



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**LA PROMOCIÓN IDEOLÓGICA Y CULTURAL A
TRAVÉS DE UN PRODUCTO AUDIOVISUAL:
PROPUESTA DE PROGRAMA PILOTO DE SERIE
*XIUHCÓATL***

TESINA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:
CHÁVEZ SANTAMARÍA OCTAVIO

ASESORA: LIC. ANGÉLICA DEL ROCÍO CARRILLO TORRES



CIUDAD UNIVERSITARIA, MÉXICO, DF. 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A mi papá Raúl, a mi mamá Leticia, a mi hermana Paula y al resto de mi familia por apoyarme siempre en todos los retos que me he propuesto a superar satisfactoriamente, por ayudarme en mi desarrollo como ser humano y no dejar que me pierda en el camino. Gracias por aguantar todas mis locuras.

A Bere, mi novia, por ser la mejor compañera de licenciatura, mi cómplice en travesuras, soportar mis bromas y ocurrencias, por todos los detalles, momentos, caminatas, viajes, videojuegos, regalos y claro, por convertirse en un constante apoyo desde que apareció en mi vida.

A Ruper, Camacho, Rafa, Aarón, Mario, Isabela y todos los demás amigos que la vida me ha permitido conocer por ser mis hermanos postizos y conformar una segunda familia conmigo, son los mejores.

A mi madre académica y amiga Angélica por todas las clases que me diste como profesora, exámenes, proyectos, por las oportunidad de conocer lo que es estar del otro lado del escritorio e intentar transmitir algo de conocimiento a los alumnos, por los jalones de orejas, chocoretas, papas, pizzas, partidos, revisiones de tesina y demás vivencias que hemos compartido.

A mis profesores por guiarme a lo largo de mi vida académica y por sus valiosas enseñanzas, por sus regaños, por sus anécdotas; en fin, por los conocimientos que me transmitieron y que gracias a ellos me he convertido en un individuo menos ignorante con ansias de aprender más y construir conocimiento.

A Hugo por ser una persona que me ha apoyado a lo largo del desarrollo de este proyecto y por darme la oportunidad de tener mi primer contacto con el mundo laboral.

A mis compañeros de clases por trabajar, discutir, aprender conmigo, ayudarme a afianzar mis conocimientos, platicar o reír dentro y fuera del salón de clases.

Introducción.....	4
1. La promoción ideológica y cultural a través de un producto audiovisual.....	9
1.1 Realidad y objetivación del mundo a través de las formas simbólicas.....	10
1.2 Ideología y cultura en productos audiovisuales.....	12
1.3 El mito y su actualización en la televisión: la transtextualidad.....	18
1.4 Televisión en México	23
1.5 Serie televisiva.....	29
2. Programación televisiva.....	34
2.1 Análisis de programación de la televisión abierta mexicana con contenidos dirigidos a un público infantil.....	35
2.2 Análisis de la programación del periodo Julio/Septiembre 2013.....	37
2.2.1 Canal 5.....	38
2.2.2 Canal 7.....	41
2.2.3 Canal 11.....	46
2.2.4 Canal 22.....	51
2.2.5 Canal 28.....	55
2.3 Conclusiones del análisis.....	59
3. Propuesta de serie animada: <i>Xiuhcōatl</i>.....	62
3.1 Proyecto de serie.....	62
3.2 Público meta.....	83
3.3 Presupuesto de serie.....	84
3.4 Guión literario piloto.....	87
3.5 Guión técnico piloto.....	101
3.6 Personajes.....	148
3.6.1 Personajes del programa piloto.....	148
3.6.2 Personajes importantes en la serie.....	157
3.7 Escenarios del programa piloto.....	162

Conclusiones.....	169
Anexos.....	173
Anexo I.....	173
Anexo II.....	178
Anexo III.....	184
Bibliografía.....	186
Hemerografía.....	188
Referencias electrónicas.....	188

Esta tesina es un trabajo para optar por el título otorgado por la Universidad Nacional Autónoma de México, a través de su Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, concerniente a la licenciatura de Ciencias de la Comunicación en donde culminé mis créditos dentro de la opción terminal de Producción Audiovisual.

Dentro de este texto se desarrolla el tema de la promoción ideológica y cultural a través de los productos audiovisuales, prestando especial atención en la actualidad mexicana y su medio con mayor penetración en los hogares nacionales: la televisión.

En el caso de México, la televisión, su programación y sus contenidos adquieren una relevancia especial debido a que, según cifras del INEGI, en el año 2012 aproximadamente el 95%¹ de los hogares dentro del territorio nacional contaban con televisión y en su gran mayoría solamente tenían acceso a la programación proporcionada por el espectro abierto.

De la cifra del INEGI se deriva la importancia de comprender a un programa televisivo como un producto audiovisual el cual puede potenciar la intención comunicativa de su autor y que además tiene impacto inmediato y de largo alcance en audiencias dentro de un país como México. En especial cuando se refiere a las televisoras, públicas o privadas, cuyas estaciones emisoras se encuentran contenidas dentro del espectro abierto.

Lo anteriormente mencionado es razón suficiente para elaborar, dentro de esta tesina, una propuesta de una serie animada en 2D llamada: *Xiuhcōatl*, planteada para un público infantil con la intención de ser transmitida dentro del espectro de la televisión abierta del Distrito Federal. Cabe mencionar que la propuesta de serie se

¹ Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) [en línea], *Hogares con equipamiento de tecnología de información y comunicaciones por tipo de equipo, 2001 a 2012*, disponible en: <http://www.inegi.org.mx/Sistemas/temasV2/Default.aspx?s=est&c=19007> [fecha de consulta 30 de enero de 2013]

vale de significaciones provenientes del contexto mexicano con el objetivo de ser cercana a su audiencia.

Decidí elaborar esta investigación, en conjunto con su debida propuesta, porque reflexioné acerca de la inequitativa oferta de programas animados, dirigidos hacia un público infantil, dentro del espectro abierto de la televisión mexicana. Este desequilibrio es causado por la abrumadora presencia de series de origen extranjero en relación con las producidas en México, lo que presupone un mayor flujo de significaciones foráneas en relación con las nacionales.

La propuesta de *Xiuhcōatl* nace de mi interés en las series animadas como una opción de entretenimiento a la cual se le puede agregar, con un tratamiento adecuado en sus contenidos, información o valores que apoyen en la formación de sus audiencias sin necesidad de convertirse en programas educativos.

Me considero un asiduo consumidor de productos ficcionales debido al abanico de posibilidades de creación de situaciones cotidianas dentro de universos alternos con anclaje en la realidad. Las series animadas son mis programas favoritos porque las capacidades creadoras, anteriormente mencionadas, se potencializan de manera significativa.

Mi gusto, en cuanto a series animadas se refiere, se inclina hacia el anime japonés porque me intriga su evolución estilística y visual la cual le ha generado una identidad que permite identificar cualquier programa de este tipo como tal por cualquier espectador, independientemente sean de su agrado o no.

De igual manera, me parece atractiva la inserción de elementos culturales dentro de las diégesis del anime como lo son: los mitos, las costumbres, las tradiciones y la cotidianidad, entre otras cosas. Al ubicar dichas significaciones en sus series, aunque responda para fines de representación y cercanía con su público meta, los japoneses han efectuado una promoción de su cultura e ideología digna de apreciar y elogiar.

La propuesta de serie animada *Xiuhcōatl*, contenida en esta tesina, se encuentra inspirada en este estilo de productos audiovisuales porque me parece que enaltecen de manera adecuada la cultura, ideología e identidad de un contexto y por ser un tipo de programa que es consumido por un público infantil.

Es sorprendente ver referencias culturales mexicanas dentro de animes japoneses como por ejemplo: *Shakugan no Shana* en donde ciertos personajes tenían

poderes y armas que aludían a deidades provenientes de la mitología mexicana; o en *Bleach* en el cual uno de los personajes secundarios es mexicano; por mencionar un par de series animadas en donde se introducen, de manera escueta, ciertos elementos provenientes del contexto mexicano.

No obstante, es agri dulce la sensación que me causa ver referencias culturales de mexicanas en animes japoneses porque no ubico muchos programas animados de este tipo producidos en México y ante tal situación me pregunté ¿por qué no existe una variedad de programas animados nacionales dentro de la televisión en México?

Mi desconcierto se acentuó en el momento que decidí monitorear la programación de un día en la televisión abierta mexicana y no encontré otro programa animado mexicano más que el *Chavo animado*, repetí el monitoreo a lo largo de una semana y nada cambió.

Asimismo, comencé a identificar aspectos culturales y guiños ideológicos dentro de audiovisuales programados por las transmisoras del Distrito Federal y me percaté del peligro latente de una interpretación errónea de las significaciones contenidas en dichos programas de televisión lo cual podría desembocar en una conformación de una identidad basada en los referentes extracontextuales sin encontrar un contrapeso nacional y con ello la adopción de conductas que pueden no tener sentido para la realidad mexicana².

De tal manera que las significaciones propias del contexto de producción y recepción primaria de un producto audiovisual reflejan aspectos importantes como lo son la ideología, prácticas sociales, tradiciones, cultura, entre otras las cuales auxilian en la conformación de la identidad de su público meta. No es de extrañarse entonces que el discurso televisivo se encuentre encaminado hacia los intereses de las televisoras ya sea dentro de sus contenidos o en la publicidad presentada a cuadro.

Como conclusión, de mi ejercicio analítico y reflexivo, decidí versar mi tesina en este tema y hacer una propuesta de serie animada con la finalidad de combatir la

²Debido a su potencial comunicativo, un producto audiovisual se vale de significaciones propias del contexto en donde fue originado y estas convenciones sociales deben de ser comprensibles para el público meta primario. Lo anterior sugiere un sesgo en cuanto a la comprensión e interpretación de un audiovisual por parte de receptores "secundarios", aunque hayan valores comunes, debido a que las condiciones de recepción son distintas.

problemática anteriormente mencionada al estructurar un proyecto en donde se integraran significaciones provenientes del contexto mexicano dentro de una ficción para ser transmitida en el espectro abierto de televisivo nacional.

A lo largo del primer capítulo se indagarán cuestiones sobre ideología y cultura, además de la posibilidad de los productos audiovisuales como potenciadores de los conceptos anteriormente mencionados al servir como sus vehículos en aras de una conformación de una identidad audiovisual que sirva como una amalgama entre el producto y su receptor para luego presentar significaciones que ayuden en la conformación de la identidad del público.

Al señalar que los audiovisuales son textos cuyas significaciones les permiten promover cuestiones ideológicas y culturales, un pensaría que existiría una nutrida oferta de programas producidos en México con significaciones propias del contexto mexicano. En especial cuando se refiere a la oferta de series animadas y programas dirigidos hacia públicos infantiles.

Sin embargo, es diametralmente distinto el panorama presentado en el segundo capítulo de esta tesina en donde se efectúa un análisis de la programación de los canales de televisión abierta del Distrito Federal que cuentan con oferta audiovisual dirigida a un público infantil. En dicho apartado se podrá observar la diferencia existente entre la programación de audiovisuales extranjeros con relación a sus similares nacionales y consecuentemente, la preferencia de las televisoras al momento de invertir en sus contenidos.

Después de ver los resultados arrojados en el análisis a la programación adquiere mayor importancia la creación de una propuesta de un programa con la intención de fungir como contrapeso de las significaciones extracontextuales dentro de la televisión abierta mexicana, en cuanto a contenidos dirigidos a públicos infantiles se refiere. Tal es la razón de la inclusión, en esta tesina, de la propuesta de serie animada *Xiuhcōatl*.

Adicionalmente, con los resultados del análisis del segundo capítulo, se busca un espacio dentro de las grillas de programación de los canales con contenidos dirigidos hacia un público infantil en la televisión abierta, análoga, del Distrito Federal en donde se pueda insertar la propuesta de la serie animada *Xiuhcōatl*.

En el capítulo tercero de esta tesina se presenta la propuesta de serie *Xiuhcōatl* en donde se contiene el proyecto de la serie animada, la explicación del

público meta al cual se pretende llegar, el presupuesto, los guiones, la caracterización de los personajes y escenarios del programa piloto.

Cabe mencionar que los objetivos planteados en el proyecto de *Xiuhcōatl* son, además de entretener: aportar en la formación del público y ayudar en la conformación de su identidad como individuos y como seres insertos en la vida nacional.

De igual manera, se busca articular una propuesta de serie animada, atractiva para las televisoras públicas y comerciales, con la inclusión de un producto el cual pueda ser transmitido de manera seriada o como un telefilme debido a la duración de sus capítulos.

Asimismo, se debe mencionar que se plantea la propuesta con un presupuesto accesible, en comparación con otros productos de este estilo o con las películas de animación, para las televisoras con el objetivo de incentivar su producción y una futura proliferación de audiovisuales de este corte. Dicha producción de programas animados de origen mexicano podría balancear la oferta, según la nacionalidad de las series animadas, en el espectro televisivo del Distrito Federal en cuanto a significaciones refiere, lo cual puede atraer más audiencia por su cercanía con las historias y consecuentemente, generaría ganancias.

1. La promoción ideológica y cultural a través de un producto audiovisual

A través de la televisión fluyen diversos contenidos destinados a distintas audiencias cautivas, esto es debido a la segmentación de públicos que rige la creación de productos en las televisoras o bien, es uno de los factores a considerar en la compra de programas extranjeros.

La recepción de audiovisuales provenientes de distintos lugares es una realidad debido a la globalización, esta situación incrementa el riesgo de una interpretación “incompleta” o errónea por parte del público debido a la falta de significaciones necesarias para la creación de sentido de un discurso ajeno a su contexto con el cual ha tenido contacto.

Los productos audiovisuales contienen significaciones propias de sus sitios de producción, estas formas simbólicas pueden auxiliar en la generación de un sentimiento de pertenencia o identidad en los receptores primarios con dichas creaciones y por ende, con sus contextos. De tal manera que se puede mencionar que sirven como vehículo de promoción cultural e ideológica.

Por lo mencionado en el párrafo anterior, es de suma importancia la inclusión de productos audiovisuales propios del contexto mexicano dentro de la programación de la televisión mexicana en los cuales se haga asequible la cultura para el público. Es por ello que realizo la propuesta de la serie animada *Xiuhcōatl* la cual está destinada para el consumo por parte de una audiencia comprendida por niños y niñas con edades de 8 a 12 años.

Sin embargo, para poder hablar de la presencia de ideología y cultura en los audiovisuales insertos dentro del espectro de televisivo mexicano, hay que comentar de la realidad y su consecuente objetivación a través de las formas simbólicas porque estas representan la base de su creación.

1.1 Realidad y objetivación del mundo a través de las formas simbólicas

El ser humano, debido a su naturaleza social, se encuentra en una constante búsqueda de creación de sentido de sus acciones y de todo aquello que le rodea, esta necesidad le obliga a denominar los fenómenos y sucesos.

Ernst Cassirer señala que “toda <<imagen del mundo>> sólo es posible mediante un acto peculiar de objetivación, de reelaboración de <<representaciones>> determinadas y formadas a partir de las meras <<impresiones>>”³, de tal manera que si se logra la creación de representaciones las cuales permitan denominar todo lo circundante y que además surjan o se combinen con otras previamente adoptadas por un conjunto social, es posible acceder a una intersubjetividad conocida como realidad.

El orden creado a través de la designación de objetos crea un marco referencial de convenciones sociales el cual sustenta a la realidad tal como eje principal de la existencia de la vida cotidiana. Pero para lograr esta denominación de la realidad, según Peter Berger y Thomas Luckmann, se requiere de una herramienta cohesionadora como el lenguaje porque “proporciona continuamente las objetivaciones indispensables y dispone el orden dentro del cual éstas adquieren sentido”⁴.

Las objetivaciones que permiten la creación de sentido de la realidad, son nombradas como <<formas simbólicas>> por John B. Thompson y las define como “una amplia gama de acciones y lenguajes, imágenes y textos, que son producidos por los sujetos reconocidos por ellos y por otros como constructos significativos.”⁵

Con base en la definición de Thompson se puede inferir que un audiovisual es un conjunto de formas simbólicas las cuales crean otra forma simbólica más compleja y que, en conjunto con otras, configura la cultura y con ella, la realidad. De ahí la hipótesis de la función de los audiovisuales como vehículos de cultura e ideología.

³ Ernst Cassirer, *Filosofía de las formas simbólicas II*, p 51.

⁴ Berger y Luckmann, *La construcción de la realidad*, p 39.

⁵ John B. Thompson, *Ideología y cultura moderna*, p 89.

En el caso de un producto audiovisual⁶, como la propuesta de la serie animada *Xiuhcóatl*, se articulan imágenes visuales y acústicas a través de convenciones conocidas como gramática audiovisual para crear un texto inteligible que dota de coherencia al discurso presentado en pantalla conforme a sus objetivos.

El empleo de las formas simbólicas como portadoras de sentido puede responder a fines comunicativos, como sucede en un programa de televisión. Por lo tanto, es loable extrapolar el modelo de comunicación modelo verbal de Roman Jakobson⁷: Contexto [(Destinador / Mensaje / Destinatario) Contacto / Código] a todo tipo de creaciones que tengan una motivación comunicativa.

Las formas simbólicas funcionan como productos comunicativos que significan y dan sentido en aquellos contextos en los que han sido creados por lo que la interpretación de dichas significaciones representan un obstáculo a todo aquel individuo ajeno a su contexto de creación debido a que las condiciones de recepción son distintas. Cabe mencionar que esto no impide la lectura de dichos productos pero puede suponer una comprensión incompleta de sus elementos significativos.

Una lectura incompleta de una forma simbólica como un programa de televisión extranjero puede desembocar en una apropiación de conductas o estructuras que no tienen sentido en un contexto como el mexicano. Por ejemplo, los estereotipos de las *high school* estadounidenses en donde son populares los deportistas y las porristas dejando en el resto al grueso del cuerpo estudiantil pueden presentar una aspiración en ciertos adolescentes mexicanos cuando en la mayoría de las escuelas mexicanas no existe ese tipo distinciones porque a veces ni siquiera cuentan con equipos deportivos representativos o grupos de animación.

Es conviene producir un audiovisual que se apoye de significaciones procedentes de México con la finalidad de reforzar la creación de sentido para el público meta, es por ello que en esta tesina se presenta la propuesta de la serie animada *Xiuhcóatl*.

⁶ La unión de dos dimensiones sensoriales cuyos elementos han sido dispuestos de manera tal que se obtenga la significación a partir de enunciados audiovisuales es muestra de una de las posibilidades del ser humano de objetivar su mundo y expresarse a través de textos nacidos de la experiencia dentro de la intersubjetividad llamada realidad.

⁷ Roman Jakobson, *Ensayos de lingüística general*, p 353.

1.2 Ideología y cultura en productos audiovisuales

La oportunidad de difusión de productos responde, en primera instancia, a fines comerciales y en segundo término, a la necesidad del ser humano de compartir la objetivación de sus sensaciones y pensamientos. Cabe mencionar que a lo largo de la historia de la humanidad, el hombre se ha apoyado en distintos medios y soportes para difundir sus creaciones. En la actualidad las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) representan el medio idóneo para el consumo de contenidos como es el caso de la propuesta de serie *Xiuhcóatl*.

Al maximizar las cualidades humanas con los medios de comunicación se obtiene una potencialización de las capacidades creadoras en cuanto a productos se refiere y además se puede acceder a un estado de conocimiento compartido de diversos temas los cuales representan distintas subjetividades⁸.

Actualmente los medios electrónicos de comunicación como la televisión y el radio facilitan la proliferación de formas simbólicas pero se puede identificar un sesgo en la creación nacional de dichos contenidos porque se encuentran dominados por empresas privadas las cuales suelen apostar por fórmulas probadas que para generar ganancias no requieren necesariamente de productos nacionales.

En el caso del internet, existe mayor apertura a una multiplicidad de contenidos ya que no requieren de grandes inversiones para su creación, grupos de realizadores independientes pueden subir sus creaciones y dejar que el consumidor sea quien los busque y juzgue según sus gustos. El problema de este medio es la abundancia de contenidos que no llegan a sus destinatarios debido a una promoción deficiente y a las condiciones de acceso a una conexión de internet por parte de la población.

⁸ En la actualidad se puede hablar de una cultura globalizada sedimentada por los grandes flujos informacionales y el aumento de las posibilidades de adquirir conocimientos compartidos. Sin embargo, aunque los individuos se encuentren ante una cultura en constante evolución deben de tener un anclaje con una identidad nacional conformada por formas simbólicas generadas de dicho contexto, en nuestro caso de significaciones provenientes de México.

Los obstáculos anteriormente mencionados deben ser superados por los generadores de contenidos para lograr que estos productos logren la objetivación de la realidad contextual en donde son creados y tengan valor comunicativo el cual ayude a fortalecer o actualizar las bases de una identidad.

Ahora bien, después de comprender a la realidad como una intersubjetividad objetivada por el lenguaje y las acciones⁹, se debe partir a la explicación de ideología sobre la cual se guía esta tesina. Sin embargo, se debe tener especial cuidado en no primar al lenguaje como portador de la ideología *per se*, sino como un vehículo.

McLellan afirma que la ideología supera la estancia del lenguaje porque “el estudio de la lingüística nos lleva a suponer que otras formas de la actividad humana pueden construirse como lenguajes, es decir, como sistemas de símbolos que tienen un significado.”¹⁰ La ideología, entonces, forma parte de una serie de acciones, sustentadas por el lenguaje, encaminadas a la generación de sentido dentro de una realidad.

Terry Eagleton menciona que “la ideología es un asunto de <<discurso>> más que de <<lenguaje>>”¹¹, de tal manera que las intenciones de la enunciación, el tono o hasta las condiciones de recepción son quienes otorgan la carga ideológica al mensaje o a la forma simbólica.

Ahora bien, si se menciona que el discurso obtiene la carga ideológica a través de la intención o el tono del autor, es pertinente señalar la posibilidad de un discurso el cual no sea completamente ideológico, es decir, un discurso que contenga guiños de ideología o identidad.

Por ejemplo, en los *Looney Tunes* y en *Merrie Melodies* de la *Warner Brothers*, dibujos animados transmitidos por el Canal 5, se puede observar carga ideológica en ciertas acciones, situaciones o personajes dentro de la caricatura. Tal es el caso de *Speedy Gonzales*, un pequeño ratón “sombbrero” de color café, cabello negro que viste un atuendo de manta blanco con un paliacate rojo amarrado en el cuello, tiene gran velocidad y vive en una villa llena de ratoncitos con características similares,

⁹ En el caso de esta tesina, la objetivación de la realidad se plantea a través del lenguaje audiovisual y con acciones como los productos audiovisuales, en específico la propuesta serie animada *Xiuhcoatl*, dentro de un medio de difusión como las TIC.

¹⁰ David McLellan, *Ideología*, p 101.

¹¹ Terry Eagleton en *Ideología: Una introducción*, p 29.(Refiere a Benveniste en el asunto de la ideología como asunto de discurso.)

menos la velocidad. *Speedy Gonzales* y su pueblo se encuentra en constante agobio por los gatos, en especial *Silvester*.

A través de *Speedy Gonzales* es posible ubicar un discurso que los estadounidenses tienen de los mexicanos, se trata de un ratón el cual siempre tiene prisa, grita palabras como: “¡Ándale!, ¡Arriba!, ¡Epa!” y vive en una villa habitada por pobladores miedosos y flojos. Incluso se podría deducir que ven al mexicano como un pequeño ratón, es decir como un ser inferior, sin embargo lo último se trata de una interpretación.

Speedy Gonzales es un estereotipo transmitido por generaciones porque los *Looney Tunes* son caricaturas que han sido producidas desde los años cincuenta e igualmente han sido transmitidas desde ese entonces.

Sin embargo, referir que las aventuras de *Speedy Gonzales* responden a cuestiones completamente ideológicas supone la existencia de un discurso el cual cumple únicamente con una finalidad propagandística dejando a un lado la cuestión del entretenimiento y la capacidad creadora de los escritores de aquellos guiones. Tal vez en 1953 lo fue, pero en la actualidad continúa la creación de dichas caricaturas y responden a fines de entretenimiento valiéndose de los personajes fueron creados en el Estados Unidos de la posguerra.

Por otra parte, también se puede encontrar la visión que los estadounidenses se han creado de ellos mismos como “salvadores del mundo” en sus industrias culturales. Dicha autopercepción es nítida en películas como: *El día de la independencia*, *Armageddon*, *Rambo*, *Superman*, *Capitán América*, *Titanes del Pacífico*; en videojuegos como: *Call of Duty*, *Socom U.S. NavySeals*; o en dibujos animados como: *La liga de la justicia*, *Teentitans*, *Los vengadores: los héroes más poderosos del planeta*, *Gi Joe*, entre otros.

Los audiovisuales anteriormente mencionados son ejemplos en los que se percibe fácilmente la aspiración estadounidense a verse como “salvadores del mundo” y con ello, se observa una fuente que ayuda en la legitimación de sus campañas e intervenciones militares. En relación con el ejemplo de *Speedy Gonzales* podría afirmarse que estos audiovisuales contienen mayor carga ideológica o bien, la presencia de mayores guiños dentro de sus contenidos sin la necesidad de ser productos propagandísticos, en este caso del ejército estadounidense.

Cabe mencionar que hablar de la ideología a través de un discurso articulado con las bases de un lenguaje y de la existencia de guiños ideológicos en un discurso no resulta lo suficientemente claro aún para poder comprender o identificar aquellas significaciones si no es dentro de un contexto.

