (productor). (2013). *Sequin Raze* [cortometraje]. Estados Unidos: Film School Shorts.
- Shapiro, S. (productor). (2015-2018). *Unreal* [serie de televisión]. Estados Unidos: Wieden+Kennedy Entertainment.
- Shary, T. (2002a) *Generation multiplex*. Texas, EEUU: University of Texas Press.
- Shary, T. (2002b). Citado en Driscoll, C. (2011). *Teen film*. Nueva York, EEUU: Berg.
- Sher, A. (productor). (2018). *Queer eye* [serie de televisión]. Estados Unidos: KC Film Office.
- Smith, P. (s.f). Citado en Saló, G. (2003) ¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión. España: Gedisa.
- Snyder, B. (2010). *¡Salva al gato! El libro definitivo para la creación de un guion*. Barcelona: ALBA Editorial.
- Solanas, V. (2003). *Manifiesto S.C.U.M. Sociedad para la eliminación de los hombres*. España: Ojo de bruja ediciones feministas y lésbicas independientes.
- Souto, M. (2006). *Corrientes didácticas contemporáneas: La clase escolar. Una mirada desde la didáctica de lo grupal*. Buenos Aires: Paidós.
- Steiman, J., Misirlis, G. y Montero, M. (2004). *Didáctica general, didáctica específica y contextos socio históricos en las aulas de Argentina*. Buenos Aires: UNGSM Escuela de humanidades. Centro de estudios de didácticas específicas.
- Stenhouse, L. (1984). *Investigación y desarrollo del curriculum*. Madrid: Morata.

- Stenhouse, L. (1991). "La investigación del curriculum y el arte del profesor" en *Revista de investigación en la escuela*. Madrid.
- Summer, K. (productor). (2004-2016). *Dog whisperer with Cesar Millan* [serie de televisión]. Estados Unidos: MPH Entertainment Productions.
- Tamayo, G. (Ed.). (2017). Jorge Fraga Pujol. *Cómo se escribe un guion: poética de una escritura*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.
- Tito, N. (2017). *Reality show* (apuntes de cátedra). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Torres, C. (2018). No dejes de grabar. Una serie web de estilo found footage. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4707&titulo_proyectos=No%20dejes%20de%20Grabar
- Turman, L. (productor), Nichols, M. (director). (1967). *The graduate*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: MGM.
- Universidad de Palermo (s.f.) Facultad del Diseño y la Comunicación: Guion audiovisual 1. Recuperado de <http://www.palermo.edu/dyc/cat/022609.html>
- Universitat Obertura de Catalunya. (s.f.a). *Teorías del aprendizaje: Conductismo*. Recuperado el 05/02/2016 de <http://uotic-grupo6.wikispaces.com/Conductismo>
- Universitat Obertura de Catalunya. (s.f.b). *Teorías del aprendizaje: Constructivismo*. Recuperado el 05/02/2016 de <http://uotic-grupo6.wikispaces.com/Constructivismo>
- Vilches, L. (comp.). (1999). *Taller de escritura para televisión*. España: Gedisa.
- Villarroel, C. (1995). *La enseñanza universitaria: de la transmisión del saber a la construcción del conocimiento*.
- Viñas, N. (2018). Reality shows y las nuevas tecnologías de medios. Consecuencias de los programas Reality en los jóvenes. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4560
- Vitali, F. (2017). La realidad detrás del show: Los cambios que sufrió el género reality show en la televisión argentina. *Proyecto de grado*. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/catalogo_de_proyectos/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4306&titulo_proyectos=La%20realidad%20detr%C3%A1s%20del%20show
- Von Glasersfeld, E. (1996). Citado en López, R. (2010) Para una conceptualización del constructivismo. *Revista Mad*, 23, 25-30.
- Zabalza, S. (2016). *El síntoma en la adolescencia: Una carta en espera*. Página12. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/diario/psicologia/9-290230-2016-0114.html>

Zamarripa, A. (2007, abril). El personaje realista: Modelos para la creación de personajes en el Guión Narrativo Audiovisual. *Razón y Palabra*, 12 (56), 40-41.

Zanuck, D. (productor), Crosland, A. (director). (1927). *The jazz Singer*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Warner Bros.