Thompson menciona que los fenómenos simbólicos “pueden servir, o no, para establecer y sostener las relaciones de dominación.”¹² Es decir, pueden instituir relaciones de dominación o bien, reproducir dichas relaciones con la producción, difusión y recepción de las formas simbólicas (en este caso, programas de televisión).

Como las formas simbólicas tienen la cualidad de sostener relaciones de dominación mediante la carga ideológica dentro de ellas, es imperativo el considerar que dentro de la televisión mexicana existen programas cuyos contenidos responden a dicho atributo de las formas simbólicas pero esto no significa necesariamente que todos los audiovisuales dentro el espectro televisivo en México lo hagan conscientemente.

Dentro de la televisión mexicana existe un número mayor de productos audiovisuales de origen extranjero sobre la producción nacional, en cuanto a contenidos animados para un público infantil se refiere, dichos programas por lo general son una alternativa de entretenimiento.

Sin embargo, dentro de sus contenidos existen significaciones ajenas a las mexicanas, la interpretación de aquellas convenciones utilizadas dependen de la capacidad del público para su comprensión y aun así su lectura puede quedar incompleta.

Cabe mencionar que este tipo de formas simbólicas, nacionales o extranjeras, procedentes de las industrias culturales, además de ser considerados como mercancías, pueden conjuntar “los elementos de una ideología dominante que, al ser difundida en toda la sociedad, asegura la adhesión de los individuos al orden social.”¹³

Existen productos audiovisuales en donde representan elementos del contexto histórico-social en donde fueron creados a manera de referencia para dotar de cercanía al programa con su espectador sin tener contemplado en sus objetivos el mantenimiento de las relaciones de dominación. Pero se debe recalcar que reflejar el contexto histórico-social de cierta realidad en algún producto cultural ayuda, consiente

¹² John B. Thompson, *op cit*, p 86.

¹³ *Ibidem*, p 129.

o inconscientemente, a mantener el *status quo* porque como señala Thompson “el proceso mismo de consumir productos de la industria de la cultura induce a los individuos a identificarse con las normas sociales prevalecientes y continuar siendo como son”¹⁴.

Es entonces en donde, idealmente, debe comenzar la tarea del productor al seleccionar los aspectos y valores de la realidad social considerados idóneos para ser plasmados o reforzados dentro su audiovisual, porque, a fin de cuentas, constituyen parte de su interpretación y representación de la realidad.

Después de haber definido la noción de ideología sobre la cual se ciñe esta tesina, se debe proseguir con la explicación de cultura para obtener las herramientas necesarias para una consecuente búsqueda de elementos de índole cultural dentro de los productos audiovisuales, ficcionales y animados, destinados a un público infantil en la programación de la televisión mexicana.

A lo largo de la historia, el término cultura ha sido conceptualizado de diferentes maneras por distintos autores como Clifford Geertz quien la define como: “sistemas en interacción de signos interpretables [...], la cultura no es una entidad, algo a lo que puedan atribuirse de manera causal acontecimientos sociales [...] es un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos.”¹⁵

Dentro de esta primera definición se puede advertir la presencia de sistemas de signos los cuales son susceptibles a interpretaciones para la creación de sentido a la realidad, a lo que recibimos de ella y lo que aportamos a la misma. Es decir, un macro universo simbólico propio de un lugar y un tiempo específico.

Por otra parte, Francisco Rodríguez Pastoriza, la entiende como “todo el conjunto de conocimientos e instrumentos acumulados por el hombre en su historia, incluyendo los objetos y los códigos sociales, los gustos y las ideas, siempre en movimiento y en evolución.”¹⁶

De igual manera que en la definición de Geertz, se puede observar que la cultura refiere a un macro universo el cual se vale de formas simbólicas. Rodríguez añade dinamismo al explicar la evolución constante de la cultura por la relación con la

¹⁴ *Ibidem*, p 150.

¹⁵ Clifford Geertz, *La interpretación de las culturas*, p 27

¹⁶ Francisco Rodríguez Pastoriza, *Cultura y televisión: Una relación de conflicto*, p 15

historia del hombre, sin embargo la definición es muy extensa en cuanto a sus alcances y poco delimitada para los alcances pretendidos en esta tesina.

La relación de signos dentro de la definición operativa de cultura buscada en este texto es esencial por lo que es necesario acudir a Thompson quien formuló <<la concepción estructural de la cultura>> en donde refiere que “los fenómenos culturales pueden entenderse como formas simbólicas en contextos estructurados.”¹⁷

Dentro de esta definición, es posible identificar diversos factores los cuales resultan útiles: primero, la existencia de la cultura se da dentro de un contexto que está estructurado por significaciones o formas simbólicas comunes para todos los seres conformantes del mismo; segundo, dentro de ese contexto las significaciones se relacionan y en conjunto conforman la cultura; tercero, con estas formas simbólicas es posible la creación de sentido para todos los individuos inmersos dentro esa realidad en particular y finalmente, la cultura no es el contexto mismo, sino que lo rebasa.

Thompson señala que el término <<estructural>>, en el cual se apoya, es externo a la tradición estructuralista, porque el estructuralismo y sus métodos buscan “rasgos estructurales de las formas simbólicas, en tanto que la concepción estructural de la cultura se preocupa por tomar en cuenta los contextos y procesos estructurados socialmente.”¹⁸ Se refiere a la relación con una esfera más amplia, a la simple disposición de signos, con la finalidad de la obtención de las significaciones necesarias para hacer factible la comprensión y la interpretación, adecuada, de una forma simbólica dentro de un contexto en donde se recibe en relación con procesos específicos.

Por lo tanto, después de revisar las tres definiciones anteriores, se puede comprender a la cultura como una relación de las significaciones que tienen sentido en un contexto gracias a procesos históricos inherentes al mismo. Por lo tanto, se puede afirmar que es posible hacer un acercamiento al estudio de la cultura a través de las formas simbólicas que la conforman.

En el caso de la televisión mexicana, los programas extranjeros que llegan a ser transmitidos contienen aspectos de la cultura e ideología nacional y concepción audiovisual de los países en donde fueron producidos, la mayoría de estos valores no son compatibles con la vida de los mexicanos lo cual puede ocasionar un vacío en la

¹⁷ John B. Thompson, *op cit*, p 185.

¹⁸ *Ibidem*, p 204.

interpretación por parte del público que puede confundirse y adoptar conductas o ideas de otros contextos sin comprenderlas a manera de imitación.

Por ejemplo, en los anime como *Naruto*, *Dragon Ball* o *One Piece*, transmitidos en alguna ocasión en México por Canal 5, los personajes separan sus palillos, unen sus manos frente su pecho, inclinan la cabeza hacia el frente y a veces cierran los ojos cuando se encuentran a punto de comer mientras mencionan la expresión: *Itadakimasu* [いただきます]o “gracias por los alimentos”. Dicha conducta, repetida en múltiples caricaturas japonesas, se refiere a una costumbre religiosa proveniente del sintoísmo, uno de los cultos con más seguidores dentro de Japón

La costumbre anteriormente mencionada puede ser imitada por el público de este tipo de programas que en su mayoría se trata de una audiencia infantil, sin entender el valor simbólico de la acción debido la falta de los referentes culturales necesarios para interpretarla que adquiera sentido.

Considerar a la cultura como una relación entre las formas simbólicas, el contexto y procesos históricos que las dotan de sentido y a la ideología como una cuestión de la inclusión de elementos de adhesión de los individuos a un orden social dentro de un discurso¹⁹ es reconocer que se deben investigar dichas relaciones dentro de las formas simbólicas como objeto de estudio sin dejar de lado su aspecto social.

Tal como menciona Alfonso Puyal: “no puede leerse ni interpretarse un texto visual si no se considera el marco social de una dinámica social”²⁰, entendiendo a la producción audiovisual como una dinámica social fruto de las condiciones de producción y la realidad contextual en donde se realiza.

1.3 El mito y su actualización en la televisión: la transtextualidad

El mito ha servido como materia prima de expresión para diversos creadores a lo largo de la historia de la humanidad, se pueden encontrar desde obras de arte hasta

¹⁹ En el caso de este texto los discursos son los productos audiovisuales animados y ficcionales que están dirigidos a un público infantil.

²⁰ Alfonso Puyal, *Teoría de la comunicación audiovisual*, p 22.

productos audiovisuales (programas de televisión, películas, videoclips, videojuegos, productos radiofónicos, etc.) con temática o motivos provenientes de la mitología.

En el caso de los audiovisuales el mito se ha convertido en una fuente de inspiración, ya sea que se trate de una vaga referencia o bien, de una transcripción casi fiel del mismo, la presencia de los mitos en algunos relatos modernos es indudable.

A partir de la inclusión del mito en una obra, en este caso audiovisual, se puede encontrar una relación casi directa con el contexto en donde fue producida o bien con su autor. Los mitos representan una forma de plasmar elementos culturales, ideológicos que refuerzan la identidad de algunos individuos con la finalidad de generar o ayudar en la generación de un sentimiento de pertenencia a un lugar en específico.

Por ejemplo, en la serie animada japonesa *Naruto*, con temática ninja y anteriormente transmitida en el Canal 5, se pueden encontrar varios elementos provenientes de la mitología japonesa en aspectos simples dentro de la diégesis como lo son los ataques de algunos personajes, dichos ataques son: *Tsukuyomi*, *Susano*, *Amaterasu*, *Izanagi* e *Izanami*, los cuales refieren a deidades japonesas provenientes del sintoísmo.

Los referentes anteriormente mencionados son conocidos por los receptores primarios de la serie animada, pero pueden ser completamente ajenos a otros públicos de otros contextos que recibieron el programa después y por ende, la recepción de dichas significaciones quedaría inconclusa o no generaría completamente sentido.

De igual manera, se debe mencionar la existencia de múltiples audiovisuales que cuentan con referencias mitológicas extracontextuales a los sitios en donde fueron creados o producidos. El ejemplo más común de esta situación se puede encontrar con la mitología griega que ha servido como inspiración para la creación de elementos diegéticos o la base del relato mismo, en diversos productos audiovisuales como lo son: *Hércules de Disney*, *Hércules la serie animada de Disney*, *Los caballeros del zodiaco*, *Hércules: Los viajes legendarios*, *Xena: La princesa guerrera*, *Gárgolas*, entre otros.

Ninguno de los productos anteriormente mencionados, series animadas o *live action*²¹, fueron producidos en Grecia y han sido transmitidos en la televisión abierta mexicana. Sin embargo, además de entretener, cumplen con una función de promoción cultural con los elementos provenientes de la mitología griega.

May Rollo define a los mitos como “patrones narrativos que dan significado a nuestra existencia”²². Por lo tanto, estas narraciones creaban sentido a las inquietudes de los hombres y permitían continuar con la cotidianidad de sus vidas. Los mitos se configuran, entonces, como relatos ficcionales, considerados reales por una sociedad en específico, los cuales cumplen la función de explicar sucesos inexplicables por los seres humanos y dotar de estabilidad al mundo en el cual viven cotidianamente mediante una explicación fantástica.

Igualmente, dentro de estos relatos, se crean personajes considerados como divinos los cuales cumplen con una función de ser modelos a seguir que cuentan con virtudes o atributos fuera de las capacidades humanas. Mircea Eliade explica que “[...] el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de los Seres Sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos o solamente un fragmento: una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución”²³.

Por su parte, Luis Duch identifica cuatro funciones principales que tienen los mitos, estas son: “a) función mágico-religiosa; b) función de cristalización de las normas éticas y jurídicas; c) función ideológica (dogmáticas del grupo); función literaria”²⁴. Como puede observarse, los mitos ayudan a mantener el *status quo* de las sociedades y además, pueden definir las.

Por lo tanto, a través de los mitos, es posible conocer a una sociedad en un espacio y tiempo en específico. Asimismo, gracias a los mitos se pueden dilucidar elementos culturales, ideológicos y de identidad que cohesionaron a civilizaciones enteras los cuales forman parte de la memoria histórica y de la actualidad de los herederos de dichos contextos.

²¹ Es decir, productos audiovisuales realizados con actuaciones de seres vivos.

²² May Rollo, *La necesidad del mito: la influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo*, p 17.

²³ Mircea Eliade, *Mito y realidad*, p 6.

²⁴ Luis Duch, *Mito, interpretación y cultura*, p 88

Los mitos, al contrario de lo que podría creerse, no son exclusivos de la antigüedad. De hecho, las religiones de hoy en día mantienen dentro de sus textos sagrados los relatos extraordinarios de los cuales parten para explicar su existencia, procedencia y creencias. Tal es el caso de la *Biblia*, el *Corán*, el *Tanaj*, el *Bhagavad Gita*, el *Libro de Mormón* entre otros libros sagrados que sirven de base para las religiones modernas cuyos orígenes, en su mayoría, datan de miles de años.

De igual manera, hay autores que no consideran únicamente a los libros sagrados como los mitos prevaletentes en la actualidad y ven en los medios de comunicación el potencial para heredar la función cohesionadora de los mitos puesto que, como Amalia Martínez menciona: “los *mass media* cumplen como los mitos, un importante papel como vínculo social, lugar donde el individuo se reconoce como unidad perteneciente a un grupo”²⁵.

Podría hablarse de nuevos mitos cuya gestación proviene de los medios de comunicación con la finalidad de mantener el orden y alienar a los miembros de las sociedades en donde son difundidos sus contenidos. Estos nuevos mitos podrían dictar o mostrar en sus pantallas, como es el caso de la televisión y en específico de la ficción, las conductas y valores que consideran idóneos para vivir en sociedad por medio de la creación de arquetipos. Un ejemplo de lo anterior, en el plano de la ficción, se puede observar con los superhéroes los cuales son modelos a seguir que velan por la justicia y no pierden de vista la línea divisoria entre lo considerado bueno y malo.

No obstante, dichos personajes pueden ser inspirados en otros textos. Esta correspondencia existente entre textos es conocida como transtextualidad, Genette la define como “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, otros textos”²⁶. Cabe mencionar que, aunque el término fue acuñado para la literatura, la transtextualidad es una práctica común dentro de la creación artística y de productos audiovisuales.

Hablar de transtextualidad no significa única y exclusivamente referirse a los mitos, también pueden existir relaciones textuales entre otras creaciones humanas como por ejemplo las relaciones entre obras literarias y los programas de televisión. En el caso de ficciones animadas se pueden encontrar audiovisuales como: *Dartacan*,

²⁵ Amalia Martínez, *Televisión y narratividad*, p 15.

²⁶ Gerard Genette, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, pp. 9-10.

inspirado en *Los tres mosqueteros* de Alejandro Dumas; *Heidi*, basada en el libro homónimo de Johanna Spyri; *La abeja Maya*, cimentada en la obra con el mismo nombre escrita por Waldemar Bonsels; *El mago de Oz*, creada a partir del texto de Lyman Frank Baum; *Aladín*, la serie animada de Disney, con la película animada y *Las mil y una noches*; entre otras series televisadas dentro del espectro abierto mexicano.

De igual manera, se puede mencionar otras series animadas las cuales no se basan completamente en otros textos o mitos y se valen de ciertos fragmentos para el desarrollo de alguna situación dentro de los capítulos o de los capítulos mismos como en los *Looney Tunes*, *Los Simpson* o *South Park*, esta última es la única serie que no ha sido transmitida en la televisión abierta mexicana pero se encuentra programada en canales de televisión de paga en México.

Cabe mencionar que el interés de este apartado se centra en las relaciones textuales que hay entre los mitos y los productos audiovisuales, en este caso las series animadas destinadas a un público infantil como es el caso de la propuesta de serie animada *Xiuhcōatl* la cual se basa en la mitología de la cultura mexicana para la creación de personajes y parte del relato.

Dentro de la transtextualidad entre mitos y series animadas se pueden encontrar programas como: *Los vengadores* en donde hay personajes provenientes de los comics de *Thor* cuyo origen proviene de la mitología nórdica (Thor, el dios del trueno; Loki, dios del engaño; Odín, dios principal y padre de Thor); *Los caballeros del Zodiaco* cuyos personajes cuentan con armaduras, nombres o ataques provenientes de la mitología griega y nórdica, también pelean contra dioses como Poseidón, Hades, utilizan la armadura de Odín o incluso se enfrentan a Lucifer; *Dragon Ball* se basa en el mito del Rey Mono Sun Wukong; al igual que otras series transmitidas en la televisión mexicana.

Sin embargo, se debe señalar la falta de contenidos de este índole dentro de la televisión mexicana y por lo tanto, es casi nula la existencia de series animadas que rescaten elementos mitológicos provenientes de las civilizaciones de los antiguos pobladores del país. La única serie animada que emplea elementos de la mitología de alguna etnia mexicana es *¿Qué dicen los Mayas?*, transmitida por Canal 22, pero es un conjunto de cápsulas las cuales narran fragmentos de la cosmogonía e historia de los mayas y no se trata de una ficción animada.

Como se puede ver en los ejemplos anteriores, la televisión ha servido como un medio idóneo para la actualización de los mitos a partir la proliferación de múltiples contenidos dirigidos a distintas audiencias cautivas, en el caso de la ficción animada la mayoría de estos programas son conformados para su recepción por parte de públicos infantiles, que entablan una relación transtextual con elementos mitológicos.

De igual manera, se puede comprender la importancia de la creación de productos audiovisuales que presenten la característica anteriormente mencionada porque puede servir como vehículo de cuestiones culturales e ideológicas que ayuden en la conformación de la identidad del público meta.

Además de fuente de inspiración para la formulación de ficciones con fines de entretenimiento y las moralejas o valores que presenten, los mitos pueden servir para el desarrollo de elementos con funciones educativas con el objetivo de complementar la formación del público meta.

En el caso de la propuesta de serie *Xiuhcōatl*, se propone un relato que se valga de estas relaciones textuales con los mitos de los mexicas, antiguos pobladores del Distrito Federal, para dar cercanía a un programa con su audiencia cautiva el cual además de entretener eduque gracias a la inclusión de elementos provenientes de su cultura, historia y actualidad.

1.4 Televisión en México

Hoy en día la televisión es el medio más asequible para los mexicanos; ningún otro medio tiene semejante capacidad de penetración dentro de los hogares de la nación, ni siquiera la radio.

Cifras del INEGI refuerzan la aseveración anterior y muestran la realidad mexicana en el concepto de tecnologías de la información y comunicación (TIC)²⁷, dentro del territorio nacional 29, 007, 139 hogares cuentan con televisión y conforman el 94.94% de los hogares mexicanos a comparación del 79.27% de los hogares que

²⁷Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) [en línea], *Hogares con equipamiento de tecnología de información y comunicaciones por tipo de equipo, 2001 a 2012*, disponible en: <http://www.inegi.org.mx/Sistemas/temasV2/Default.aspx?s=est&c=19007> [fecha de consulta 30 de enero de 2013]

cuentan con radio, el 83.6% con servicio de telefonía, el 32.19% con computadora y el 25.96% con conexión a Internet.

Sin embargo, aunque la televisión es el medio con mayor convocatoria en México, por su presencia dentro de los hogares mexicanos, tan sólo el 32.23% de la totalidad de viviendas en el país cuenta con televisión de paga. Dicha cifra arroja un dato importante, la gran mayoría de los mexicanos tienen acceso a la televisión pero sólo pocos de ellos tienen acceso a la televisión de paga, es decir, dentro del territorio nacional la señal de televisión con mayor acceso es la abierta.

De ahí la importancia de crear un producto con características audiovisuales que, gracias a su naturaleza, sea transmitido por televisión con la finalidad de llegar de manera más sencilla al público meta mediante su inserción en la programación de la televisión abierta mexicana.

Cabe mencionar que la televisión es un medio de comunicación el cual contiene en su espectro a distintas transmisoras que difunden sus discursos a través de sus productos audiovisuales en sus programaciones. Es decir, la televisión es un conjunto de emisoras de unidades discursivas, producidas por ellos mismos o compradas, destinadas a generar sentido en sus públicos y por esta razón no es de extrañarse que en sus contenidos se encuentren insertos aquellos referentes ideológicos, culturales y de identidad que las televisoras pretenden plasmar a sus públicos en relación con sus intereses o directrices.

En la actualidad, dentro de la oferta televisiva de la televisión abierta mexicana se cuenta con canales de cobertura nacional como: los Canales 2, 5 y 9 de Televisa; los Canales 7, 13 y 40 de TV Azteca; el Canal 11 del Instituto Politécnico Nacional (IPN); y el Canal 22 del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta). Por su parte, Televisa con el Canal 4 y Cadena Tres con el Canal 28 en el Distrito Federal. Además, a los canales anteriormente mencionados se debe añadir la oferta local de cada entidad federativa. (Ver Anexo 2)

La televisión abierta se fundamenta en dos modelos: el público y el privado, Jesús Martín-Barbero señala que “en la gran mayoría de países de América Latina se experimenta un notable afianzamiento de lo privado junto a un sensible deterioro de lo

público”²⁸. Dicha aseveración se refuerza al ver la oferta televisiva en el espectro abierto mexicano, en específico del Distrito Federal, porque solamente hay dos canales públicos en comparación con los ocho provenientes del sector privado.

Por un lado, la televisión privada actúa según la lógica del mercado para la realización y transmisión de sus productos audiovisuales con la finalidad de la obtención de ganancias. Mariano Cebrián menciona que “Las empresas televisivas privadas [...] miran al futuro para establecer sus estrategias [...] investigan por sí mismas la situación del mercado, las tendencias y las repercusiones de una mayor competitividad”²⁹.

Los productos de la televisión privada son pensados en función de sus audiencias potenciales que representan una generación de ganancias y también conforme a los intereses de sus patrocinadores o de sus propietarios, es decir, estos audiovisuales pueden ser programados sin la necesidad de la búsqueda de representación de la sociedad en donde son transmitidos.

Al perseguir la generación de ganancias, las televisoras privadas invierten en contenidos capaces de satisfacer una demanda previamente investigada o también recurren a programas que ya han sido exitosos en otros contextos y los retransmiten o hacen una adaptación de acuerdo con la realidad nacional del lugar en donde se transmiten.

En el primer tipo de contenidos mencionados podemos encontrar los programas originales de las televisoras, por ejemplo: en Televisa y TV Azteca, televisoras privadas líderes en el espectro mexicano, se pueden encontrar diversas producciones de este estilo como por ejemplo las telenovelas, salvo aquellas que son adaptaciones, programas como *La rosa de Guadalupe* o *Cada quien su santo* entre otras que buscan acaparar nichos de audiencia para generar ganancias.

En cuanto a los contenidos retransmitidos o adaptados dentro de la televisión privada en México se pueden identificar varios programas, desde telenovelas hasta programas de concursos como: *La voz México*, *Un minuto para ganar*, *Tunéame la nave: La competencia*, *El rival más débil*.

²⁸ Jesús Martín-Barbero, *Los ejercicios del ver*, p 51.

²⁹ Revista Mexicana de Comunicación (RMC) [en línea], Cebrián Herreros, Mariano, *Mercado de la televisión*, disponible en: <http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2005/07/07/mercado-de-la-television/#axzz2UXjLiBrO>[fecha de consulta: 27 de mayo de 2013]

Por otra parte, los productos comprados y retransmitidos en la televisión mexicana predominan en cuanto a programas destinados para un público infantil, por ejemplo: *El Nuevo Pájaro Loco*, *El Show de los Looney Tunes*, *Monsumo*, *Phineas y Ferb*, *Ultimate Spider-Man*, los cuales se suman a varios más que constituyen el grueso de la programación dedicada a este público en canales de las televisoras privadas.

Dentro de la televisión infantil, en cuanto a contenidos animados producidos en México se encuentra *El chavo animado*, se trata de una adaptación de la serie original de Televisa titulada *El chavo*. Sin embargo es mínima la cantidad de programas de origen nacional ante su competencia extranjera dentro del espectro televisivo abierto mexicano.

Por otro lado, la televisión pública, según Martín Barbero, opera con la máxima de que en sus contenidos se “ofrezca reconocimiento y expresión a la diversidad cultural de que está hecho lo nacional, represente la pluralidad ideológico-política, promueva una información independiente, plural e incluyente de las diferentes situaciones regionales.”³⁰

La televisión pública busca la creación de contenidos representativos de la cultura y de los diversos habitantes del contexto en donde existe, además Martín Barbero precisa que “el carácter público de una televisión se halla decisivamente ligado a la renovación permanente de las bases comunes de la cultura nacional.”³¹ Si se logra lo anteriormente mencionado, es posible reforzar constantemente la identidad y pertenencia del público con su país³².

Las televisoras públicas como: Once TV México, del Instituto Politécnico Nacional (IPN) y Canal 22, del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) persiguen el objetivo de la renovación constante de la cultura e identidad del público con programas como: *Sabores de México*, *Con sabor a México: El Sabor de la vida*, *De paseo*, *pueblos mágicos*, *Algarabía*, entre otros.

³⁰ Omar Rincón [comp.], *Televisión pública: del consumidor al ciudadano*, p 47.

³¹ *Ibidem*, p 49.

³² La renovación constante de la cultura nacional y de los valores de identidad del público con su país ofrecida por los programas dentro de la televisión pública se adecua a los objetivos planteados en la propuesta de serie *Xiuhcōatla* través de un programa de entretenimiento creado para un público infantil mexicano.

En materia de televisión infantil, Once TV México cuenta con una barra de programación infantil conformada por programas de origen nacional como: *Kipatla* o *El diván de Valentina*, sin embargo predomina la presencia de programas de origen extranjeros³³ como: *Adivina cuánto te quiero*, *Cazadores de dragones*, *El mundo de Beakman* o *El Oasis de Óscar*.

Asimismo, la programación de Canal 22 cuenta con *¡Clic-Clac!*, una barra infantil la cual consta de programas animados de origen nacional como: *La historia que sigue*, *¿Qué dicen los mayas?*, aunque también supera la presencia de producciones extranjeras como: *Yoko! Jakamoto! Toto!*, *Cédric*, *YummyToonies* y *Marsupilami*.

La transmisión de contenidos infantiles en México, ya sea con fines educativos o de entretenimiento, ha sido de interés para las televisoras mexicanas y por ello, han invertido en la compra y producción de productos audiovisuales para llevarlos a sus pantallas.

El inicio de la televisión infantil, según Irene Martínez, data del año de 1950³⁴ con el programa *Teatro de la fantasía*. Sin embargo, no es hasta dos años después (Ver Anexo 1. Cuadro 2) que el ingeniero González Camarena inicia las transmisiones en XHGC Canal 5 cuya programación se ha caracterizado por estar dirigida hacia el público infantil, principalmente con orientación al entretenimiento por medio de series animadas.

Por su parte, en 1959 (Ver Anexo 1. Cuadro 3), el IPN inicia a operar y con ello comienza su oferta de programas culturales y educativos. Se puede resaltar la presencia de una barra infantil llamada Once niños en donde han insertado programas de origen extranjero y producidos en México como *Bizbirije*, *El diván de Valentina*, *Mi amigo Azul*, entre otros. Cabe mencionar que en el año de 2013 se creó un canal

³³Cabe mencionar que el objetivo de la propuesta de serie animada *Xiuhcōatl* no es eliminar la presencia de contenidos extranjeros dirigidos para un público infantil, en especial los animados y ficcionales, dentro de la programación televisiva mexicana. La finalidad de la existencia de la propuesta es la incentivación del aumento de audiovisuales de origen nacional que representen a la audiencia cautiva y la búsqueda del equilibrio en la balanza de contenidos dentro del espectro televisivo nacional.

³⁴ Irene Martínez Zarandona, "La televisión infantil en México. Aproximaciones al estudio de su lenguaje audiovisual", *Tecnología y comunicación*, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), núm. 26, año 10, enero-junio, 1996, p 30.

especial para niños del IPN con el nombre de Once niños en el 11.2 del espectro digital e incluido en la oferta de la televisión de paga mexicana.

Para recalcar la importancia de la televisión infantil en México basta referirse a 1968, año en el cual se transmitió el primer programa a color en la televisión mexicana: *Paraíso Infantil*, en la pantalla del Canal 5. De esta manera, México se había convertido en el cuarto país a nivel mundial con transmisiones televisivas a color. (Ver Anexo 1. Cuadro 1)

Irene Martínez, en su artículo, destaca la introducción de *Plaza Sésamo* en México en el año de 1970 a través de un convenio entre el Departamento Internacional de *Sesame Street* y Televisa para creación de una versión México-Latinoamericana del programa educativo proveniente de Estados Unidos.

En el año de 1993 nace la televisora TV Azteca (Ver Anexo 1. Cuadro 2) y en el Canal 7 se han encargado de transmitir contenidos para niños dentro de su grilla de programación a través de caricaturas extranjeras y la producción de un programa infantil llamado *Disney Club*.

De igual manera, en 1993 (Ver Anexo 1. Cuadro 3) es instalado el Canal 22 a cargo de CONACULTA y se convierte en una televisora con contenidos educativos y culturales. No obstante, se debe señalar que no existía una barra con contenidos infantiles hasta diciembre del 2011³⁵ con la introducción de *Clic-clac!*.

Posteriormente, Grupo Imagen incursiona en la televisión mexicana en 2007 (Ver Anexo 1. Cuadro 1), en el Distrito Federal, con Canal 28 en donde se han transmitido series animadas de origen extranjero que alguna vez fueron transmitidas en la televisión mexicana. Se trata de anime japonés de la década de 1980 y aunque son productos animados destinados a un público infantil, el público meta son los adultos que fueron niños cuando estos programas salieron por primera vez al aire.

Según el censo poblacional del 2010 del INEGI³⁶, México cuenta con 112 336 538 habitantes de los cuales 31 652 586 son niños de cero a catorce años de edad,

³⁵ Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) [en línea], *Inicia la programación infantil de Canal 22*, disponible en: <http://www.conaculta.gob.mx/detalle-nota/?id=17718#.U0G3MVzynVQ> [fecha de consulta 4 de abril de 2014]

³⁶ Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) [en línea], *Cuéntame INEGI*, conforme a la Población de mujeres y hombres en México, disponible en: <http://www.cuentame.inegi.org.mx/población/mujeresyhombres.aspx?tema=P#sp> [fecha de consulta 31 de enero de 2013]

es decir, aproximadamente la cuarta parte de la población del país está conformada por niños y niñas.

Si a esta cifra se le añade la mencionada anteriormente en donde cerca de 95% de los hogares mexicanos cuentan con televisión, en específico abierta, se puede dimensionar entonces la importancia de generar contenidos destinados a públicos infantiles, es por ello que se debe producir programas televisivos de origen mexicano especializados para esta audiencia cautiva con la finalidad de entretener y cuyas significaciones generen sentido y ayuden en la formación de los niños.

Tal es el caso de la propuesta de serie *Xiuhcōatl* la cual busca (a través de una animación 2D llegar a una audiencia cautiva de niños y niñas de México con edades de entre 8 a 12 años³⁷) partir de una ficción reforzada con significaciones provenientes del contexto mexicano, en específico del Distrito Federal, su cultura e historia.

1.5 Serie televisiva

Así como hay una gran cantidad de audiencias cautivas con gustos distintos entre sí, existen contenidos producidos con la finalidad de cubrir la demanda de dichos públicos. En el caso de la televisión, se crean diversos programas con diferentes formatos para insertar en sus programaciones y estos audiovisuales se configuran en categorías conocidas como géneros televisivos.

Los géneros permiten dicha agrupación según sus cualidades. Sin embargo, Nora Mazziotti refiere que “a pesar de que todos los géneros poseen elementos formales y rasgos que necesariamente deben estar presentes, no por ello debe considerárselos como categorías restrictivas e inmutables”³⁸. Cabe señalar que la anterior aseveración solamente se cumple si no se pierde la relación genérica con los productos que comparten la tipificación.

Gustavo Orza propone una clasificación genérica con base en los tipos discursivos contenidos en los programas televisivos, por lo que se cuentan con géneros de índole referencial, géneros ficcionales y géneros híbridos de los cuales es

³⁷ Según el INEGI, en *Cuéntame INEGI*, conforme a la Población de mujeres y hombres en México en su censo poblacional de 2012, en México hay 10 824 342 niños de entre 8 y 12 años de edad.

³⁸ Omar Rincón [comp.], *op. cit.*, p 178.

de interés para esta tesis el género ficcional debido a las características de la propuesta de serie animada *Xiuhcōatl*.

En cuanto a los géneros con tipo discursivo ficcional, Orza incluye a: la Telenovela, Serie, Sitcom, Telefilme y Serie animada. Ésta última es la que presenta mayor relevancia para el trabajo de titulación porque el análisis de programación y la propuesta que se llevan a cabo en los siguientes capítulos se encuentran encaminados a la producción de la serie animada *Xiuhcōatl*, dirigida a un público infantil y con elementos contextuales de México encaminados a promocionar la cultura mexicana y ayudar en la conformación de una identidad nacional del público meta.

La serie televisiva, según Ángel Carrasco, “consiste relatos inventados y estructurados en un amplio número (abierto o cerrado) de capítulos”³⁹. Cabe mencionar que los capítulos pueden tener o no relación entre sí, pero deben de tener un elemento cohesionador (temática, situaciones, personajes, etc.) que los identifique como parte de una serie televisiva.

En cuanto a su serialidad, Orza menciona que “presentan un tipo de ficción que puede ser catalogado como serial, autónoma o serial autónoma.”⁴⁰ Es decir, que las series animadas pueden tener capítulos relacionados por un hilo conductor narrativo simplemente mantener como factor de unidad a los personajes o algún elemento diegético a lo largo de la serie o bien, puede ser una combinación de ambos. En el caso de *Xiuhcōatl* se trata de un serial cuyas entregas se encuentran unidas por la historia.

La ficción comprende una gran parte de los contenidos proyectados en la pantalla de las televisoras y se encuentra destinada al entretenimiento del público porque representan un sitio de identificación del mismo con los personajes o las situaciones que salen a cuadro, es decir, son un escape de la realidad.

No obstante, le es imposible a un relato ficcional, por más que el autor lo intente, separarse de manera completa y arbitraria de la intersubjetividad llamada realidad, esto es porque solamente puede reconocerse o hablarse de lo que es conocido para uno. Por lo tanto, aunque la ficción parezca ajena o alejada a nosotros, ésta cuenta con referentes anclados en la realidad.

³⁹ Ángel Carrasco Campos, “Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones” en *Miguel Hernández Communicational Journal*, UMH, año 1, 2010, España, p 183.

⁴⁰ Gustavo Orza, *op. cit.*, p 171.

La Real Academia Española define a la ficción como “acción y efecto de fingir”⁴¹ o sea, la ficción surge de una imitación de algo. Imitar sugiere representar, con los medios necesarios, algún sujeto, objeto o suceso de la realidad por lo que a partir de una imitación se construye un producto el cual guarda una relación con algún original proveniente de la realidad.

Sin embargo, la ficción puede separarse aún más de la simple representación de un sujeto, objeto o suceso y crear un relato con mayor amplitud el cual solamente presente semejanza con algunos aspectos provenientes de la realidad. Cabe mencionar que el relato, según Jacques Aumont, es “el texto narrativo que se encarga de contar la historia”⁴², en el caso de las series televisivas como *Xiuhcōatl*, la historia guarda la relación con la realidad y el relato se encuentra soportado por el lenguaje audiovisual.

A propósito de la imitación presente en las obras humanas, Aristóteles menciona que “no hay inconveniente en que varias cosas de las sucedidas sean tales cuales concebimos que debieran y pudieran ser”⁴³, por lo que existe la libertad creadora en los relatos siempre y cuando sean inteligibles. Consecuentemente, se entiende entonces al relato ficcional como un texto sujeto a grados de posibilidad de comprensión debido a su relación con la realidad.

A partir de la posibilidad o imposibilidad de las relaciones provenientes de los distintos relatos de ficción, Orza identifica dos tipos de mundos ficcionales⁴⁴: el mundo ficcional posible y el mundo ficcional fantástico. El primero se refiere a los discursos que parten de situaciones provenientes del mundo real y por su parte, el segundo contiene a aquellos audiovisuales sin anclaje en el mundo real.

Cabe mencionar que al hablar de ficción fantástica, Orza se refiere a las ficciones con elementos extranormales en donde no necesariamente se mantienen, en su máxima expresión, las relaciones con el mundo de lo posible. Por ejemplo, *Dragon Ball Z*, cuyos personajes tienen fuerza sobrehumana, pueden volar sin

⁴¹ Real Academia Española (RAE) [en línea], *Diccionario de la lengua española*, búsqueda relacionada con la definición de *Ficción*, disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=fiction> [fecha de consulta: 24 de marzo de 2014]

⁴² Jacques Aumont, *Estética del cine*, p. 106.

⁴³ Aristóteles, *El arte poética*, p 29.

⁴⁴ Paráfrasis de Gustavo Orza en *Programación televisiva. Un modelo de análisis instrumental* de los tipos de mundos ficcionales en donde se llevan a cabo las historias presentadas en la televisión.

necesidad de artefactos que lo permitan, se mueven a velocidades vertiginosas, cuentan con poderes especiales y algunos, provienen de otros planetas. Sin embargo, existe el referente del planeta Tierra con paisajes naturales y urbanos o planetas con paisajes naturales identificables por el público por su similitud con los terrestres, los personajes son antropomorfos aunque varíen en ciertos atributos como el color, entre otros elementos que mantienen la relación con lo que Orza denomina mundo real y de esta manera, son inteligibles.

La ficción es resultado de la imaginación de su autor y el grado de cercanía que el relato mantiene con la realidad sin ser una copia de la realidad. Como ya se mencionó, existen dos mundos ficcionales en relación con la posibilidad de su existencia y para lograr la producción de dichos mundos se echa mano del ingenio de los realizadores y del presupuesto.

En el caso de las ficciones grabadas, los realizadores utilizan vestuarios, maquillajes, *props*, escenografías y efectos especiales para aproximarse a lograr con mayor fidelidad las especificaciones planteadas en sus guiones con la intención de mantener el encanto de la ficción y que no se rompa el contrato existente entre el audiovisual y el público.

Por su parte, en las ficciones animadas los recursos se extienden y la posibilidad de creación de mundos fantásticos aumenta exponencialmente, en referencia con sus similares en *live action*, en especial cuando se trata de productos audiovisuales pensados para su difusión en la televisión.

En el caso de México, la oferta de los programas de ficción animada es amplia pero la gran mayoría es de origen extranjero y los productos animados mexicanos son extremadamente reducidos. Lo anterior desemboca en un posible vacío de referentes mexicanos, en cuanto ficciones animadas se refiere, en la televisión mexicana y se debe recordar que dichos programas generalmente se encuentran dirigidos a públicos infantiles.

Es por ello que deben crearse ficciones animadas de origen mexicano en pos del entretenimiento y con el valor agregado de la inserción de elementos culturales provenientes del mismo contexto que los receptores primarios los cuales ayuden a reforzar su identidad nacional, como es la intención de la propuesta de serie animada *Xiuhcōatl*.

Como se ha visto en este capítulo, existe la posibilidad de la promoción de cuestiones ideológicas y culturales a través de los productos audiovisuales que son transmitidos en la televisión. Por consiguiente, adquiere relevancia la realización de programas que contengan elementos y significaciones pensadas para crear sentido dentro del contexto mexicano y es en donde se encuentra el cupo para una propuesta de serie como lo es *Xiuhcóatl*.

Sin embargo, antes de crear alternativas de contenidos generados para públicos mexicanos como *Xiuhcóatl* hay que preguntarse, ¿Cuál es el espacio dentro del espectro de la televisión mexicana que ocupan los programas animados de ficción, dirigidos al público infantil, que representen ideológica y culturalmente a la sociedad mexicana?

La pregunta anterior debe responderse con una investigación de las programaciones de la televisión abierta (pública y privada, dentro del Distrito Federal) que contenga este tipo de programas y al obtener dicha información se podrá dilucidar la tendencia de las televisoras en cuanto a sus contenidos con la finalidad de encontrar un espacio para la difusión de la propuesta de serie que se plantea hacer.

2. Programación televisiva

En este capítulo se presentan los resultados del análisis efectuado a la programación televisiva abierta y pública, vía análoga, en el Distrito Federal en el periodo que comprende de Julio a Septiembre de 2013 con la finalidad de encontrar espacio para la propuesta de serie *Xiuhcōatl* dentro de los contenidos de los canales que cuentan con la presencia de programas animados dirigidos a un público infantil.

La programación analizada comprende únicamente a los canales transmitidos vía análoga porque, como se mencionó en el capítulo anterior, según cifras del INEGI⁴⁵, el 86.1% de los hogares mexicanos cuenta con televisor análogo a comparación del 13.9% con televisores de tipo digital. Por lo tanto, es más factible que el público meta⁴⁶ tenga acceso a la televisión análoga.

Se efectuó el estudio en los canales transmitidos dentro del territorio del Distrito Federal porque la propuesta de serie está planteada para programarse dentro de alguna emisora de la Ciudad de México⁴⁷ que privilegie o que tenga espacio dentro de su programación para contenidos dirigidos a un público infantil, en especial si se trata de productos animados.

El periodo elegido para la recolección de datos de la programación responde a la presencia del periodo vacacional de verano y regreso a clases según el calendario de la Secretaría de Educación Pública (SEP); dentro de estos meses es posible observar cambios en la programación en los canales que cuentan con contenidos

⁴⁵ *Estadísticas sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2010, INEGI, 2011, México*, p 15. Referente al Modulo sobre disponibilidad y uso de las tecnologías de información y comunicaciones en los hogares, 2010

⁴⁶ Niños y niñas mexicanos, habitantes del Distrito Federal, de entre 8 y 12 años de edad que cursan el nivel básico de educación (primaria), pertenecientes al nivel socioeconómico C.

⁴⁷ El canal 34 es captado de manera abierta por los televisores del Distrito Federal pero no fue considerado dentro del análisis porque se trata de un canal local del Estado de México y además sólo cuenta con un programa infantil (Plaza Sésamo, transmitido de lunes a viernes y domingo con una duración de 30 min) por lo que no es una muestra representativa para efectos del análisis.

dirigidos al público meta. Dichos cambios en la programación también sirven para identificar a los canales idóneos para la transmisión de la propuesta de serie *Xiuhcoatl* por su inclinación al tipo discursivo ficcional o con producciones animadas nacionales.

Cabe mencionar que el horario seleccionado para efectuar el análisis es de doce horas: 06:00-18:00 hrs. La elección de este horario es porque dentro de estas horas se encuentran la totalidad de los programas dirigidos al público meta en la televisión abierta y pública mexicana.

Ahora bien, al mencionar que el objetivo del análisis es encontrar un espacio dentro de la programación de una emisora con inclinación hacia el tipo discursivo ficcional y contenidos dirigidos a un público infantil se habla de un fin comunicativo por parte de la emisora a partir del discurso.

El discurso televisivo, según Gustavo F. Orza, comprende “una unidad de comunicación dotada de los componentes propios de cualquier circuito integral, es decir, con un *emisor* que envía—por un *canal*—un *mensaje* dirigido a un *receptor*, empleando unos *códigos* y en un determinado *contexto*”⁴⁸, dichos mensajes dirigidos al público son los programas audiovisuales contenidos en las programaciones televisivas.

2.1 Análisis de programación de la televisión abierta mexicana con contenidos dirigidos a un público infantil.

Dentro una emisora televisiva se puede identificar una serie de discursos adyacentes provenientes de los mismos programas que son puestos al aire, en consecuencia se debe de analizar a la programación para encontrar la preferencia discursiva de cada canal y con ello ubicar el discurso rector de dicho canal televisivo.

Gustavo F. Orza propone una herramienta de análisis que se adecua a las necesidades del estudio de la programación de la televisión abierta del Distrito Federal, vía análoga, porque permite identificar la categoría genérica y discursiva de los contenidos de las televisoras sujetas al monitoreo y además es posible identificar el tiempo destinado a cada uno de ellos. Lo anterior sirve para encontrar las

⁴⁸ Gustavo Orza, *Programación televisiva. Un modelo de análisis instrumental*, p 34.

preferencias de formato y discurso de las televisoras al momento de invertir en sus productos que serán exhibidos en sus pantallas.

Para poder diferenciar el tipo de discurso manejado por las emisoras en su programación, Gustavo F. Orza propone tres tipos de macro unidades discursivas para su análisis: tipo discursivo referencial, tipo discursivo ficcional y tipo discursivo híbrido.

El tipo referencial se caracteriza por “la orientación referencial del discurso (el discurso se propone con múltiples conexiones con la realidad extradiscursiva) y la orientación periodística del discurso”⁴⁹, aunque todo audiovisual presuponga una representación de la realidad.

Los géneros televisivos referenciales, según Orza son: noticiario, documental, debate, *magazine*, resúmenes semanales de noticias, transmisiones en directo de acontecimientos, publicidad de productos, publicidad institucional y propaganda.

Por su parte, el tipo ficcional “se define por la distancia o alejamiento en relación que sus contenidos mantienen con referentes extradiscursivos”⁵⁰; sin embargo, no existe una completa ruptura del discurso con la realidad circundante.

Dentro de los géneros ficcionales, según la clasificación de Orza, se encuentran: la telenovela, la serie, la *sitcom*, el telefilme y las series de animación. Cabe mencionar que el análisis se centró en la búsqueda de canales que primen este tipo discursivo para encontrar el espacio en la programación para el audiovisual propuesto.

Los dos tipos discursivos anteriores no son suficientes para abarcar a la totalidad de la oferta televisiva porque existen mezclas que, por obvias razones, evitan la pertenencia a una u otra macro unidad, es por ello que existe la clasificación del tipo de hibridación el cual “se refiere a un mundo real; pero esa referencia se produce en la adaptación de los contenidos a parámetros propios de los discursos de ficción.”⁵¹

En este tipo discursivo de hibridación, Orza propone los siguientes géneros: concurso, programas infantiles, *magazine* de corazón, *reality show*, *talk show*, periodístico-humorístico y el documental de ficción.

⁴⁹ *Ibidem*, p 139

⁵⁰ *Ibidem*, p 140

⁵¹ *Ibidem*, p 142

Ahora bien, después de definir las macro unidades discursivas sobre las cuales se ciñen los parámetros del análisis y sus géneros correspondientes a cada una de ellas, se puede explicar la manera en que se hizo dicho estudio:

Primero, según Orza, se procede a catalogar las programaciones en fichas de registro que contengan los siguientes datos: a) nombre de la emisora/Periodo de programación analizado; b) segmentos horarios en los que se subdivide la programación; c) nombres de los programas que se articulan en la programación; d) duración de los programas en cantidad de minutos emitidos; e) catalogación del tipo discursivo de correspondencia con los programas; finalmente, f) catalogación genérica de los programas y precisar si es origen nacional o extranjero.

A continuación se establece el promedio semanal de los contenidos de la programación. Orza menciona que así “obtenemos resultados acerca del tiempo de emisión que cada una de las emisoras dedica a contenidos referenciales, de ficción o de hibridación”⁵² y con ello se dilucida la preferencia discursiva en los contenidos de alguna emisora.

Finalmente, se hacen las curvas evolutivas de los contenidos con sus debidos tipos discursivos para poder encontrar el canal en el cual se podría emitir la serie propuesta, esto es porque “las curvas evolutivas muestran la dirección seguida por cada uno de los tipos discursivos y nos indican en qué tipo de contenidos invierten su tiempo cada una de las emisoras”⁵³ y también se identifican sus preferencias genéricas.

2.2 Análisis de la programación del periodo Julio/Septiembre 2013

Los canales sujetos a análisis, desde el lunes 8 de julio de 2013 al domingo 8 de septiembre de 2013, son: Canal 5 de Televisa, Canal 7 de TV Azteca, Canal 11 del Instituto Politécnico Nacional (IPN), Canal 22 de Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) y Canal 28 de Grupo Imagen Multimedia.

Los resultados arrojados por el análisis, después del monitoreo del periodo Julio/Septiembre 2013 en una franja horaria que abarca de las 6:00 a las 18:00 horas, de la programación de los canales anteriormente mencionados son los siguientes:

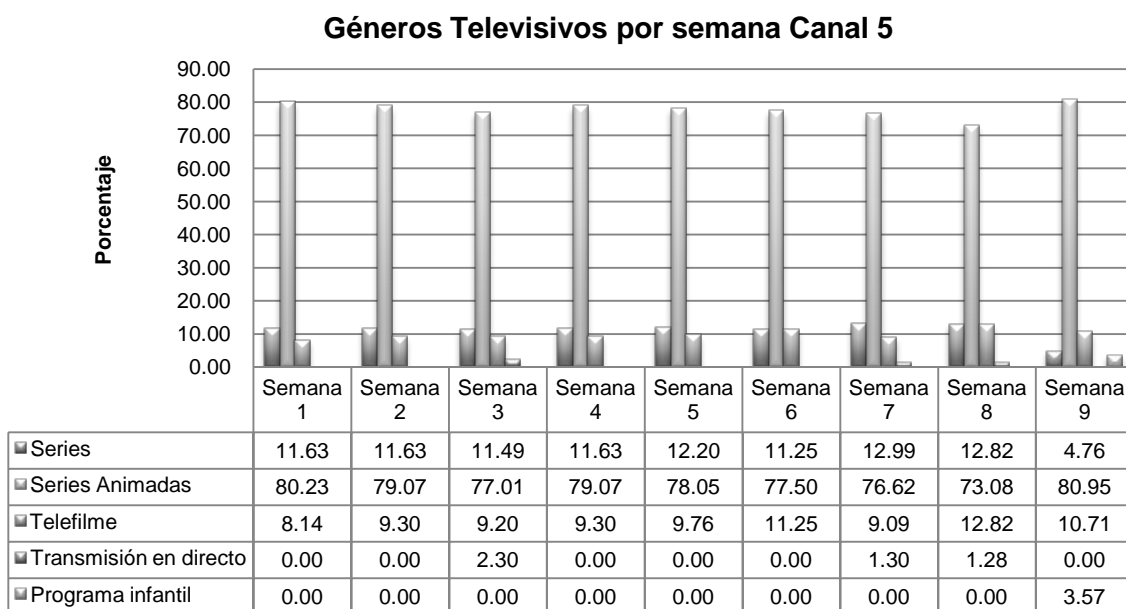
⁵² *Ibidem*, p 210

⁵³ *Ibidem*, pp 221-222

2.2.1 Canal 5

Los contenidos de Canal 5 se encuentran destinados a niños (de las 6:00 a las 17:00 horas) y para jóvenes y adolescentes (de las 17:00 a las 0:00 horas) los productos que programan a lo largo del día se inclinan hacia el tipo discursivo ficcional.

Tras vaciar los datos de la programación de Canal 5 en fichas de registro, propuestas en el modelo de análisis de Orza, se dividió el estudio para poder sacar los promedios semanales de los programas e implícitamente de sus tipos discursivos con la finalidad de identificar los géneros televisivos predominantes por semana en la programación. Los resultados fueron los siguientes:



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 5 julio-septiembre 2013*.

De tal manera que se puede identificar sencillamente la predominación del tipo ficcional a lo largo de las semanas analizadas y además, la presencia de las series animadas ronda entre el 75% y el 81% del total de la programación de Canal 5.

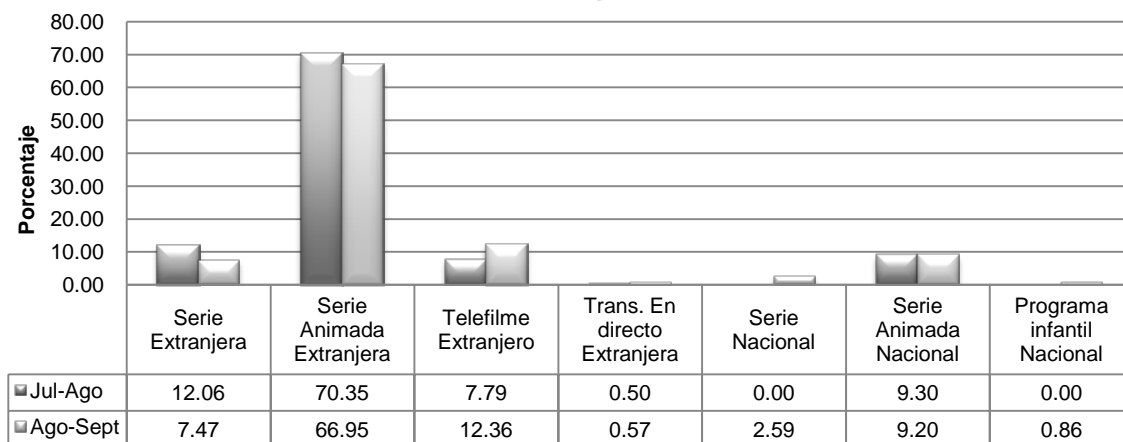
Por lo tanto, en el primer mes de análisis (julio-agosto) la presencia de programas ficcionales fue del 99.50% y el restante 0.50% de la programación fue utilizado para contenidos de tipo referencial. Por su parte, en el segundo mes (agosto-septiembre) disminuyó el porcentaje de ficciones con un 98.56% frente a un leve incremento del tipo referencial con 0.57% y la inclusión de una hibridación con 0.86%, este último tipo discursivo se destino a un público infantil.

Dentro de la programación presentada a lo largo del periodo analizado se transmitieron cinco géneros televisivos, según la clasificación de Orza, dentro de los cuales se encuentran: series, series animadas, telefilmes, transmisiones en directo y programas infantiles.

Las series animadas en Canal 5 permiten observar la ruta genérica seguida por la emisora con un 78.02% de la totalidad de programas transmitidos en el periodo julio-septiembre 2013, en comparación con el 9.92% destinado a las series, el 11.13% correspondiente a los telefilmes, el 0.54% de transmisiones en directo de eventos y 0.40% de programas infantiles.

Sin embargo, la presencia de programas de origen nacional dentro de los contenidos de Canal 5 se encuentra en una notoria desventaja conforme a sus símiles de origen extranjero como se observa en la siguiente gráfica al respecto:

Géneros Televisivos por Nacionalidad Canal 5



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 5 julio-septiembre 2013*.

Cabe mencionar que no hay variedad en el rubro de serie nacional animada porque el único audiovisual de éstas características es *El Chavo Animado*, programa producido por Televisa, a diferencia de la multiplicidad de series animadas extranjeras como: *Dora, la exploradora, Thomas y sus amigos, Los pitufos, Los padrinos mágicos, Monsuno, Bob esponja, La pantera rosa y sus amigos, El show de los Looney Tunes, Pingüinos de Madagascar, Kung Fu Panda, Bratz*, entre otros. De ahí la disparidad en cuanto a presencia se refiere dentro de la programación de las series animadas nacionales en comparación con las series animadas de origen extranjero.

Asimismo, la serie nacional transmitida en Canal 5 es *La CQ* y es una coproducción México-Venezuela por parte de Televisa y Venevisión, por ser la única serie de esta naturaleza se encuentra en desventaja en cantidad ante los contenidos extranjeros como: *Big Time Rush*, *Drake* y *Josh y La tropa*. Aunque a diferencia de la series animadas, existe cierto equilibrio en cuanto a presencia dentro de la programación.

Por su parte, el programa infantil nacional es *Plaza Sésamo* y fue insertado dentro de la programación en la última semana de análisis, ya cuando el público infantil regresó a clases, sin embargo se trata de un audiovisual producido en México proveniente de una franquicia extranjera.

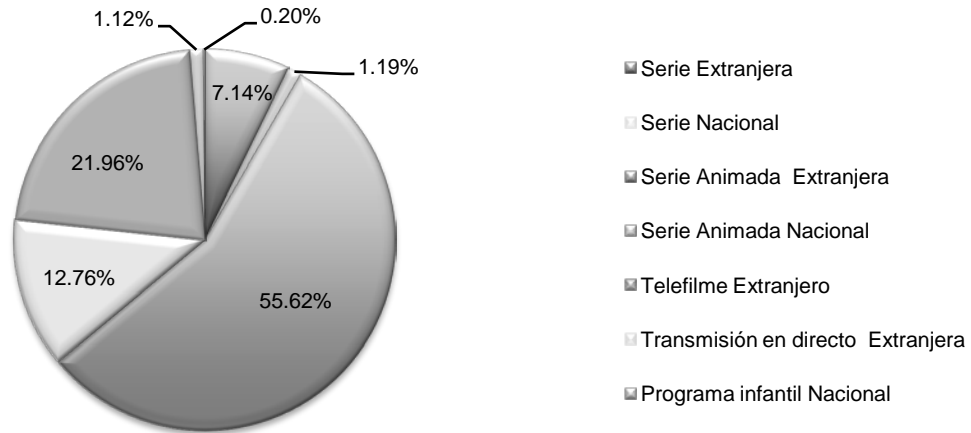
Los telefilmes extranjeros son usualmente programados en los fines de semana, estos productos conforman casi la totalidad de la barra de programación del sábado y domingo de Canal 5, se complementa con series animadas extranjeras en la mañana.

Las transmisiones en directo que ocuparon menos del 1% la pantalla de este canal fueron eventos deportivos de origen extranjero y por ello fueron catalogadas como tal, aunque se debe mencionar que se trata de transmisiones comentadas en México con producción del sitio en donde ocurrieron los eventos.

Después de haber revisado la presencia por tipos discursivos y géneros televisivos de los productos dentro de la programación de Canal 5, es necesario analizar la cantidad de minutos al aire que le dedican a cada uno de estos géneros y con ello es posible identificar el origen de producción en el cual invierte sus tiempos la emisora de contenidos infantiles y juveniles de Televisa.

En el periodo julio-septiembre 2013 de un total de 45,360 minutos (por 720 minutos al día durante dos meses) se otorgaron: 3,240 minutos de la programación a las series extranjeras, 540 a la serie nacional, 25,230 a las series animadas extranjeras, 5,790 a la serie animada nacional, 9960 a los telefilmes extranjeros, 510 en transmisiones en directo y 90 al programa infantil nacional.

Duración al aire Canal 5



⁵⁴Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 5 julio-septiembre 2013*.

Finalmente, como se ha mencionado de manera anterior y pese al cambio de programación efectuado durante el periodo analizado, el Canal 5 presenta una marcada predilección por el tipo discursivo ficcional con las series animadas como el género principal, en especial las de origen extranjero, que además tienen poco más de las dos terceras partes del tiempo aire total de la programación analizada.

2.2.2 Canal 7

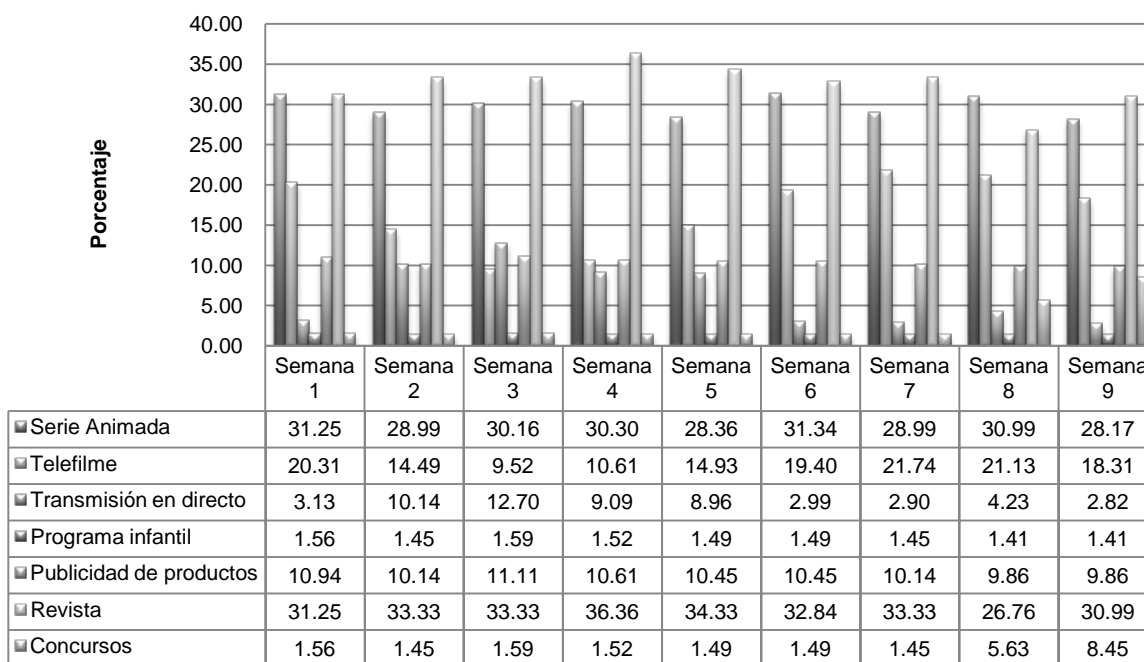
La oferta de productos audiovisuales de Canal 7 es diversa porque se encuentra dirigida hacia varias audiencias cautivas, por lo que no es de extrañar que la paridad entre el discurso referencial y el ficcional sea parte de los componentes principales de la programación de la emisora propiedad de TV Azteca.

La programación de Canal 7 a lo largo del periodo analizado se dividió en barras genéricas muy marcadas de lunes a jueves: en la mañana hubo publicidad (infomerciales) y series animadas, al medio día revistas y finalmente; en la tarde telefilmes o transmisiones en directo. En los viernes cambiaba un poco dicha configuración otorgando más tiempo a los programas de revista y en fines de semana se primaba a las ficciones como series animadas y telefilmes.

⁵⁴ La gráfica circular se lee desde la parte superior y según la dirección de las manecillas del reloj mientras se observa los rubros correspondientes a la derecha de manera descendente.

Después de capturar los datos, dividirlos por espacios semanales y sacar los promedios de cada género se refuerza la afirmación anterior, entre la paridad referencial-ficción, como se puede observar en la siguiente gráfica:

Géneros Televisivos por semana Canal 7



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 7 julio-septiembre 2013*.

Los contenidos de Canal 7 se encuentran en una fluctuación constante pero mantiene como sus pilares a los programas de revista y las series animadas, en un plano inferior están los telefilmes que son proyectados entre semana con una cantidad de tiempo menor en comparación con los fines de semana.

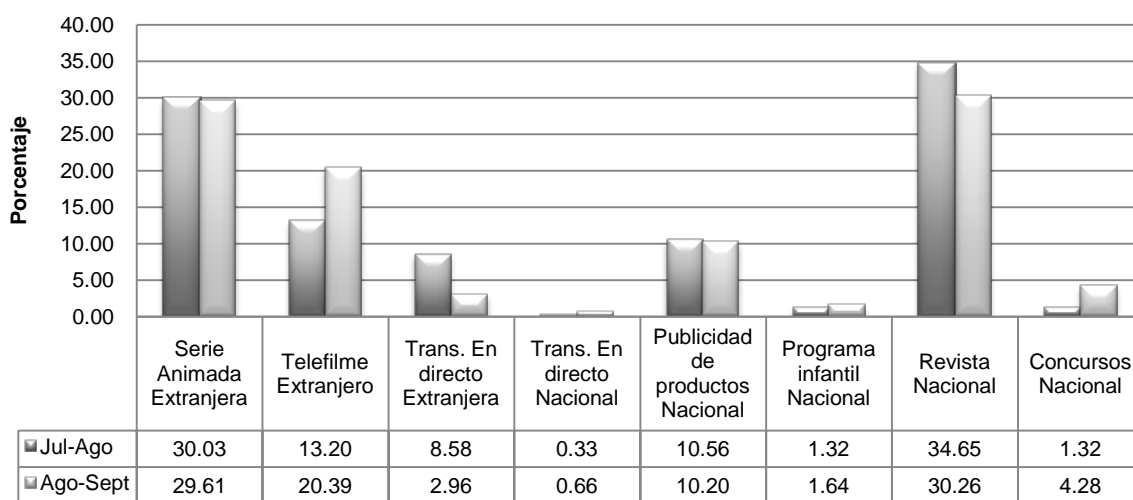
En el periodo julio-septiembre 2013, sujeto a análisis, los productos de tipo discursivo referencial son los preferidos de la emisora con un 49.09% del total de la programación, sin embargo no supera por mucho a los audiovisuales de tipo ficcional y su 46.62%, en desventaja ante los tipos discursivos anteriores se encuentra el de hibridación con un 4.28%.

Los géneros televisivos incluidos dentro de la programación de Canal 7 se encuentran, según la clasificación recomendada por Orza: 1) Serie animada y telefilme por parte del tipo ficcional, 2) revista, publicidad de productos y transmisión en directo en representación del tipo referencial y 3) programa infantil en conjunto con los concursos para conformar el discurso de hibridación.

El género televisivo predilecto de la emisora de TV Azteca es el de revista con un 32.45% de presencia de los contenidos al aire durante el periodo de julio-septiembre 2013, acompañado por las series animadas con 29.82%, poco más de la mitad de la programación del canal 7 se encuentra cubierta por estos dos géneros. El resto se compone por 16.80% de los telefilmes, 10.38% de publicidad de productos, 6.26% de transmisión en directo, 2.80% de los programas de concursos y el 1.48% destinado a programas infantiles.

Ahora bien, si se habla de la procedencia de los géneros transmitidos por Canal 7, se marca la preferencia de la emisora por los productos extranjeros en las ficciones y los audiovisuales de origen nacional para los contenidos referenciales y de hibridación, estos últimos programas son producidos por TV Azteca. En la siguiente gráfica se puede observar la repartición porcentual de la inversión genérica según su origen en la pantalla de esta emisora:

Géneros Televisivos por Nacionalidad por mes Canal 7



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 7 julio-septiembre 2013*.

Como se mencionó anteriormente Canal 7, en cuanto a los contenidos referenciales contenidos en su programación, se inclina hacia los programas nacionales y además son producciones propias. En el género de revistas, preferido de la emisora, se encuentran productos como: *A quien corresponda, Hola México, Deberían estar trabajando, Deporte Caliente, Deportips y N2ruedas*. Son programas que cubren diferentes temas y audiencias cautivas en el afán del canal por cubrir

distintos nichos de mercado porque la televisora dueña del canal 7 cuenta con tres canales, uno menos que su competencia: Televisa.

Durante las mañanas destinan tiempo de su programación para la publicidad de productos (infomerciales) e inmediatamente después transmiten su barra infantil con series animadas de origen extranjero como lo son: *Phineas y Ferb*, *Ultimate Spider-man* y *Los vengadores: los héroes más poderosos del universo*, Canal 7 tiene una relación comercial con Disney, por ello la presencia de estos audiovisuales y en los fines de semana (los sábados por la mañana) cuentan con el programa *Disney club*, programa infantil producido en México por TV Azteca.

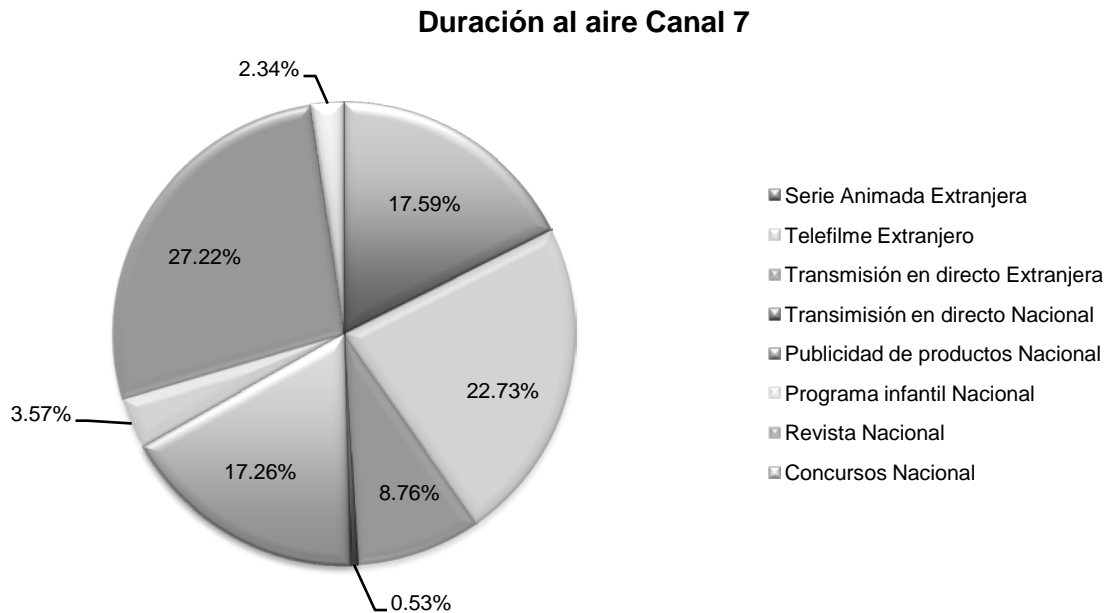
En la programación del periodo julio-septiembre 2013 de Canal 7 llama la atención la inserción de transmisiones en directo casi diarias, en especial en el mes de julio-agosto 2013 porque se dedicó tiempo aire a los *X Games*, juegos que tienen lugar en los Estados Unidos de América. También se cuenta con otros programas dentro de ésta categoría genérica como *WWE Smackdown*, una transmisión especial del aniversario de la Catedral Metropolitana y partidos de fútbol soccer y americano.

Dentro de los productos audiovisuales de tipo de hibridación, Canal 7 produce sus propios contenidos como *Disney club*, *Tunéame la nave: la competencia* y su programa estelar: *La isla*.

Después de revisar los hábitos de programación en cuanto a tipo referencial y su respectiva clasificación genérica de los productos transmitidos dentro de la pantalla de Canal 7, hay que analizar el tiempo destinado a cada uno de ellos con el fin de identificar a los programas que tienen prioridad dentro de la emisora de TV Azteca.

De un total de 45,360 minutos, estudiados a lo largo del periodo julio-septiembre 2013, la repartición de tiempo dentro de la programación del canal es la siguiente: los programas de revista obtienen la preferencia de tiempo al aire con 12,345 minutos, los telefilmes extranjeros ocupan 10,310 minutos, las series animadas extranjeras 7,980 minutos, las transmisiones en directo extranjeras 3,975 minutos, las transmisiones en directo de origen nacional 240 minutos, la publicidad de productos 7,830 minutos, el programa infantil 1,620 minutos y los programas de concursos 1,060 minutos.

La relación porcentual de los tiempos invertidos en los audiovisuales, anteriormente mencionados, según su categoría genérica y su lugar de origen en la programación de periodo julio-septiembre 2013 en Canal 7, propiedad de TV Azteca, se puede observar en la siguiente gráfica:



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 7 julio-septiembre 2013*.

Canal 7 invierte casi el mismo número de programas de tipo discursivo referencial (en su mayoría nacionales) y ficcional (todos de origen extranjero) pero se inclina hacia el primer tipo mencionado, en comparación con los del tipo referencial (todos de origen nacional) a los cuales les otorga poco menos de la veintea parte de espacio dentro de la programación.

Por otra parte, en cuanto a tiempo al aire por programas según su nacionalidad se refiere, la emisora de TV Azteca reparte sus tiempos equitativamente: 50.91% a productos nacionales y 49.09% a productos de procedencia extranjera. Sin embargo hay que tomar en cuenta que Canal 7, a lo largo del periodo julio-septiembre 2013 en un horario de 06:00-18:00 horas, no invirtió en programas de tipo ficcional de origen nacional para ninguno de sus públicos meta.

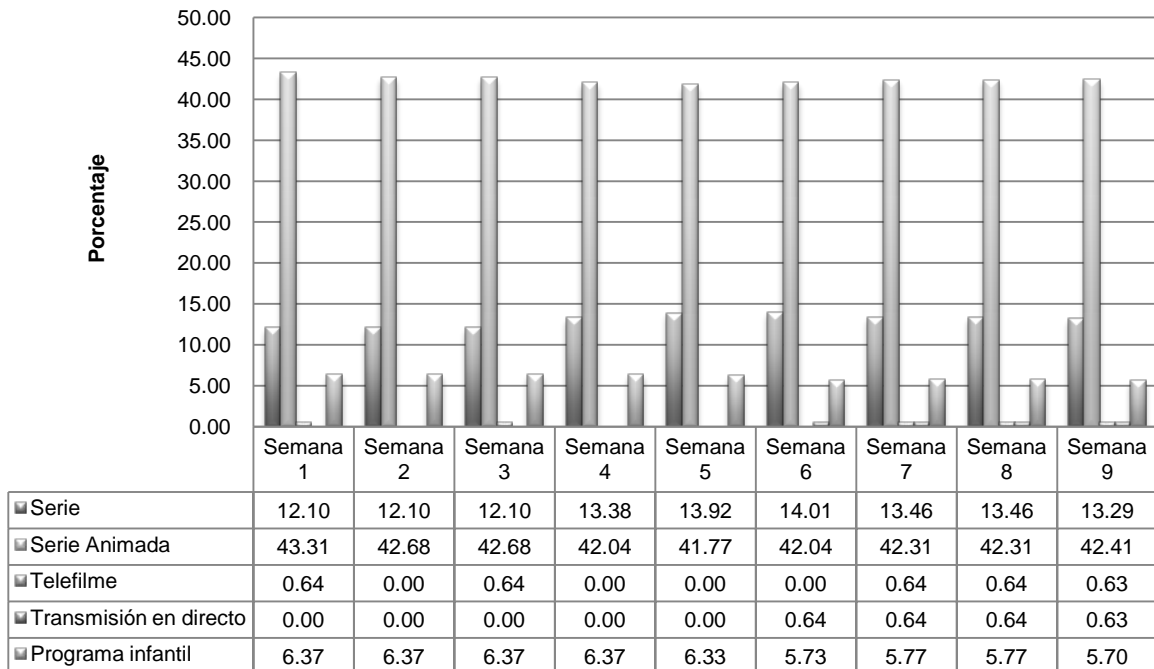
2.2.3 Canal 11

El abanico de productos audiovisuales dentro de la programación de Canal 11 es el más amplio de las emisoras sujetas a análisis. Cuenta con programas para públicos infantiles, juveniles y para adultos. El carácter público de la televisora del IPN le permite buscar diferentes tipos de contenidos para sus distintos nichos de audiencia con el objetivo de enaltecer la cultura mexicana a través de documentales o programas de revista producidos por la SEP, a través de Once TV.

Canal 11 acoge en su programación una barra infantil dentro de la que existen numerosos audiovisuales de corta duración, en su mayoría animados, a lo largo de la semana y además conforma casi la mitad de los programas totales transmitidos en esta televisora pública.

Dentro de la programación de Canal 11 hay una nutrida baraja de contenidos ofrecida para sus públicos, según las categorías genéricas de Orza se cuenta con los siguientes géneros televisivos por semana:

Géneros Televisivos por semana Canal 11

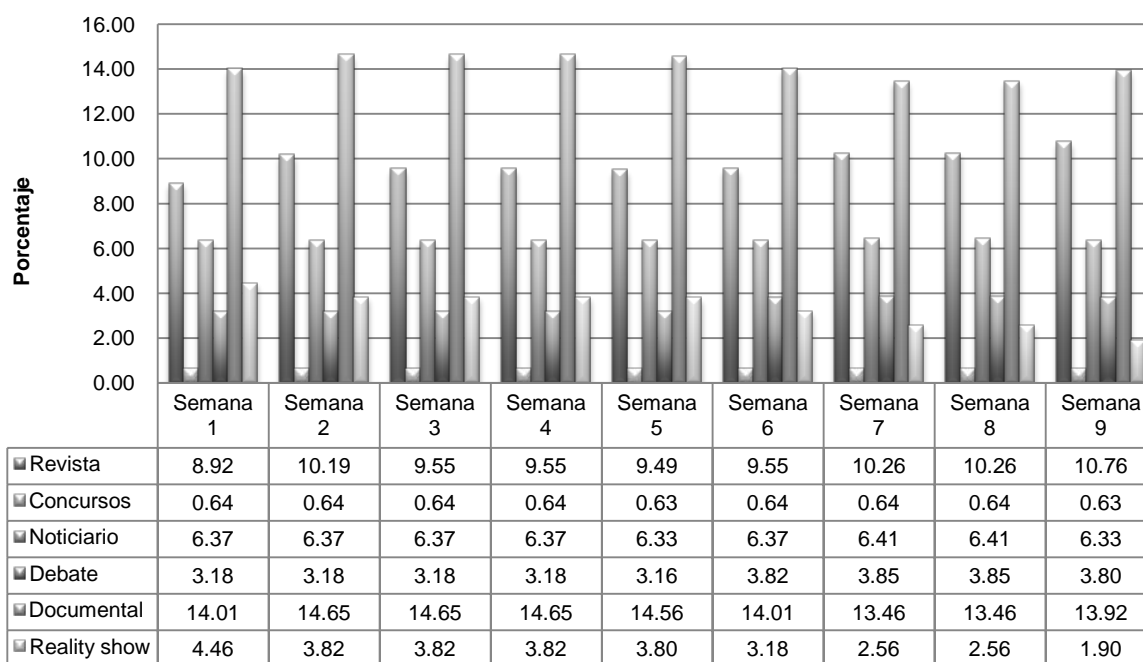


Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 11 julio-septiembre 2013*.

En una primera parte, se puede ver un desprendimiento de las series animadas en relación con los demás géneros con un porcentaje que ronda entre el 41 y el 43%, las series tienen del 12 al 14% de presencia, los programas infantiles se mantienen entre el 6 y el 7% a diferencia de los telefilmes y las transmisiones en directo que apenas se mantienen entre el 0 y el 0.64% por semana.

En un primer estadio se puede dilucidar la predilección por parte del canal a la presencia de programas destinados a un público infantil con la existencia del 50 al 60% de audiovisuales por semana.

Géneros Televisivos por semana Canal 11



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 11 julio-septiembre 2013*.

En una segunda parte, el resto de géneros televisivos proyectados a lo largo del periodo julio-septiembre 2013 en el canal 11 muestra a los documentales con un 14% aproximado por semana, las revistas con un 9 a 10%, el *reality show* con una presencia que ronda del 2 al 4%. En otro rubro, de manera más estable, el noticiero con 6%, el debate con 6% y los concursos 0.64%.

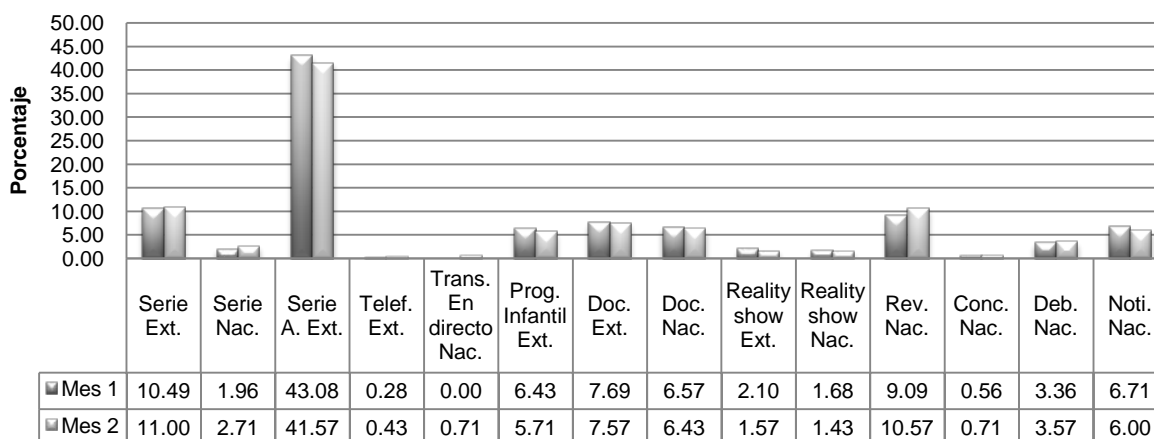
La fluctuación porcentual de los géneros televisivos transmitidos a lo largo de nueve semanas en el canal 11 no es significativa porque se mantienen dentro de 1 o 2% de diferencia entre semanas, pero se debe mencionar al género de *reality show* el

cual disminuye su tiempo en pantalla al empezar con un 4.46% y terminar con un 1.90% en la programación.

Como se puede observar, la preferencia discursiva de Canal 11 se inclina hacia el tipo de ficción al proyectar un 55.76% del total de los audiovisuales programados para el periodo de julio-septiembre 2013, el segundo tipo discursivo dentro de la televisora del IPN es el referencial con un 34.20% y después se encuentra el discurso de hibridación con un 10.04%.

Después de reconocer el tipo discursivo rector de Canal 11 y su distribución en comparación con los demás así como también los géneros televisivos incluidos dentro de su programación semanal, es necesario identificar la relación genérica según la procedencia de los audiovisuales:

Géneros por Nacionalidad por mes Canal 11



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 11 julio-septiembre 2013*.

Las series animadas de Canal 11 conforman la mayoría de los productos audiovisuales programados, cabe mencionar que son pocos los programas con una duración de 30 minutos entre las cuales se encuentran: *El jardín de los sueños*, *Gaspard y Lisa*. Otras series animadas como *Charlie y Lola*, *Adivina cuánto te quiero*, *Minúsculo*, *Sandra: Detective de cuentos*, *Cuentos de la calle Broca*, *El pequeño Nick*, *Suckers*, *Animals*, *Dragon Hunters*, *Walter y Tandoori*, *Wallace y Gromit*, *El oasis de Óscar*, *Escuela de vampiros*, *Exploradores de la historia*, *Shaun el cordero*, entre otras que son transmitidas tienen una duración menor a 20 minutos, incluso algunas llegan a ser de 5 minutos, y son el grueso del género dentro de la programación. Sin

embargo ninguna de las series anteriormente mencionadas son de origen nacional, todas son producciones extranjeras.

En cuanto a las series se refiere, existen audiovisuales de origen nacional como: *Kipatla, El diván de Valentina y Futboleros*, aunque se encuentran en franca desventaja cuantitativa ante sus similares genéricos de origen extranjero como: *DeadGorgeus, Mis monstruos y yo, Dino Dan, A GurlsWurld, 31 minutos, Historias Horribles y La bruja desastrosa*.

Dentro de la barra de Canal 11, conocida como *Once niños*, se incluyen programas infantiles como *El mundo de Beakman, Hi-5 y MisterMaker*, todos de origen extranjero y sin alguna contraparte nacional. Los telefilmes también forman parte de *once niños* pero son programados esporádicamente.

La relación de documentales de origen nacional y extranjero es equilibrada aunque con menor cantidad de productos nacionales, sin embargo dichos audiovisuales son producidos en Canal 11, son seriados y con orientación gastronómica como: *La ruta del sabor, De paseo: pueblos Mágicos, Del mundo al plato y Sabores de México*.

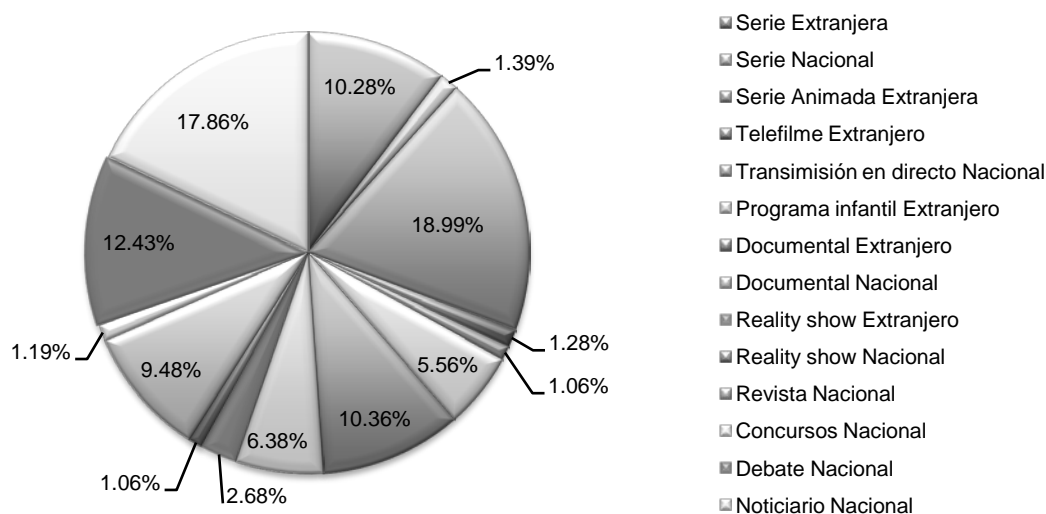
Los programas anteriores, al igual que *Xiuhcoatl*, buscan enaltecer la cultura mexicana pero estos documentales seriados lo hacen a través de la gastronomía del país y al presentar la diversidad demográfica que existe dentro del territorio nacional. Los programas de revista, de igual manera que pasa con los documentales nacionales programados en la televisora del IPN, son producidos en Canal 11 y abarcan una mayor oferta temática, dichos audiovisuales son: *Tu cocina, Ideas, Antropológicas, Energía, Algarabía y Central Once*.

Asimismo, dentro de la programación existen otros programas con tipo referencial como dos emisiones de noticiarios (el matutino y el vespertino) y de debate como *Diálogos y Mejor hablar de ciertas cosas*.

Dentro de las hibridaciones contenidas en la programación de Canal 11 se encuentra el programa semanal de concursos del Instituto Politécnico Nacional *A la cachi cachi porra* y la presencia de *reality shows*, nacionales y extranjeros, como: *Made, El encantador de perros, Consumistas, Van y vienen y Academia de baile*.

Después de hacer revisión a los tipos discursivos y su conformación a partir de sus géneros televisivos, según su nacionalidad, hay que observar el tiempo al aire estipulado para los productos audiovisuales de la programación del periodo julio-septiembre 2013:

Duración al aire Canal 11



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 11 julio-septiembre 2013*.

De un total de 45,360 minutos analizados, la disposición temporal de los programas transmitidos, de manera descendente, en Canal 11 fue la siguiente: las series animadas obtuvieron la mayor parte del tiempo aire con una duración de 8,615 minutos, seguidas por los noticieros con 8,100 minutos, programas de debate con 5,640 minutos, documentales extranjeros con 4,700 minutos, series extranjeras con 4,665 minutos, revistas con 4,300 minutos, documentales nacionales con 2,895 minutos, programas infantiles extranjeros con 2,520 minutos, *reality shows* extranjero con 1,215, series nacionales con 630 minutos, telefilmes extranjeros con 580 minutos, programas de concursos de origen nacional 540 minutos y 480 minutos para transmisiones en directo nacionales y *reality shows* nacionales, respectivamente.

En Canal 11 existe una preferencia discursiva hacia el tipo ficcional la cual cuenta con poco más de la mitad de presencia de audiovisuales dentro de la programación y además destina cerca del 40% de sus tiempos a dichos contenidos, teniendo como principal exponente a las series animadas.

Sin embargo, cabe mencionar que la mayoría de los contenidos de ficción de la televisora del IPN son de origen extranjero con un 94% en referencia con el 6% de audiovisuales ficcionales producidos en México por Canal 11.

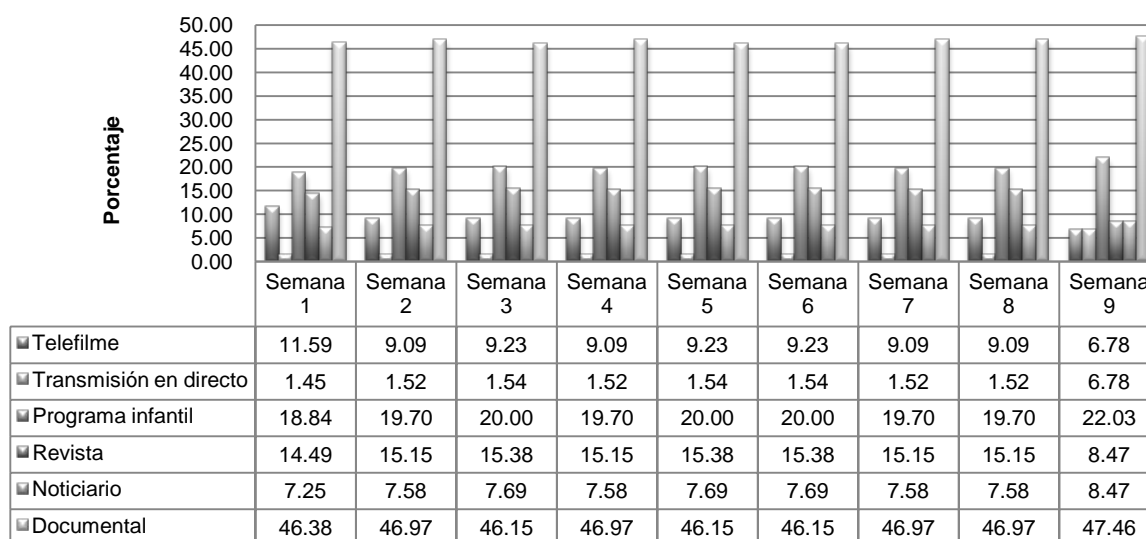
La relación nacional-extranjero en los otros tipos discursivos varía ya que dentro de los productos con tipo discursivo referencial se decanta por los audiovisuales nacionales y en los de hibridación hay predilección por los de origen extranjero.

2.2.4 Canal 22

Canal 22 es una televisora pública propiedad de CONACULTA, coordinadora de organismos y dependencias de carácter cultural o artístico dentro de México. Los contenidos de esta emisora tienen como objetivo la promoción de la cultura y las artes, por ello se autodenominan: *El canal cultural de México*.

La oferta de audiovisuales según su género televisivo dentro de la programación de Canal 22 es un poco reducida a comparación de la otra televisora pública incluida dentro del análisis. Estos géneros, según la clasificación propuesta por Orza, son: telefilme, transmisión en directo, programa infantil, revista, noticiario y documental y según el monitoreo semanal de los distintos géneros televisivos presentes en la pantalla de Canal 22, se puede observar lo siguiente:

Géneros Televisivos por semana Canal 22



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 22 julio-septiembre 2013*.

Cabe señalar que el género predilecto de la televisora de CONACULTA es el documental al ocupar del 46 al 47% de la programación semanal a lo largo del periodo julio-septiembre 2013, el segundo género con mayor presencia es el de programa infantil con una fluctuación del 18 al 22% del total de programas con espacio dentro de la transmisora, la tercera elección genérica son las revistas.

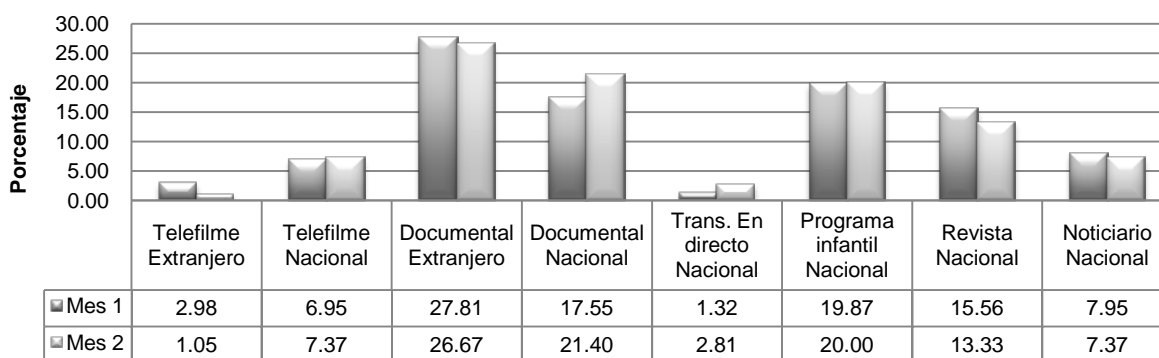
La anterior relación permite identificar la disposición discursiva y por lo tanto, la preferencia de Canal 22 hacia contenidos con un tipo referencial ya que cuenta con el 70.87% del total de audiovisuales programados, después resalta la presencia del tipo de hibridación con un 19.93% y con menor cantidad, el tipo ficcional con un 9.20%.

Dentro de la totalidad de los programas contenidos en el periodo julio-septiembre 2013 de Canal 22 se puede observar que: por parte del a) tipo discursivo referencial se encuentra el documental con 46.68%, las revistas con 14.48%, el noticiario con 7.67% y las transmisiones en directo con el 2.04%; en el rubro del b) tipo de hibridación la presencia de programas infantiles con 19.93% y perteneciente al c) tipo discursivo ficcional, el telefilme con 9.20%. Tanto los programas infantiles como los telefilmes son las únicas representaciones de sus tipos discursivos respectivamente.

Saber la distribución discursiva y genérica de los audiovisuales programados en la pantalla de esta televisora pública no es suficiente para señalar su pauta seguida en la obtención de los productos susceptibles a ser transmitidos, por lo que es necesario identificar el origen de las producciones y el tiempo aire otorgado a ellas.

Primero, concerniente a la procedencia de los programas transmitidos en Canal 22 a lo largo del periodo estudiado se puede observar lo siguiente:

Género Televisivo por Nacionalidad por mes Canal 22



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 22 julio-septiembre 2013*.

Canal 22 es el único que incluye dentro de sus contenidos a telefilmes mexicanos con alrededor de un 7% de espacio en su programación, cabe recalcar que también aventajan a producciones similares pero de origen extranjero las cuales ocupan entre el 1 y el 3%. Los telefilmes nacionales transmitidos en esta televisora son pertenecientes a la época de oro del cine mexicano.

Por su parte, los documentales extranjeros aventajan a los nacionales con un 26 al 28% de presencia en la programación de Canal 22, esto es porque cuentan con una o dos emisiones diarias de su series documentales tituladas como *Pasaporte* además de otros documentales extranjeros que complementan la oferta de este tipo de productos.

En referencia al porcentaje de los documentales nacionales en la televisora de CONACULTA se pueden identificar, al igual que en Canal 11, producciones propias como *Sueños de futuro*, *Futuro posible*, *De kiosko en kiosko*, *Descubriendo México*, *Poblanísimo*, *Guerrero de mis sabores* y *Premio Nacional de Ciencias y Artes*, entre otras series documentales inclinadas a la divulgación científica o a la promoción de la cultura y el arte.

Las transmisiones en directo en Canal 22 se remiten a eventos semanales referentes a los conciertos de la Orquesta Filarmónica de la UNAM (Ofunam) con sede en la Sala Nezahualcóyotl dentro de Ciudad Universitaria, a excepción de los días en los que tuvo lugar el *Encuentro internacional de televisión pública*.

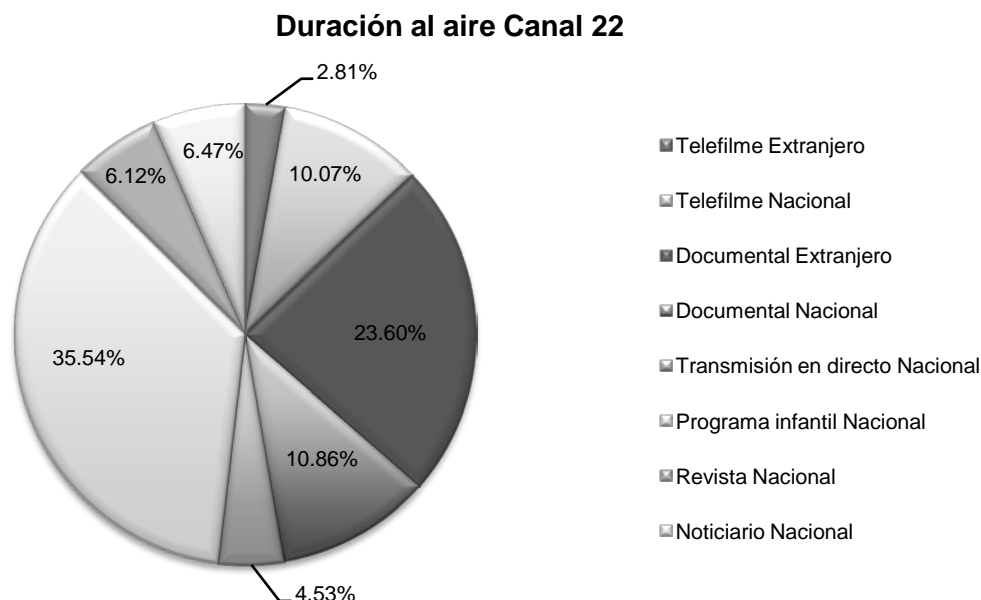
Existe una nutrida oferta de revistas producidas en Canal 22 con diferentes ejes temáticos para distintos nichos de audiencia pretendidos por esta televisora, estos programas son: *Con sabor a México*, *el sabor de la vida* con una temática culinaria, *La oveja eléctrica* destinada a la divulgación de las ciencias, *El cuarto* con anclaje musical, *Tú tienes la palabra* dedicada a las organizaciones de la sociedad civil y *Cine-secuencias*.

El programa infantil ocupa gran parte de la programación diaria de Canal 22, *¡Clic Clac!* contempla diferentes secciones y programas destinados a los niños, dentro de estos audiovisuales se pueden ubicar series como: *Agencia de detectives Lasse Maja*, *Los viajes extraordinarios de Tippi* (de origen extranjero) y *La historia que sigue...* (de producción nacional).

Asimismo, en los audiovisuales de *¡Clic Clac!* se encuentran series animadas como: *Yoko! Jakamoko! Toto!*, *El vampiro de la ortografía*, *Rosie*, *Teatro de Fábulas*, *Marsupilami*, *Contraptus*, *El pequeño Rey Macius*, *Ángelo*, *Cédric* (de origen extranjero) y *¿Qué dicen los Mayas?* (nacional).

El caso de *¿Qué dicen los Mayas?* es especial porque es un programa de animación, cápsulas con duración no mayor a los cinco minutos, en el cual no se presenta una ficción a partir de una temática precolombina (como la pretendida en la propuesta de serie: *Xiuhcoatl*) sino que se explican jeroglíficos y a partir de ellos se procede a narrar algún fragmento de la cosmogonía o historia del mundo Maya.

Ahora bien, después de revisar la presencia y algunos contenidos de los géneros televisivos en la programación de Canal 22 se debe analizar el tiempo⁵⁵ destinado en ellos dentro del periodo julio-septiembre 2013 para ver las preferencias en la inversión de productos audiovisuales dentro de esta televisora pública con la finalidad de encontrar un posible espacio para la propuesta de serie: *Xiuhcoatl*.



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 22 julio-septiembre 2013*.

⁵⁵ Es necesario mencionar que hubo una peculiaridad en el análisis del tiempo destinado en la programación del canal 22. El periodo de tiempo susceptible a ser estudiado (8 de julio a 8 de septiembre del 2013) fue de once horas: 7:00 a 18:00, porque en la mayoría de los días (a excepción del sábado 13 y domingo 14 de julio) hay un vacío de una hora en la programación de 6:00 a 7:00 am ya que hasta las 7:00 am es la hora en la que inicia transmisión.

De un total de 41,700 minutos analizados de programación, la distribución de tiempo, según género y lugar de origen, quedó de la siguiente manera: 14,820 minutos a programas infantiles, 9480 minutos a documentales extranjeros, 4,530 minutos a los documentales nacionales, 4,200 minutos de telefilmes nacionales, 2,700 minutos para los noticiarios, 2,550 minutos a los programas de revista, 1,890 minutos a las transmisiones en directo y finalmente, 1,170 minutos a los telefilmes de origen extranjero.

De estos resultados presentados se puede afirmar que en Canal 22 se invierte en contenidos de tipo discursivo referencial como son los documentales y programas de revista. Sin embargo, dicha inversión se equilibra al destinar más tiempo aire a la barra de programas infantiles *¡Clic clac!* y se parte en dos exhibiciones al día con una duración aproximada, en conjunto, de tres a cuatro horas.

2.2.5 Canal 28

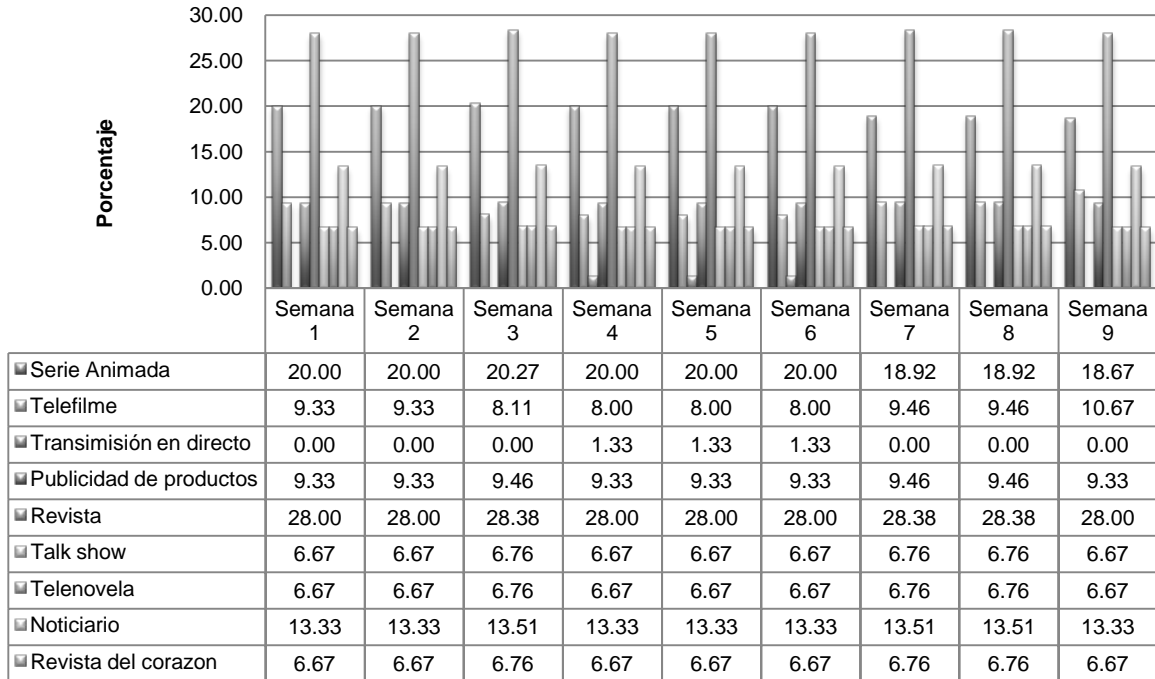
Los audiovisuales programados de lunes a viernes en Canal 28 no están dirigidos a un público diferente al infantil, pero el canal tiene relevancia dentro del análisis porque es en los fines de semana cuando Cadena Tres otorga tiempo de transmisión a series animadas.

Cabe mencionar que en el periodo julio-septiembre 2013, según la clasificación genérica propuesta por Orza, Canal 28 programó: series animadas, telefilmes, transmisiones en directo, publicidad de productos, revistas, *talk shows*, telenovelas, noticiarios y revistas del corazón⁵⁶.

En la gráfica que a continuación se presenta se ven reflejados los resultados del análisis en cuando a la presencia semanal de los géneros mencionados anteriormente dentro de la programación de Cadena Tres, propiedad de grupo Imagen:

⁵⁶ “Se distingue por focalizar los contenidos relacionados con los asuntos relacionados con los asuntos de la vida privada de personajes famosos” Gustavo F. Orza, *Programación televisiva. Un modelo de análisis instrumental*, p 179.

Géneros Televisivos por semana Canal 28



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 28 julio-septiembre 2013*.

Como se observa en la gráfica anterior, la curva evolutiva de los contenidos de Canal 28 no es pronunciada, las diferencias semanales se encuentran alrededor de 1 o 2% del total de la programación.

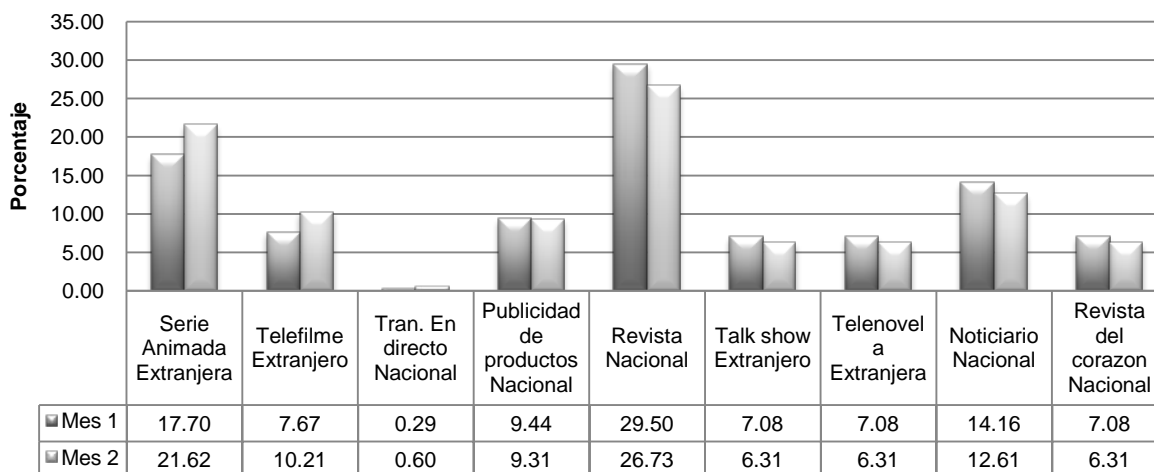
Los géneros predilectos en cuanto a su presencia dentro del periodo estudiado en Canal 28 ocupan casi la mitad de la cuota de audiovisuales en la pantalla de Cadena Tres, estos productos son las revistas con 28% y las series animadas que tienen entre el 19 y 20% de espacio semanal.

La otra mitad de la programación se complementa con géneros como noticiero con 13%, telefilme con una fluctuación de 8 a 10%, transmisión en directo que oscila entre el 0 y el 1%, la publicidad de productos con 9% y los *talk shows*, telenovelas y revistas del corazón con casi 7% cada uno.

A partir de las cifras recabadas se observó que el tipo discursivo favorito de la televisora de Grupo Imagen Multimedios es el referencial con un 51.34% del total de los audiovisuales en la pantalla de Canal 28, después el tipo ficcional con un 35.27% y con la menor cantidad de productos programados, los contenidos de hibridación con un 13.39%.

Después de identificar la repartición de los tipos discursivos a través de sus géneros televisivos, es necesario señalar la relación existente entre los contenidos de origen nacional y de origen extranjero para tener una idea de la preferencia de la televisora en cuanto a la inversión de programas se refiere.

Géneros Televisivos por Nacionalidad por mes Canal 28



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 28 julio-septiembre 2013*.

De entrada hay que señalar el decremento entre el primer y el segundo mes de análisis de la presencia de los programas de revista, *talk show*, telenovela, noticiero, revista del corazón y publicidad de productos ante el incremento de las series animadas, telefilmes, transmisiones en directo. Lo anterior es debido a que la semana 5 del análisis se parte en el día cuatro (jueves) para dar término al primer mes (julio-agosto 2013) de análisis y dar paso al segundo mes de estudio (agosto-septiembre 2013).

Por parte de los audiovisuales con tipo discursivo referencial están los programas de revista, con mayor porcentaje de la oferta de contenidos de Canal 28, se encuentran *Nuestro día*, *Cocinemos juntos*, *El arquitecto de sueños*, *Encuentro interior* y *X3*, todos ellos producidos por la misma televisora en México.

En cuanto a los demás programas con discurso referencial se tiene a los noticieros *Al empezar el día* y *Cadena Tres Noticias*, también se tienen dos audiovisuales de publicidad de productos turísticos que son *De Tour* y *Ven al paraíso* y finalmente, transmisiones en directo de lucha libre mexicana.

En representación del tipo discursivo ficcional está *El Talismán*, una telenovela extranjera transmitida de lunes a viernes a lo largo del periodo julio-septiembre 2013, única ficción incluida en el horario analizado.

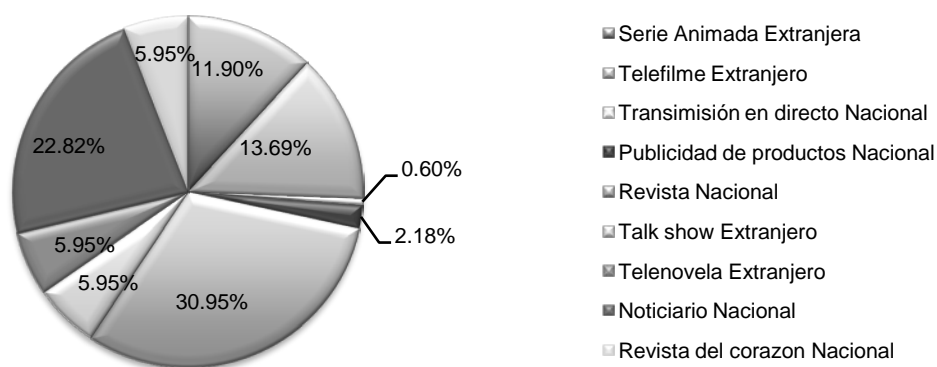
De manera complementaria, dentro de las ficciones, en los fines de semana se programaron series animadas de origen extranjero como: *Clásicos animados, Eonkid, La Abeja Maya, Mazinger Z, Candy Candy, Heidi, Remi, Speed Racer: The NextGeneration, Yu-Gi-Oh! Zexal* y acompañadas con telefilmes extranjeros.

Finalmente, conforman al tipo de hibridación un *Casos de familia*, un *talk show* extranjero y *No lo cuentes*, una revista del corazón de origen nacional. Ambos programas son transmitidos de lunes a viernes.

Cabe mencionar que por la disposición de sus productos audiovisuales y su tiempo de exposición, la estructura de la programación Canal 28 se mantuvo intacta a lo largo del periodo estudiado, es decir: de lunes a viernes no varió y en donde se aprecian pocos cambios es en los fines de semana.

Otro punto de interés dentro del análisis es el tiempo dedicado a cada género televisivo y de un total de 45,360 minutos analizados, se encontró como programa preferido a las revistas de producción nacional con 14,040 minutos al aire, en segundo lugar están los noticieros nacionales con 10,350 minutos, después los telefilmes extranjeros con 6,210 minutos, seguidos por las series animadas extranjeras con 5,400 minutos, telenovelas, revistas de corazón y *talk show* con 2,700 minutos cada uno, publicidad de productos nacional con 990 minutos y con menos tiempo en la pantalla de Cadena Tres, las transmisiones en directo nacionales con 270 minutos.

Duración al aire Canal 28



Fuente: Octavio Chávez Santamaría, *Canal 28 julio-septiembre 2013*.

Con los datos anteriores se pueden ubicar los tipos de contenidos en los cuales invierte Canal 28 su tiempo y su capital, estos audiovisuales son referenciales, en especial los programas de revista ya que estos representan el 30.95% del total de tiempo transmitido en el periodo julio-septiembre 2013.

Las series animadas cuentan con el 11.90% del tiempo transmitido de la programación de la televisora de Grupo Imagen Multimedia pero se tratan de producciones extranjeras. La mayoría de ellas son orientales y de la década de los ochenta; por lo tanto, el público infantil no es la audiencia meta en este caso aunque podrían verlos sin problema alguno.

2.3 Conclusiones del Análisis

Después de haber terminado el análisis de la programación de la televisión análoga (pública y privada), dentro del territorio del Distrito Federal en el periodo julio-septiembre 2013, a partir de la presencia de programas, de preferencia animados, destinados a un público infantil y su correspondiente presentación de resultados, se concluye lo siguiente:

Pese a que la totalidad de los canales analizados tienen contemplados espacios dentro de sus programaciones para ficciones, en especial para serie animadas, no todos son los canales idóneos para la transmisión de la propuesta de serie *Xiuhcōatl*.

En el caso de Canal 28, el nicho de audiencia pretendido es el conformado por amas de casa, a lo largo de la semana se programan: revistas, programa de espectáculos, *talk show* y telenovelas.

En los fines de semana, Canal 28 destina sus productos a una audiencia⁵⁷ de hombres y mujeres de entre 35 a 45 años de edad con la transmisión de series animadas provenientes de los ochenta (*Candy Candy*, *Remi*, *Mazinger Z*, entre otros), es decir, de la infancia de dicha audiencia. Por lo tanto, pese a la existencia de series animadas con un 11.90% del tiempo aire en la programación, no es el canal indicado para la serie propuesta.

⁵⁷ Esta audiencia se puede inferir por la fecha de producción de las series animadas y por el tipo de audiovisuales programados a lo largo de la semana. No se trata de un canal con miras a un público infantil.

Por su parte, Canal 7 apuesta a diferentes públicos dentro de sus contenidos lo cual disminuye la cantidad de programas animados a tres: *Los vengadores: los héroes más poderosos del planeta*, *UltimateSpiderman* y *Phineas y Ferb*. Aunque le destine un 17.59% de su tiempo aire y se complemente con las series animadas dentro de su programa infantil Disney Club, la oferta no es tan amplia.

Además la inversión de TV Azteca a este tipo de audiovisuales (series animadas) se decanta por aquellos de origen extranjero y procedentes de Disney, productos audiovisuales con grandes diferencias a lo planteado en *Xiuhcóatl*.

En cambio, en Canal 5 los productos audiovisuales son en su gran mayoría destinados a un público infantil y las series animadas constituyen el 68.38% del tiempo disponible de programación, cabe añadir que del porcentaje anteriormente mencionado el 12.76% es conformado por el espacio destinado a la serie animada nacional *El chavo animado*.

Ante los datos presentados se puede concluir que Canal 5 es viable para la transmisión de la propuesta de serie, pero los objetivos del producto en cuestión distan de los principios rectores de Televisa al momento de invertir en contenidos: se busca la promoción cultural e ideológica mediante el entretenimiento a través del audiovisual y no únicamente la generación de ganancias económicas.

En cuanto a Canal 11, existe espacio para *Xiuhcóatl* en su barra infantil conocida como *Once niños*. Dentro de la barra anteriormente mencionada, el 18.99% corresponde a las series animadas, pero los contenidos infantiles se extienden a un 37.50% del tiempo total de la programación de la televisora del IPN.

Aunque se cuenta con espacio y tiempo al aire disponibles para la transmisión de programas destinados aun grupo infantil, las series animadas programadas en Canal 11 son de origen extranjero. Sin embargo, al ser una televisora pública existe la posibilidad de insertar la propuesta de serie *Xiuhcóatl* porque se trata de un producto representativo de parte de la cultura mexicana, en especial del Distrito Federal, sus referentes son asequibles al público meta y promueve la renovación de las bases de la cultura nacional.

Asimismo, en Canal 22 existe el espacio para la serie propuesta en este trabajo de titulación porque dentro del 35.54% destinado a su programa infantil, *¡Clic clac!*, se transmiten series animadas entre otros audiovisuales, nacionales y extranjeros, dedicados a una audiencia similar al público meta.

Además, dentro de los contenidos de la televisora de CONACULTA, existe un audiovisual como *¿Qué dicen los mayas?* lo cual sirve de referencia para identificar el interés de Canal 22 por la difusión de la cultura e identidad prehispánica con un programa el cual, a manera de cápsulas, expone aspectos específicos de los mayas. En el caso de *Xiuhcóatl* sería una actualización de ciertos aspectos de la cultura mexicana en combinación con la actualidad del Distrito Federal dentro de una ficción animada.

En conclusión, como se observó en el análisis, existe entre el 12 y el 70% de espacio y tiempo destinado para contenidos infantiles animados dentro de la televisión análoga mexicana, tanto pública como abierta. Es decir, hay espacio dentro de la programación para la serie propuesta en este trabajo de titulación.

De igual manera, es importante señalar que el modelo televisivo idóneo para la propuesta de serie *Xiuhcoatl* es el público por el interés de la constante promoción y renovación de la cultura e identidad nacional sin anteponer la lógica del mercado como eje rector de la conformación de su programación. Por lo tanto, los canales disponibles para la transmisión de *Xiuhcóatl* son Once TV, propiedad del Instituto Politécnico Nacional y Canal 22 de CONACULTA.

Finalmente, se debe hacer una elección del canal predilecto para la transmisión de la serie animada *Xiuhcóatl*. Canal 22, es mejor opción ante el canal del IPN porque dentro de sus contenidos infantiles cuenta con animaciones producidas en México por el mismo canal y se centran en aspectos culturales.

Al ser un medio público, Canal 22 busca “defender la diversidad cultural, política, étnica, sexual y religiosa de los ciudadanos”⁵⁸ y además sus producciones “están obligadas a innovar y experimentar en los lenguajes audiovisuales y en los formatos televisivos que hagan de la cultura un tema atractivo para el televidente”⁵⁹, objetivos compartidos con la propuesta de serie *Xiuhcóatl*.

⁵⁸ Alberto Bustamante Valdez [coord.], *Catálogo de producción. Canal 22, el canal cultural de México*, p 16.

⁵⁹ *Ibidem*, p 19.

3. Propuesta de serie animada: *Xiuhcóatl*

A lo largo de este capítulo se expondrán las características constitutivas de la propuesta de serie animada: *Xiuhcóatl*. Dichas características son: público meta, presupuesto y guión literario del capítulo piloto y guión técnico del capítulo piloto.

Esta propuesta de serie nace por una inquietud personal al notar el predominio de productos animados de origen extranjero en la televisión abierta mexicana ante la casi nula oferta de sus similares nacionales. Dicha situación ocasiona un desequilibrio entre significaciones provenientes de contextos ajenos y propias de México, lo cual puede desembocar en una errónea interpretación de estas formas simbólicas y consecuentemente, una adopción de conductas sin conocer su significado.

Ante esta realidad plasmada en la televisión mexicana consideré necesario trabajar en un proyecto de interés para las televisoras, preferentemente públicas, con la finalidad de crear un audiovisual que ayude a la creación de sentido entre el público meta y su contexto.

3.1 Proyecto de Serie

Como se refirió en el análisis del capítulo anterior, las televisoras, dentro del espectro televisivo del Distrito Federal, otorgan espacio y tiempo en sus programaciones para productos animados destinados a un público infantil. Por lo tanto se requiere de contenidos que satisfagan la demanda de audiovisuales atractivos para distintos nichos de audiencia con la finalidad de ofrecer programas de calidad.

La siguiente propuesta de serie busca proporcionar una opción distinta a comparación de las series transmitidas actualmente, nacionales o extranjeras, con la finalidad de entretener y contribuir en la conformación de identidad de público meta a través de elementos culturales provenientes de México.

Título del programa: *Xiuhcōatl*.

Título del capítulo: *El destino llama*.

Formato del programa: Seriado.

Duración de la serie: 10 episodios seriados.

Duración del capítulo: 12 minutos.

Género: Misterio/Acción/Drama/Comedia.

Objetivos de la serie:

- Enaltecer aspectos esenciales de la cultura mexicana, tanto actuales como prehispánicos, con el fin de colaborar en la creación de un sentimiento de identidad, identificación y pertenencia por parte del público con el programa y, por ende, con la cultura mexicana.
- Presentar valores positivos y negativos de la sociedad mexicana para dotar de fuerza a aquellos de índole positiva y con ello dar la esperanza de que el bien siempre vence al mal.
- Complementar con la formación del público meta sin ser un programa educativo, sino a través del entretenimiento.
- Competir, dentro de las posibilidades del canal, con el anime japonés y los dibujos animados estadounidenses insertos dentro de la programación de la televisión abierta de la Ciudad de México.
- Atraer audiencia hacia la serie y el canal de distribución.
- Servir como modelo de serie para la creación de otros contenidos similares.

Objetivo del programa piloto: Presentación de personajes y situación que regirá el devenir de la serie.

Sinopsis: Daniel, un adolescente de 14 años, es el último descendiente de Cuauhtémoc y tiene en su posesión una reliquia muy valiosa, motivo por el cual es perseguido por una organización secreta que busca instaurar el imperio mexica por medio de la obtención de la Xiuhcóatl, el arma de Huitzilopochtli. Daniel debe impedir que la reliquia caiga en las manos de la organización secreta, debe juntar los fragmentos faltantes de la pieza y además debe conseguir la Xiuhcóatl antes que sus enemigos lo hagan para impedir una masacre innecesaria.

Planeación de contenido de la serie:

CAP 1: *Introducción a la vida de Daniel, recuerdos de Daniel, interés en la Xiuhcóatl, descubrimiento de caja con estatuilla y rapto a Daniel.*

Un día, al salir de la escuela, Daniel es invitado a ir a pasear con unos compañeros de la secundaria con el pretexto de celebrar el fin del año escolar, Daniel se niega y les dice que tiene un compromiso al cual no puede faltar. En realidad, Daniel no tiene compromiso al que asistir, solamente inventó esa excusa para no salir con sus compañeros porque le incomoda salir con ellos y de hecho, cualquier tipo de contacto con la mayoría de las personas.

Mientras se dirige al centro de Coyoacán para tomar el camión, le llega un mensaje de su madre en el cual le menciona sobre un hallazgo en Cholula, Puebla y por ello debe salir de la ciudad enseguida. Daniel recuerda aquellos tiempos en los que era niño y pasaba tiempo con sus padres.

Daniel se topa con Emma y le dice que tiene algo para él en su casa. Llegan a la casa de Emma y ella le entrega una revista de arqueología que recién compró la cual sabe que puede interesarle porque habla de Huitzilopochtli y tiene un artículo de su padre. Daniel le agradece por el gesto y se va.

Daniel, en su trayecto de regreso, hojea la revista y lee un poco de su contenido, ve en su lectura una ilustración de Huitzilopochtli, comienza a ver los detalles, nota que en su mano derecha lleva una serpiente azul y recuerda aquellas veces en las que su papá le contaba, antes de dormir, mitos de los mexicas.

Después, llega al edificio en donde vive y cuando termina de subir las escaleras que llevan al tercer piso ve que la puerta de su departamento está

entreabierta, ya es de noche, Daniel recuerda que su madre está fuera de la ciudad y se acerca sigilosamente.

Daniel abre lentamente la puerta para entrar y toma un palo que tiene en un bote en donde guardan los paraguas a la derecha de la puerta, camina a la sala, se asoma y ve que no hay nadie. Después voltea hacia la cocina, abre lentamente la puerta, entra y ve que tampoco hay nadie, en ese momento escucha pasos y un rechinado de la puerta al final del pasillo que lleva hacia las recámaras.

Daniel aprieta con fuerza el palo que tomó y se acerca al pasillo, se prepara para golpear, abre la puerta con una patada y entra al cuarto del fondo del pasillo, el de su madre. Para su sorpresa el cuarto se encuentra todo desarreglado, el closet está abierto y no hay nadie dentro de la habitación.

Daniel baja el palo porque ve una caja tirada con fotos, documentos de expediciones y una estatuilla con la forma de la Xiuhcóatl, tiene cinco piedras de jade en siete bolas que tiene en su lomo y hay dos bolas con un hoyo, cada una, en los cuales se podrían incrustar otras piedras. Daniel saca la revista para cerciorarse de que se trata de la misma serpiente y alguien le pone un pañuelo con una sustancia en la nariz y boca, Daniel se desmaya.

Después de un rato Daniel despierta, en una habitación oscura, atado a una silla y ve borrosamente una silueta frente a él pero vuelve a desmayarse; pasa un poco de tiempo y Daniel vuelve a despertar, ve que sigue la silueta frente a él y ve con asombro a la persona que se encuentra de frente. Es Jorge Ehécatl de Mendoza, su padre.

CAP 2: Reencuentro con Ehécatl, explicación del secreto y escape sin él.

Ehécatl se acerca a su hijo, le desamarra la boca y le dice que su vida corre peligro, por eso tuvo que fingir un rapto para despistar a sus perseguidores y de esa manera ganar un poco de tiempo.

Daniel, al borde de las lágrimas, le pregunta a su padre el porqué de su desaparición. Ehécatl le responde a Daniel que le fue muy difícil resignarse a no volver a tener contacto con los dos seres que más amaba en su vida pero que no había tiempo para hablar del pasado. Se enteró de un secreto muy peligroso: Daniel

es el último descendiente directo de Cuauhtémoc, el último *Huey Tlatoani* del imperio mexica.

Ehécatlle cuenta a Daniel que en la época de la caída de Tenochtitlán a manos de los españoles, Cuauhtémoc decidió huir con su familia y su guardia personal pero fue interceptado por los españoles, el *Huey Tlatoani* pidió ser llevado ante Cortés para ser exterminado por su enemigo, sin embargo Cortés tenía otros planes: lo torturó y finalmente, asesinó en el esfuerzo de sacarle información sobre la ubicación de los tesoros del imperio.

Daniel no se muestra muy convencido ante la explicación porque no entiende el parentesco con Cuauhtémoc. Ehécatl le menciona que, al ser capturado, Cuauhtémoc le pidió a Cortés que se le tratara con respeto a su familia conformada por su hijo, su esposa y las otras hijas del anterior *tlatoani*: Moctezuma.

El *tlatoani* y su familia fueron bautizados con nombres bíblicos por los españoles según los protocolos dictados por la corona: a Cuauhtémoc lo bautizaron como Fernando Cortés Cuauhtémoc Huitzilíhuítl, a su esposa la denominaron María Cortés Moctezuma Xuchimatatzin y a su hijo lo llamaron Diego de Mendoza Austria y Moctezuma. Desde ese entonces, la familia real del imperio mexica, a excepción de Cuauhtémoc, llevaría una vida como habitantes de la Nueva España.

Sin embargo, antes de ser capturado, Cuauhtémoc se reunió con algunos miembros de la nobleza del imperio y guerreros de la élite que habían sobrevivido hasta ese momento y les anunció que la derrota a manos de los españoles era inminente pero no iba a permitir que la esencia del imperio muriera y desapareciera en el olvido.

Ante la sorpresiva declaración, les ordenó un plan de emergencia: deberían de tomar los tesoros más preciados del imperio, huir de Tenochtitlán, mantenerse en el secreto, financiarse con dichos tesoros y cuando tuvieran la fuerza suficiente volver para cuidar de la familia real y sobrevivientes con la finalidad de evitar que muriera el imperio junto con su *tlatoani*.

El plan del soberano mexica se siguió al pie de la letra pero la organización recién creada se desentendió de la familia real después de la muerte de su último emperador a manos de Cortés. El grupo continuó con su camino y se mantuvo en secreto para evitar la persecución de los españoles con la intención de que no muriera la esencia del imperio, dicha organización vive hasta la actualidad.

Ehécatl menciona que lo que no sabía esta organización y el motivo de su desaparición para proteger a su familia es que él descubrió en su ascendencia genealógica el parentesco que se remite a Baltazar de Mendoza, uno de los hijos que Diego de Mendoza tuvo con su esposa Magdalena Cuacuapitzáhuac. Por lo tanto, son descendientes directos del único hijo, reconocido como tal, de Cuauhtémoc.

El problema es que el cabecilla de la organización secreta, quien tuvo oculto este árbol genealógico, teme que Ehécatl y su descendencia tomen el mando de la organización como legítimos herederos del legado de Cuauhtémoc y por ello ha mandado asesinar a todos los descendientes del último *huey tlatoani* mexica.

Ehécatl le dice que ante este problema, el jefe de esta organización ha mandado asesinar a los descendientes de Cuauhtémoc, es decir: Daniel y Ehécatl. Y por si esto fuera poco, quiere hacerse de la estatuilla que tienen en su poder porque es una reliquia muy valiosa.

En el momento que Ehécatl le comenta a su hijo lo de la reliquia, suena una alarma y se dan cuenta que los de la organización secreta los han encontrado, Ehécatl le da los datos de un amigo de confianza al cual debe ir a ver mientras le enseña una ruta de escape. Ehécatl se queda para distraer a los intrusos y hace que se escape Daniel con la reliquia.

Se da una pequeña persecución porque algunos miembros del equipo de intrusos que se encontraba fuera de la propiedad de Ehécatl alcanza a ver a Daniel huir, entre ellos está una chica y cruzan miradas mientras Daniel escapa.

CAP 3: Conoce a Nezahualcáyotl, explicación de la estatuilla como llave.

Daniel llega a la dirección que su padre le dio y lo recibe un señor el cual le dice que estaba esperándolo, lo deja pasar. El señor se identifica como Mario Nezahualcáyotl y le dice que era un compañero de investigaciones de su padre, gracias a ello se estrechó una relación amistosa entre ellos y que él ayudó a Ehécatl a realizar el hallazgo del gran secreto y además le auxilió en su desaparición.

Además le confiesa Nezahualcáyotl que él era parte de la organización secreta y que fungía en el cargo de *Teotecuhtli*, es decir, un sumo sacerdote y tercero en el orden jerárquico. Su aprendiz Tlahuicole, el *Hueotepixque*, asesinó al *Tlatoani* en

turno y mando asesinar a Nezahualcóyotl para evitar que hablara, ahí fue que conoció a Ehécatl con quien descubrió con él el secreto de la descendencia de Cuauhtémoc.

La organización, Nezahualcóyotl cuenta, mantiene la estructura de los *pillis* del imperio mexicana, es decir, la nobleza. Le explica la conformación jerárquica del organigrama de los descendientes del imperio, quienes son sus integrantes.

Nezahualcóyotl juró proteger y enseñarle todo lo que pudiera a Daniel con la esperanza de que algún día se convirtiera en *Tlatoani* y regresara al esplendor al imperio sin la necesidad de utilizar la Xiuhcóatl para exterminar a sus enemigos y conquistar de esta manera al mundo, como tiene planeado Tlahuicole.

También le dice que Tlahuicole fue su aprendiz y que tiene todos los atributos necesarios para ser un gran líder pero que su odio a los españoles por lo ocurrido en la conquista, en conjunto con su sed de venganza y poder lo han hecho perder el rumbo al grado de tomar el poder a la fuerza, con el asesinato de su padre, sin que nadie se entere.

Después le cuenta que Tlahuicole envió a sus guerreros de élite, caballeros jaguar y águila, porque necesita la reliquia para lograr su objetivo ya que no es sólo una estatuilla, en realidad es una llave que abre una cámara en una ubicación desconocida y dentro de ella se encuentra la Xiuhcóatl.

Sin embargo, le comenta Nezahualcóyotl, deben encontrar antes que Tlahuicole las dos esferas faltantes para frustrar sus planes. Le menciona que cada esfera significa un sol o ciclo de la existencia de la humanidad, el quinto representaba el fin del imperio, el sexto representa el renacimiento y el séptimo el regreso de Huitzilopochtli.

Daniel le pregunta que si no es más sencillo destruir o esconder la estatuilla y Nezahualcóyotl le dice a Daniel que es imposible porque fue forjada con un material especial el cual, debido a su composición química, es indestructible y esconderla no solucionaría el problema porque tarde o temprano Tlahuicole la encontraría.

En el momento que Nezahualcóyotl le explica la imposibilidad de la destrucción de la llave llega un grupo de personas a la habitación en la que se encontraban platicando, Nezahualcóyotl exclama al ver que llegó el equipo con el cual buscarán la Xiuhcóatl.

Daniel voltea a ver de quienes se trata y para su sorpresa ve que son Alan y Emma.

CAP 4: Presentación de equipo y comienza la búsqueda de la sexta piedra de jade.

Nezahualcóyotl le explica que Daniel y Emma, además de ser sus amigos, son hijos de guerreros que huyeron con él de la organización secreta y son especialistas en tácticas de combate, rastreo y supervivencia. En fin son los brazos de la expedición y Daniel es el cerebro.

También le menciona que falta un integrante para reunir al equipo completo pero no han tenido noticias de él desde la noche anterior, se trata de Ehécatl. Nezahualcóyotl dice que deben comenzar con la expedición lo más rápido posible porque el enemigo ya está en movimiento.

La expedición comienza su camino y se dirigen al Cerro de la Estrella, lugar en donde se encuentra la sexta piedra del sol que se aloja en el lomo de la llave de la Xiuhcóatl. Nezahualcóyotl le explica a Daniel que la razón por la cual se encuentra alojada la piedra en este sitio es porque el Cerro de la Estrella era conocido como Huixachtlán o cerro de los espino y ahí era en donde se hacía cada cincuenta y dos años la ceremonia del fuego nuevo, es decir, se celebraba el nuevo ciclo solar de los mexicas.

En las inmediaciones de la zona arqueológica del Cerro de la Estrella hay una red de cuevas de grandes dimensiones y profundidad que se juntan para crear un laberinto natural, en estas cuevas los antiguos mexicas probaban su fuerza física y espiritual por lo que era considerado un lugar con gran energía por el imperio.

Dentro del laberinto de túneles hay un camino que lleva a un altar secreto dedicado al sol, Huitzilopochtli además de ser el dios de la guerra representa al sol y en el mito de su nacimiento, defiende a su madre la luna de sus hermanas las estrellas. En este altar se encuentra escondida una cámara en donde está alojada la sexta piedra.

El grupo se dirige al Cerro de la Estrella y llegan a una cueva conocida como "La cueva del diablo", Alan menciona que ha escuchado historias de ese lugar y cuenta que quien entra no vuelve a salir y si lo hace es en forma de cadáver. Nezahualcóyotl le contesta comentando que eso sucede por dos razones: la primera es porque es una compleja red de túneles, aventurarse a entrar sin tener manera de orientarse es firmar una sentencia de muerte y la segunda es porque dentro de los

túneles hay trampas para evitar que intrusos o enemigos del imperio logren obtener la sexta piedra.

Se adentran a la cueva y dirigidos por Nezahualcóyotl toman un camino, después de un trayecto lleno de trampas llegan al altar de Huitzilopochtli en el cual hay un acertijo que resuelve Daniel, logran acceder a la cámara secreta, toman la sexta piedra y la colocan en la llave de la Xiuhcóatl. Antes de salir de la cámara, toman un códice que se encontraba a lado de la piedra.

El grupo sale de las cuevas y para su sorpresa ven que Tlahuicole y una élite de guerreros, entre los cuales se encuentra Yoloxóchitl, la chica que había perseguido a Daniel cuando huyó del escondite de Ehécatl. Tlahuicole les dice que los estaba esperando, les exige la entrega de la llave a cambio de dejarlos conservar sus vidas y que perdonaría a Nezahualcóyotl por su traición a su imperio.

CAP 5: Primera aparición de Tlahuicole, primer enfrentamiento y escape con la sexta piedra.

Daniel se niega a entregar la llave y Nezahualcóyotl dice que no puede confiar en el asesino del *tlatonani* y que además busca eliminar al último heredero de Cuauhtémoc. En ese momento duda el grupo de guerreros de Tlahuicole, en especial Yoloxóchitl pero él les dice que el antiguo *Teotecuhtli* miente y que no se dejen manipular por un desertor.

Tlahuicole les da otra oportunidad para que se entreguen y ante la negativa da la orden de asesinar a todos y cuando se preparan para atacar al equipo llega un grupo grande de guerreros simpatizantes de Nezahualcóyotl y su causa. Como la guardia de Tlahuicole se encuentra en desventaja ordena la retirada.

El equipo de expedición regresa a su cuartel central para investigar la ubicación de la séptima piedra, sacan el códice y comienzan a estudiarlo. Nezahualcóyotl le dice a Daniel que su madre sigue en Cholula investigando del hallazgo y que todavía no hay noticias de su padre.

Daniel sale a un balcón a tomar aire y lo acompaña Emma para consolarlo, platican un poco de la situación en la que se encuentran y de su amistad, Emma le dice que aunque se haya tratado de una relación calculada por Nezahualcóyotl y

Ehécatl, los sentimientos son reales. Emma está apunto de confesarle a Daniel lo que siente por él cuando sale Alan a acompañarlos y platica con ellos.

Alan le pregunta a Emma y a Daniel lo que tenían planeado hacer de sus vidas cuando acabaran la preparatoria antes de enterarse del asunto de la *Xiuhcóatl*. Emma responde contando que quiere estudiar gastronomía y ser una chef reconocida, Alan cuenta su sueño de ser piloto y surcar el aire, después ambos voltean a ver a Daniel y el les dice que el será arqueólogo como sus padres, lo tiene en la sangre.

Cuando terminan de platicar sobre sus planes a futuro, llega una persona para llevarlos con Nezahualcóyotl porque al parecer ya resolvió el misterio del código y con ello encontró la ubicación de la última piedra de la llave.

CAP 6: Revelación de la ubicación y búsqueda de la séptima piedra. Daniel se separa del grupo, emboscada de caballeros águila a Daniel y accidentalmente queda aislado con Yoloxóchitl.

Llegan con Nezahualcóyotl, les enseña un mapa de la ciudad, les explica el código que encontraron y con ello les señala que la séptima piedra se encuentra en Tlatelolco pero deberán esperar a que sea de noche para no ser vistos y levantar la atención de los habitantes de los edificios alrededor.

Nezahualcóyotl levanta la sesión y manda a descansar a los integrantes de la expedición para que estén listos en la noche. Después Nezahualcóyotl se dirige a la habitación de Daniel, le cuenta de lo honrado que está por servirle a él y a un hombre tan ejemplar como su padre.

Le cuenta lo mucho que aprendió de Ehécatl y de su constante sufrimiento por su voluntaria desaparición para proteger a su familia. Nezahualcóyotl le enseña un anillo de oro y le cuenta que es una posesión la cual se remonta hasta la época prehispánica, es una reliquia entregada al *Teotecuhtli* en turno y se lo entrega como símbolo de su lealtad.

El grupo, acompañado de una escolta, parte con destino a Tlatelolco en búsqueda de la última piedra de la llave. Llegan a su destino observan los alrededores de la Plaza de las Tres Culturas para encontrar algún indicio de la ubicación del lugar del altar a Huitzilopochtli en donde debe estar la cámara secreta con la piedra faltante.

Se divide el grupo y Daniel, después de pensar un poco se dirige hacia la iglesia del convento de Santiago, cree que el pasaje no está por la zona arqueológica sino que los españoles buscaron acabar con algo importante en la ubicación de la iglesia y por ello construyeron su templo encima de ese lugar, además en el patio del convento había sido enterrada la Coatlicue.

Daniel se introduce en el convento y busca en el patio alguna señal de la posible ubicación del altar que buscaban, de pronto un grabado en una columna llama su atención y descubre que señala hacia una coladera, se mete a la alcantarilla, fallan su aparato comunicador. De pronto se da cuenta que lo siguen y Daniel se esconde en las sombras del túnel de alcantarillado que se encuentra debajo del convento y cuando ve que un grupo de caballeros águila le busca.

Cuando Daniel cree que ya se había librado de los rastreadores enemigos continúa con su camino, toma una bifurcación dentro de los túneles y después de unos pasos topa con pared, en el momento en el que iba a regresar al camino principal se encuentra con Yoloxóchitl y un grupo de guerreros. Mientras se acerca Yoloxóchitl a Daniel para tomar la llave pisa una trampa, se cierra un muro que los aísla del resto y comienza a reducir poco a poco su espacio para aplastarlos.

CAP 7: Daniel y Yoloxóchitl cooperan para seguir adelante, se comienzan a conocer y enamorar, consiguen la séptima piedra, escapan de derrumbe y salen a superficie para encontrarse dentro de una batalla entre ambos bandos.

Daniel encuentra un pedazo de suelo con un grabado similar al que vio anterior mente en el convento, ve que es removible y lo quita, toma a Yoloxóchitl de la mano y la lleva por el hueco recién abierto poco antes de que se cierre el muro y los aplaste.

Yoloxóchitl no puede comprender porqué Daniel la salva y el le explica que ambos buscan lo mismo, se encuentran solos, podrían cooperar para salir de ahí y no es un asesino. Continúan su camino, Daniel salva a Yoloxóchitl de más y poco a poco comienza a existir un vínculo de confianza entre ambos, platican entre ellos y conocen los motivos de su búsqueda Yoloxóchitl le cuenta que Nezahualcóyotl es su padre y que lo odiaba por haber desertado pero ahora comienza a comprender sus en la salida de la Cueva del diablo.

Daniel y Yoloxóchitl llegan al altar, responden el acertijo y abren la cámara en donde se encuentra la última piedra, Daniel la coloca en la llave, toman el códice que había en la cámara de pronto comienza a desplomarse la cámara y el túnel que los lleva a la salida, ambos corren y logran huir de su muerte.

Después de lograr escapar del derrumbe, Daniel y Yoloxóchitl salen a la superficie. Cuando salen a la Plaza de las Tres Culturas se ven envueltos en un enfrentamiento entre ambos bandos. Tlahuicole logra capturar a Daniel, los dos bandos se dan cuenta de la situación y se detiene la batalla.

Tlahuicole toma la estatuilla, pide la rendición del bando de Nezahualcóyotl los amigos de Daniel al enseñarles que ya no tienen posibilidad de triunfar, en ese momento comienzan a sonar a la lejanía sirenas de patrullas que se aproximan.

CAP 8: Yoloxóchitl cambia de bando y ayuda a encontrar la ubicación del templo, emboscada e intercambio de la vida de Ehécatl por la estatuilla de la llave.

Tlahuicole se distrae y Yoloxóchitl le quita la estatuilla mientras jala a Daniel y corren, los caballeros águila comienzan a perseguirlos pero deben replegarse llegan las patrullas.

Se reagrupa el equipo de Daniel gracias al GPS que tiene integrado el aparato de intercomunicación, Nezahualcóyotl recibe a Yoloxóchitl con los brazos abiertos y le da la bienvenida al grupo. Emma es la única integrante que se encuentra en desacuerdo pero acepta porque Daniel confía en ella.

El grupo sigue el mapa del códice, con ayuda de los conocimientos de Yoloxóchitl y llegan al Templo Mayor pero deben bajar al Mictlán, el inframundo mexicana, para conseguir la Xiuhcóatly ascender de nuevo al templo de Huitzilopochtli. El códice tenía una inscripción que decía que Huitzilopochtli vendría de su morada en el sur, por su serpiente de fuego para instaurar el nuevo y definitivo sol como el *Tezcatlipoca* azul.

Al ver la posición de las ruinas del Templo Mayor asumen inmediatamente que el Mictlán del cual se refiere el códice debe de ser una cámara subterránea y por lo tanto tendrían que descender, la forma más sencilla de hacerlo sería por las vías del metro Zócalo y después deberían buscar una conexión con las ruinas.

El grupo se dirige al metro y cómo es de madrugada rompen la chapa de la entrada, llegan a las vías y caminan con dirección al Templo Mayor, ven una bifurcación con dirección al templo, entran, bajan unas escaleras, llegan a una bodega y luego derrumban una pared de la habitación. Detrás de esta pared y una capa de tierra encuentran restos de la construcción del templo.

Abren un hueco en la ruina y avanzan dentro del templo, comienzan a bajar hasta que llegan a una cámara con una puerta. Cuando el equipo comienza a buscar alguna señal de la cámara en donde se encuentra la Xiuhcóatl llega el grupo de guerreros de élite de la organización secreta, los superan en número, los emboscan y poco a poco son sometidos pero no paran de luchar.

A media batalla Tlahuicole aparece con Ehécatl, en miserables condiciones y amenaza de matarlo si no se rinden, Daniel no tiene otra opción más que pedirle a todos que se detengan, después Tlahuicole le propone el cambio de la llave por la vida de su padre. Ehécatl le dice a Daniel que no lo haga pero el joven descendiente de Cuauhtémoc acepta y entrega la llave. Tlahuicole abre la puerta, le pide a Cuitláhuac, el Cihuacóatl o segunda mano del *tlatoani*, que tome a Nezahualcóyotl, el agarra a Daniel y se introduce en la cámara.

CAP 9: Se encuentra la ubicación de la cámara en el templo en donde se encuentra la Xiuhcóatl, enfrentamiento frente a la cámara y sacrificio de Nezahualcóyotl.

Después de entrar a la cámara, la puerta se cierra. Tlahuicole dice unas palabras de un poema a Huitzilopochtli de los mexicas para poder encontrar la ubicación de la cámara secreta, al terminar el primer verso del poema le encienden las piedras del lomo de la llave y los ojos alumbran hacia una pared en donde aparece el símbolo de Huitzilopochtli, uno-conejo.

Cuitláhuac continúa con las palabras del poema y Tlahuicole toma a Daniel para utilizarlo como sacrificio y de esta manera, con su sangre, abre la puerta de la cámara. Tlahuicole está a punto de usar su daga en el cuerpo de Daniel cuando Nezahualcóyotl se interpone en el camino, empuja a Daniel y es acuchillado en el momento que Cuitláhuac termina las últimas palabras del poema.

Daniel corre hacia Nezahualcóyotl, lo detiene en sus brazos mientras le pide que detenga a Tlahuicole, tiene el poder para lograrlo y que cuide de Yoloxóchitl,

después voltea a ver en dirección de Tlahuicole y le susurra que lo consideraba como un hijo y pudo ser el mejor pero se corrompió.

En el momento que Nezahualcóyotl se desmaya, el símbolo de Huitzilopochtli se ilumina sin necesidad de la llave y la cámara se abre mientras despide un gran destello.

CAP 10: *Apertura de la cámara, Cuitláhuac se entera de la verdad e intenta hacerle frente pero es vencido por Tlahuicole quien entra a la cámara y no encuentra la Xiuhcóatl. Daniel le da una lección a Tlahuicole y de esta manera lo vence sin violencia. Daniel es reconocido como tlatoani y Tlahuicole paga sus crímenes.*

Tras abrirse la puerta de la cámara, Tlahuicole a dice que está sorprendido porque él creía que sólo la sangre real podría abrir la puerta y además le confiesa a Daniel el asesinato del *tlatoani* por sus propias manos.

Cuitláhuac escucha las palabras de Tlahuicole a y se entera de la verdad, se da cuenta que todo este tiempo han estado intentando asesinar al descendiente directo de Cuauhtémoc por las ambiciones de poder y venganza de un asesino, intenta hacerle frente pero es vencido fácilmente por Tlahuicole.

Después de vencer a Cuitláhuac y de tener a Daniel derrotado con Nezahualcóyotl malherido en sus brazos, Tlahuicole se introduce en la cámara para tomar posesión de la Xiuhcóatl. Para sorpresa de Tlahuicole es una habitación vacía y mientras suelta una rabieta, no logra comprender el porqué de la ausencia del arma.

Daniel se acerca a Tlahuicole y le dice que todavía no entiende, en realidad se encuentra la Xiuhcóatl dentro de la cámara, simplemente no es un arma. Como había mencionado antes, sólo la sangre real puede abrir la puerta de la cámara, todos los descendientes de los sobrevivientes del imperio fueron bendecidos por el sacrificio de Cuauhtémoc para mantener viva la esencia de la cultura mexicana.

Daniel menciona que todos tienen oculto el derecho y la capacidad de ser *tlatoani*, sin necesidad de tomar las armas y reconquistar el territorio para reinstaurar el imperio, simplemente había que mantener viva la cultura, tradiciones y creencias para que no desaparecieran en el olvido. De esta manera, todos los descendientes del imperio mexicana, de raza pura o mestizos, son la Xiuhcóatl y no hay arma más poderosa que el pueblo, su cultura y sus vínculos como el amor.

Daniel le dice a Tlahuicole que siente lástima por el y su lucha vacía, cuando su misión era más grande que buscar ciegamente un arma mitológica y se acerca a la puerta de la cámara. Tlahuicole se encuentra atónito y sin movimiento, está derrotado.

Daniel sale de la cámara, ve que están los integrantes de la organización secreta y sus compañeros juntos atendiendo a los heridos mientras esperan a que salgan de la cámara. Todos se percatan de la salida de Daniel y lo reverencian mientras lo vitorean como el nuevo *tlatoani*.

Sorprendido Daniel les responde con una inclinación de su cabeza mientras sonríe, llegan Alan y Emma sosteniendo a Ehécatl para felicitar a Daniel y le explican que después de un gran destello de luz, Cuitláhuac salió con Nezahualcóyotl malherido e inconsciente para decirles la verdad de Daniel y los crímenes que había cometido *Tlahuicole*.

Cuitláhuac se acerca a Daniel y le pide perdón por sus actos, Daniel le dice que no hay problema, simplemente habían sido cegados por la ambición de su líder y además actuaban en nombre de un tlatoani asesinado sin siquiera saberlo.

Daniel le comenta a Cuitláhuac que Tlahuicole se encuentra dentro de la cámara derrotado y debe responder por sus errores pero debe ser mediante un juicio. De igual manera, debe ser tratado con respeto porque, aunque hizo atrocidades, es un integrante del pueblo. Cuitláhuac manda a unos guerreros por Tlahuicole y les dice que ya escucharon las órdenes de su *Tlatoani*.

Cuando se retira Cuitláhuac con los guerreros con Tlahuicole como su prisionero se acerca Yoloxóchitl y Daniel le pregunta por Nezahualcóyotl, ella le dice que su padre se encuentra estable pero fue llevado a un hospital para que se le diera el tratamiento necesario. Después se miran sin hablar y en el momento en que Daniel va a decir algo más Yoloxóchitl lo besa.

Todos salen de las ruinas como un grupo, afuera los esperan más personas que felicitan al nuevo tlatoani y de pronto llega una camioneta, la madre de Daniel baja de ella y se reúne de nuevo la familia. Mientras esto sucede comienza a salir el sol.

Método de producción: La serie animada *Xiuhcōatl* será producida en 2D, con una definición de 1920x1080p o *FULL HD* por lo que la realización de este producto requiere de un estudio de animación en el cual se construya y de fluidez a los requerimientos del guión, se necesitan diseñadores, artistas y animadores con acceso a equipos con capacidad para soportar gráficos pesados que exigen a la memoria gráfica de los ordenadores.

De igual manera se deben conseguir: 1) un estudio profesional de audio para procesar el doblaje, incidentales y música y con ello, 2) un equipo de producción sonora para asegurar que los audios de las grabaciones mantendrán las mismas cualidades acústicas con la finalidad de evitar problemas en el montaje de los elementos sonoros en la edición, *offline* y *online*, final de la serie.

También se necesitan instalaciones para la posproducción en donde se efectuará la edición final de las animaciones con los audios, sus respectivos efectos especiales y la elaboración de las copias necesarias del producto final para su revisión y distribución.

Estilo: La serie animada *Xiuhcōatl* está planeada para ser producida en el idioma español en su variación hablada en México del año 2013, sin embargo también habrán momentos en los cuales se dirán poemas o diálogos en náhuatl, dialecto utilizado por los mexicas.

Cabe mencionar que como se trata de un producto animado no se requiere del emplazamiento de cámara pero sí de una planeación de tomas coherentes las cuales doten de ritmo a la historia la cual se presenta a cuadro. También se echará mano de distintos elementos que tendrán importancia dentro de la historia y además algunos servirán para presentar referencias culturales de la capital de México en la actualidad y de la cultura mexicana a manera de recuadros de información o explicaciones por parte de los personajes de la serie.

De igual manera, la serie se ambientará en zonas arqueológicas subterráneas y en otras ocasiones de noche por lo que se requiere una paleta de colores fría que remita a la oscuridad. Por otra parte, también existirán tomas en interiores iluminados y en exteriores con luz de día, en estos casos se puede recurrir a colores cálidos para poder establecer distintos matices según la situación que se presente y aumentar la carga dramática de las acciones estipuladas en el guión.

Asimismo, se necesita crear una atmósfera la cual evoque suspenso o misterio en ciertos momentos especificados en el guión del piloto y en la descripción de la historia contenida en el argumento. Dicha atmósfera se apoyará con la paleta de colores y elementos sonoros que levanten o bajen la tensión de las acciones a cuadro.

En cuanto a la disposición de elementos dramáticos, se mantendrá un estilo lineal en la narrativa de la historia del producto y los capítulos se encontrarán seriados, los episodios se unirán por puntos de tensión con la finalidad de ocasionar la expectativa del público meta y mantener el hilo conductor a lo largo del programa.

En ciertas ocasiones se complementará la historia con *flashbacks* para lograr una mejor exposición de los elementos conformantes de la diégesis, sin embargo se busca respetar la linealidad espacio-temporal durante la mayor parte del momento.

De igual manera, se pretende utilizar aspectos propios de la cultura mexicana (actual y prehispánica) para ambientar la serie y proporcionar una línea sobre la cual se trabajará en la narración, se ocuparán mitos prehispánicos como: *El nacimiento de Huitzilopochtli* y *Los soles o edades que han existido*. También, se echará mano del calendario azteca para el devenir de la historia y de la presencia de guerreros águila, entre otros aspectos históricos de la cultura mexicana.

Se procura crear una historia de misterio la cual se base en la búsqueda de la *Xiuhcoatl*, a través de diversas pistas proporcionadas en un escrito que servirá de referencia para la estructura de la serie.

También existirá acción dentro de la historia con la presencia de enfrentamientos y persecuciones por parte de la organización que busca restaurar el imperio mexicana a partir de la obtención de la *Xiuhcóatl* y el personaje principal.

Se contará con la figura de un mentor que guíe al personaje principal a lo largo de la serie, ya sea física o espiritual a manera de conocimiento, para conseguir la posesión de la *Xiuhcóatl* antes que los enemigos con la finalidad de frustrar sus planes de destrucción masiva e implementación de su imperio.

De igual manera, dentro de la historia, existirá una figura femenina la cual forma parte del bando antagónico y que interactuará continuamente con el personaje principal, dicha fricción desembocará en un romance.

Para relajar ciertos momentos de tensión en la historia se insertarán situaciones cómicas las cuales también ayudarán a entretener al público meta y reforzarán las cualidades y el carisma del personaje principal.

Cabe mencionar que se tratará de una serie con dibujos animados porque los límites de realización se reducen a la capacidad del dibujante, el director, el editor, el diseño sonoro y el presupuesto. Además, se pretende utilizar este formato debido a que el público meta es consumidor de las series animadas.

En un plano menor, existe un interés en conseguir un estilo visual propio el cual otorgue identidad a la serie como producto mexicano y permita distinguirla tanto del anime japonés como de los dibujos animados estadounidenses o bien, de programas animados provenientes de otros países.

Finalmente, se pretende que sirva como una propuesta de serie para la creación de más producciones animadas nacionales con la intención de la representación del contexto mexicano, sus valores, aspectos culturales y de identidad.

Frecuencia y horario: El programa se transmitirá semanalmente los días Jueves a las 16:45 horas, dentro de la barra infantil del Canal 22⁶⁰ conocida como *¡Clic clac!*⁶¹, lo anterior es porque en este horario el público meta suele ver la televisión debido a que ya han culminado sus actividades escolares o extraescolares.

Transmisión: Los canales de difusión y exposición ideales para la propuesta de serie se encuentran en el espectro análogo de la televisión abierta mexicana, la decisión se efectuó por sobre la televisión digital porque el 86.1%⁶² de los hogares mexicanos cuentan con aparatos capaces de recibir este tipo de señal, aun cuando se planea hacer el apagón analógico para el 2015.

⁶⁰ Los requerimientos para la aceptación del proyecto de serie en Canal 22 se encuentran estipulados dentro del Anexo III.

⁶¹ Cabe mencionar que la inserción de la propuesta de serie *Xiuhcoatl* en la segunda emisión en el día de la barra infantil *¡Clic clac!* responde también a los resultados arrojados por el análisis ejecutado al periodo de programación el cual comprende del 8 de julio de 2013 al 8 de septiembre de 2013, cuyos resultados se encuentran plasmados en el capítulo anterior.

⁶² *Estadísticas sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2010, INEGI, 2011, México*, p 15. Referente al Módulo sobre disponibilidad y uso de las tecnologías de información y comunicaciones en los hogares, 2010.

Dentro de la televisión abierta, vía analógica⁶³, se pretende encontrar cupo para *Xiuhcōatl* en el modelo de la televisión pública porque se busca la constante promoción y renovación de la cultura e identidad nacional sin anteponer la lógica del mercado, mismo interés perseguido por las televisoras públicas en México. Sin embargo, debido al formato de la serie, sus características técnicas y el inminente apagón analógico, *Xiuhcōatl* puede ser transmitida dentro del espectro digital de manera efectiva y sin complicaciones.

Como ya se había mencionado en las conclusiones del capítulo anterior, canal 22 es el indicado para la transmisión del audiovisual propuesto porque es un canal que busca defender la diversidad cultural del país y además hacerla atractiva para el televidente.

Idioma y época: Español y náhuatl, en México.

Diseño de la serie, contenido, investigación y guión: Chávez Santamaría, Octavio.

Lugar de producción: México, Distrito Federal.

Año de producción: 2015.

Justificación temática: Dentro de la televisión infantil que se transmite en el espectro analógico en México, en específico dentro del Distrito Federal, hay una predominación de contenidos de origen extranjero. Como ya se ha mencionado anteriormente, los productos audiovisuales contienen significaciones propias del contexto socio-histórico en el que han sido creados, estas mismas referencias pueden ser malinterpretadas por quienes reciban las formas simbólicas o bien, no se comprendan en su totalidad.

Ante la desventaja de programas animados mexicanos frente a sus similares extranjeros, en caso de la propuesta se trata de aquellos dirigidos a un público infantil, es necesario que las televisoras promuevan la creación y producción de contenidos de origen nacional los cuales contengan significaciones provenientes del contexto en el cual se planea la recepción de estos productos, es decir: México.

⁶³ Sin embargo, podría insertarse, sin problemas, dentro de la programación de la televisión abierta, vía digital, en algún futuro.

No es intención de la propuesta de serie el erradicar a los productos audiovisuales de origen extranjero dentro de la programación de la televisión abierta mexicana, en especial del Distrito Federal, por medio de propuestas que incentiven la creación de programas de origen nacional dirigidos a distintas audiencias cautivas dentro del público infantil. Lo que se busca es, en esencia, equilibrar la oferta de contenidos nacionales en relación con sus similares extranjeros y en un segundo plano, equilibrar el flujo de significaciones a través de estas formas simbólicas.

Asimismo, es importante contribuir en la formación integral del público meta, en especial por tratarse de un programa infantil. No se trata de crear únicamente audiovisuales educativos para auxiliar en la formación de la audiencia, se puede lograr también con programas ficcionales que entretengan.

Ahora bien, si se pretende crear una serie con la finalidad de entretenimiento, promoción y renovación de la cultura e identidad nacional del público meta, es imperativo buscar un referente anclado en la historia o la cotidianeidad de México.

Xiuhcōatl parte de la premisa anterior al ser una ficción en la cual, además de entretener, se busca aportar conocimientos de historia mexicana al incorporar elementos de la cultura mexicana a partir de una investigación que se verá plasmada los contenidos de la serie.

Es importante esforzarse en el rescate de elementos provenientes de etapas anteriores en la historia mexicana, como lo son los prehispánicos, para poder refrendar aspectos de la cultura mexicana que, a pesar de ser abundantes y con gran riqueza para la formación de audiovisuales, suelen ser olvidados o apartados al momento de crear propuestas de programas.

En cuanto a los aspectos provenientes de la cultura mexicana dentro del contenido de la serie se refiere, se pueden mencionar algunos como: la organización del imperio mexicano para mantenerlos como estructura de la organización secreta, el calendario azteca, el mito del nacimiento de *Huitzilopochtli* como pieza esencial del audiovisual porque en esta historia encuentra su origen la *Xiuhcoatl*, así como la explicación de los soles que han existido y su relación con el final marcado a partir del quinto sol, entre otras costumbres y tradiciones de esta civilización prehispánica.

De igual manera se debe mencionar que el tiempo diegético en el que se lleva a cabo la serie es en la actualidad mexicana, es decir, en el año de 2014. Por lo tanto, es imperativa la inserción de elementos contextuales de México, en especial el Distrito

Federal en el año en cuestión con la intención de dotar de cercanía al público meta con la ficción.

Si bien es cierto que se trabajará a partir de elementos provenientes de la realidad mexicana actual y de otros aspectos originarios del periodo prehispánico, existe libertad creativa para trabajar con ellos en función de la historia porque se trata de una ficción. Sin embargo, es importante el respetar en su mayoría a los elementos anteriormente mencionados para lograr el objetivo de promoción de cultura y contribución en la formación de la identidad nacional del público meta.

Fuentes de información

Bibliográficas

- Alvarado Tezozómoc, Fernando, *Crónica Mexicáyotl*, UNAM, México, 1998.
- Cortés, Hernán, *Cartas de relación*, Linkgua ediciones S.L., España, 2007.
- Delgado de Cantú, Gloria M. , *Historia de México. El proceso de una gestación de un pueblo*, Pearson Educación, México, 2002.
- De Sahagún, Bernardino, *El México antiguo*, Biblioteca Ayacucho, Venezuela, 1997.
- Díaz Infante, Fernando, *La estela de los soles o calendario azteca*, Panorama, México, 2005.
- León Portilla, Miguel, *Cantos y crónicas del México antiguo*, Historia 16, México 1986.
- León Portilla, Miguel, *El reverso de la conquista*, Editorial Joaquín Mortiz, México, 1986.
- Rodríguez Licea, Ma. Guadalupe, *El mensaje místico de la piedra del sol*, Instituto Cultural Quetzalcóatl de Antropología Psicoanalítica, México, 2007.
- Tapia Rodríguez, Javier, *Leyenda y misterio de los aztecas*, Ediciones Brontes S. L., España, 2011.

Hemerográficas

- Barbero Richart, Manuel, "Los códices etnográficos: el código Florentino", *Estudios de historia social y económica de América*, núm. 14, España, Universidad de Alcalá/Facultad de Filosofía, enero-junio 1997, pp. 349-379.

Electrónicas

- Muriel, Josefina, Josefina, “Divergencias de la biografía de Cuauhtémoc” en *Estudios de Historia Novohispana*, Vol. 1, núm. 001, 1996, UNAM/Portal de revistas arbitradas de la UNAM[en línea], disponible en: <http://www.ejournal.unam.mx/ehn/ehn01/EHN00105.pdf> [fecha de consulta lunes 9 de diciembre de 2013].

3.2 Público meta

El público meta de la propuesta de serie animada *Xiuhcóatl* se encuentra conformado por niños y niñas mexicanos, habitantes del Distrito Federal, de entre 8 y 12 años de edad que cursan el nivel básico de educación (primaria), pertenecientes al nivel socioeconómico C y mantienen un estilo de vida saludable. Ven televisión después de terminar sus actividades escolares o extraescolares, sus programas favoritos son las caricaturas, en especial las que tienen misterio y acción.

A manera de complemento, se presentan las características e intereses buscados en el público meta de la propuesta de serie animada *Xiuhcóatl*: Son infantiles soñadores, curiosos, imaginativos e intuitivos a los cuales les gusta aprender y entretenerse, si pueden encontrar una caricatura que abarque las cuestiones anteriores no dudarían en verla. De preferencia que presenten interés en la historia, en especial si se trata de civilizaciones antiguas del mundo o de México.

El nivel socioeconómico, según Heriberto López en *Los niveles socioeconómicos y la distribución del gasto*, representa “la capacidad para acceder a un conjunto de bienes y estilo de vida”⁶⁴, la AMAI (Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercados y Opinión Pública) en 1994⁶⁵ creó un índice de nivel socioeconómico el cual ha marcado la pauta para efectuar la segmentación demográfica de mercados en México.

⁶⁴ Heriberto López Romo, *Los niveles socioeconómicos y la distribución del gasto* [en línea], 2009, Disponible en <http://www.amai.org/NSE/NivelSocioeconomicoAMAI.pdf>

⁶⁵ Paráfrasis de Heriberto López Romo conforme al índice de la AMAI y el nivel socioeconómico C en *Los niveles socioeconómicos y la distribución del gasto* [en línea], 2009, Disponible en <http://www.amai.org/NSE/NivelSocioeconomicoAMAI.pdf>

En el 2008, la distribución de hogares por nivel económico⁶⁶ fue la siguiente: 1) AB, el estrato con mayores ingresos con un 7.2% de la población, 2) C+, segundo estrato de la población en cuanto a nivel de vida con un 14%, 3) C, dentro del cual se encuentra inserto el público meta de *Xiuhcoatl* con un 17.9%, 4) D+ que representa el grueso de la población mexicana con un 35.8%, 5) D, el segundo más pobre con 18.3% y finalmente, el 6) E con los menores ingresos y el 6.7%.

Entre las características del nivel socioeconómico C⁶⁷, presentadas por Heriberto López, sobresale la presencia de televisión a color en todos los hogares, dos terceras partes no tiene acceso a la televisión de paga, uno de cada cinco cuenta con videojuegos, cuentan con casi todos los electrodomésticos y tienen una aspiración hacia un mayor bienestar en entretenimiento y tecnología.

3.3 Presupuesto de serie

A continuación se presenta el presupuesto tentativo de la propuesta de serie animada *Xiuhcóatl*⁶⁸ con base en la información obtenida a través de Hugo O. Toledo Cano, titular de la productora Grupo Voz cuya oficina se encuentra en el apartamento 705 del séptimo piso del Condominio Cinematográfico ubicado en División del Norte 2462, colonia Portales, delegación Benito Juárez.

Cabe mencionar que esta propuesta de presupuesto está planteada con los precios referidos por la productora Grupo Voz y pueden variar de una productora a otra y del apoyo (instalaciones y personal) proporcionado por Canal 22, idealmente o el medio en donde se efectúe la distribución y difusión de la propuesta de la serie animada *Xiuhcóatl*.

⁶⁶ Paráfrasis de Heriberto López Romo referente a la distribución de los hogares mexicanos con base en su nivel económico en *Los niveles socioeconómicos y la distribución del gasto* [en línea], 2009, Disponible en <http://www.amai.org/NSE/NivelSocioeconomicoAMAI.pdf>

⁶⁷ Paráfrasis de Heriberto López Romo referente a las características del nivel socioeconómico C en *Los niveles socioeconómicos y la distribución del gasto* [en línea], 2009, Disponible en <http://www.amai.org/NSE/NivelSocioeconomicoAMAI.pdf>

⁶⁸ Los requerimientos del presupuesto pueden variar según el personal y material necesario para la realización de cada capítulo.

CLIENTE:	CANAL 22
FECHA:	MAYO 2014
PROYECTO:	SERIE ANIMADA XIUHCOATL

FORMATO:	HD
DURACION:	10 CAPITULOS 12 MINUTOS

	SUB TOTAL
PRE-PRODUCCION	\$ 125,000.00
PRODUCCION	\$ 615,000.00
POSTPRODUCCION	\$ 294,500.00
AUDIO	\$ 70,000.00
OTROS	\$ 19,460.00
SUB TOTAL	\$ 1,123,960.00
M.U. 25%	\$ 280,990.00
TOTAL SERIE	\$ 1,404,950.00
TOTAL CAP.	\$ 140,495.00

DETALLE DEL PRESUPUESTO

	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	SUB TOTAL
--	----------	-----------------	-----------

PRE-PRODUCCION

GUION	10	\$ 2,500.00	\$ 25,000.00
VISUALIZACION	10	\$ 1,500.00	\$ 15,000.00
SCOUTING	1	\$ 5,000.00	\$ 5,000.00
STORY BOARD	10	\$ 3,000.00	\$ 30,000.00
CREATIVIDAD	10	\$ 5,000.00	\$ 50,000.00
SUB TOTAL			\$ 125,000.00

PRODUCCION

DIRECCION DE ARTE	10	\$ 4,000.00	\$ 40,000.00
DISEÑADOR DE PERSONAJES	10	\$ 3,500.00	\$ 35,000.00
ANIMADOR DE PERSONAJES	1	\$ 30,000.00	\$ 30,000.00
DISEÑADOR DE ESCENARIOS	1	\$ 20,000.00	\$ 20,000.00
ANIMADOR DE ESCENARIOS	1	\$ 15,000.00	\$ 15,000.00

PRODUCTOR	PROYECTO	1	\$ 50,000.00	\$ 50,000.00
ASISTENTE DE PRODUCCION	PROYECTO	1	\$ 25,000.00	\$ 25,000.00
PRODUCTOR EJECUTIVO	PROYECTO	1	\$ 15,000.00	\$ 15,000.00
DOBLAJE/TALENTO	PROYECTO	10	\$ 25,000.00	\$ 250,000.00
DISEÑO SONORO	PROYECTO	10	\$ 4,500.00	\$ 45,000.00
DIRECCION	PROYECTO	10	\$ 8,000.00	\$ 80,000.00
ASISTENTE DE DIRECCION	PROYECTO	1	\$ 10,000.00	\$ 10,000.00
			SUB TOTAL	\$ 615,000.00

POST-PRODUCCION

OFF LINE	HRS.	120	\$ 750.00	\$ 90,000.00
ON LINE/LAYOUT	HRS.	120	\$ 1,500.00	\$ 180,000.00
ENTRADA	PROYECTO	1	\$ 4,500.00	\$ 4,500.00
CGI/VFX	HRS	40	\$ 250.00	\$ 10,000.00
MATERIA MASTER FORMATO	BETACAM DIG	10	\$ 1,000.00	\$ 10,000.00
			SUB TOTAL	\$ 294,500.00

AUDIO

MUSICALIZACION Y POST	HRS	50	\$ 1,000.00	\$ 50,000.00
MUSICA DE LIBRERIA	PAQUETE	1	\$ 20,000.00	\$ 20,000.00
DOBLAJE Y CABINA INCLUIDOS EN PRODUCCION			SUB TOTAL	\$ 70,000.00

OTROS

DERECHOS DE AUTOR		10	\$ 206.00	\$ 2,060.00
GASTOS DE PRODUCCION		3	\$ 5,000.00	\$ 15,000.00
COPIAS DE DVD		24	\$ 100.00	\$ 2,400.00
			SUB TOTAL	\$ 19,460.00

SUB TOTAL			\$	1,123,960.00
M.U. 25%			\$	280,990.00
TOTAL DE SERIE			\$	1,404,950.00
			TOTAL POR CAP	\$ 140,495.00

3.4 Guión literario

El DESTINO LLAMA

Escrito Por:

Octavio Chávez Santamaría

CAPÍTULO PILOTO DE
LA SERIE XIUHCÓATL

1. INTERIOR / CÓDICE / NOCHE

Se muestra una sucesión de imágenes, con estética pictórica propia de los códices mexicanos, el mito del nacimiento de Huitzilopochtli. Los elementos a cuadro transcurren sobre una superficie que simula la textura del papel amate, la luz que ilumina al códice es una antorcha que se encuentra fuera de cuadro.

Se ve el dibujo de un cerro conformado por el cuerpo de una serpiente.

NARRADOR (VOZ OFF)

Por el rumbo de Tula, en el cerro de Coatepec, habitaba Coatlicue. Un día, cayó un plumaje fino sobre ella mientras barría y de esta manera, cuentan, quedó embarazada.

Dibujo de una multitud de Surianos ataviados para la guerra encaminados hacia Coatepec.

NARRADOR (VOZ OFF)

Al enterarse del suceso, sus hijos, los cuatrocientos Surianos, se enfadaron y encabezados por Coyolxauqui, marcharon hacia la morada de Coatlicue para asesinarla.

Dibujo de Huitzilopochtli ataviado para la guerra parado delante de una pequeña pirámide.

NARRADOR (VOZ OFF)

En el momento que llegaron a la cima del monte, Huitzilopochtli salió del vientre de su madre y empuñando su arma, la más poderosa entre los dioses mexicanos, acabó con sus hermanos.

Dibujo de la representación de Coyolxauqui descuartizada.

NARRADOR (VOZ OFF)

El arma de Huitzilopochtli es la serpiente de fuego, mejor conocida como: Xiuhcōatl.

CORTE A:

2. EXTERIOR / PUERTA ESCUELA / DÍA

Es una escuela con paredes de piedra volcánica, se alcanzan a ver dos edificios encontrados de manera perpendicular en sus esquinas los cuales están rodeados por árboles grandes. La fachada principal en donde está la entrada tiene paneles de metal pintado de negro y se dividen por vigas de metal pintadas de color crema las cuales sostienen un pequeño techo de un pasillo en el interior de la secundaria. Al frente de la entrada hay una plancha de concreto en donde suelen pasar tiempo los alumnos a la hora de la salida mientras esperan algunos a sus padres.

Es hora de la salida para el turno matutino en la escuela, vemos la puerta principal de la escuela mientras algunos alumnos entran y otros salen, DANIEL sale del torniquete y se encuentra a su PROFESOR MARIO.

PROFESOR MARIO
Buena tarde, joven Huitzilíhuitl.
¿Ya salió de sus clases?

DANIEL (MOLESTO)
Daniel, profesor. Y sí, ya me voy.

PROFESOR MARIO
Que le vaya bien... Daniel.

Daniel asienta la cabeza, cruza la calle y comienza a caminar por Cuauhtémoc con dirección al centro de Coyoacán.

DANIEL (VOZ OFF)
Una semana más y son vacaciones, ya casi.

Un COLIBRÍ roba la atención de Daniel. Daniel se detiene, sonríe y comienza a observar al colibrí que revolotea por su derecha, lo rebasa y se detiene en una casa a tomar agua en un bebedero de agua para aves que está colgado a un costado de la puerta de entrada.

CORTE A:

3. EXTERIOR / INMEDIACIONES ESCUELA / DÍA

DANIEL continúa con su caminata cuando un grupo de DOS COMPAÑEROS Y TRES COMPAÑERAS de su clase que van por detrás de él lo ven y comienzan a llamarle para que los espere.

ALAN (GRITA MIENTRAS MUEVE LA MANO DE LADO A LADO)
¡Daniel, Espera! ¡Daniel!

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

3.

Daniel escucha que le llaman sus compañeros, su expresión facial cambia de sonrisa a sorpresa, baja la cabeza, aprieta los puños y comienza a caminar de prisa.

ALAN
¡Hey! ¡Daniel!

DANIEL continúa su caminata por la calle de prisa hasta que ALAN lo toma del hombro derecho y lo detiene poco antes de llegar a la esquina.

ALAN (RESPIRA CON DIFICULTAD DEBIDO AL
CANSANCIO)
Espera.

DANIEL
Ho-hola ¿qué pasó?

Daniel vuela a ver hacia Alan, se ve la cara de Alan y se congela el tiempo, el fondo queda fuera de foco, solo Alan está enfocado.

CORTE A:

4. INTERIOR / SALÓN DE CLASES / DÍA

Las paredes del aula están pintadas de color crema, las bancas son de madera con tubos de metal para mantener la forma, el escritorio del profesor es de madera y tiene grandes dimensiones. Hay un gran pizarrón de color verde al frente, en su borde derecho hay una cuadrícula y sobre el pizarrón a la altura del techo se encuentra una pantalla retráctil en la cual se proyecta la imagen que se quedó congelada de Alan. Las luces del salón se encuentran apagadas y las ventanas tienen las cortinas cerradas.

DANIEL está parado al lado del pizarrón, vestido con un traje, caracterizado como profesor, un poco canoso, con bigote y lentes. Con una antena con la cual señala la cara de Alan en la proyección que se ve en el pizarrón.

DANIEL
Él es Alan, lo conozco del fútbol.
Uhm, la verdad, no es muy hábil y
nunca le pega al balón.

Se le empieza a caer el bigote falso a Daniel y lo detiene.

DANIEL (APRESURADO)
Pero es un buen compañero y tiene
un gran sentido del humor.

CORTE A:

5. EXTERIOR / CALLE CUAUHTÉMOC / DÍA

Se regresa a la acción con una transición de la imagen de la proyección de ALAN en el salón de clases que se convierte en la imagen a cuadro en donde ocurría la acción y vuelve a correr el tiempo.

ALAN (RESPIRACIÓN AGITADA)
Déjame respirar tantito.

Los demás COMPAÑEROS los alcanzan, mientras ALAN se apoya en sus rodillas y jala aire. DANIEL se rasca la cabeza mientras escucha a RUBEN.

RUBÉN (BURLÓN)
Huitzi, te estábamos gritando desde la puerta de la escuela.

DANIEL (MOLESTO)
Daniel, me llamo Daniel.

RUBEN
Bueno, Daniel. ¿No nos oías?

DANIEL (DUDOSO)
N-no, ¿me hablaban?

ALAN
Sí, vamos a salir un rato. Por el fin de curso. ¿Vienes?

DANIEL
No puedo, gracias.

Alan toma con el brazo derecho a Daniel y lo aleja un poco del grupo.

ALAN
Ándale, hasta Mariana se animó. Le dije que ibas a ir con nosotros.

Alan voltea con Daniel hacia donde MARIANA está parada, baja la iluminación como si se usara un interruptor al apagar las luces en un teatro y un spot ilumina a Mariana mientras sonrío, se sonroja y voltea hacia otro lado.

DANIEL (NERVIOSO)
Lo... lo siento, no puedo acompañarlos. Tengo un compromiso familiar, ya será para la próxima.

La iluminación regresa abruptamente mientras Alan se queda congelado y con cara de sorpresa por el rechazo.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

5.

DANIEL
¿Alan? ¿Alan? ¿Estás bien?

Alan regresa a medias a la normalidad mientras tiene un tic en el ojo derecho.

ALAN
S-sí, está bien. ¿Seguro que no puedes?

DANIEL
No, lo siento.

ALAN
Bueno, nos vemos.

Alan regresa al grupo de compañeros mientras parece decirles que no los acompañará Daniel.

MARIANA
¿Qué?!

Alan comienza a correr y Mariana lo persigue enojada.

ALAN
¡Daniel, Auxilio!

Daniel suelta una pequeña risa, se voltea para seguir su camino y se despide de los demás con un movimiento de su brazo derecho, mientras cruza la calle.

CORTE A:

6. EXTERIOR / CALLE CUAHUTÉMOC / DÍA

DANIEL camina por la calle.

DANIEL (VOZ OFF)
Si supieran que no tengo
compromiso, no es que me caigan mal
pero...

De pronto suena el celular de Daniel. Se detiene, mete la mano en su bolsa izquierda, lo saca, ve la pantalla del teléfono y lee el mensaje.

LUCÍA (EN TEXTO)
Dani, hubo un hallazgo en Cholula y
saldré de la ciudad. Te dejé comida
en el horno, besos.

(CONTINÚA)

CONTINUÍA:

6.

Daniel guarda su celular, mete sus manos a los bolsillos de su pantalón y voltea hacia el cielo, se ve el sol y a un avión pasar.

DANIEL (VOZ OFF, DE NIÑO EMOCIONADO)
Cuando crezca voy ser como ustedes,
haré muchos hallazgos.

LUCÍA (VOZ OFF)
Ves querido, es igual a ti.

EHÉCATL (VOZ OFF)
Ja ja, sí. Dani, sigue así y seguro
lo lograrás.

EMMA llega por la espalda de Daniel y toma del brazo izquierdo a Daniel con su brazo derecho, Daniel vuelve a la realidad y voltea a ver hacia Emma.

EMMA
Es un bello día, ¿no?

Se ve la cara de Emma y se congela el tiempo, el fondo queda fuera de foco, solo Emma está enfocada.

CORTE A:

7. INTERIOR / SALA DE CINE / DÍA

Es una sala de cine con las butacas, estilo estadio, tapizadas con una tela guinda, al igual que las cortinas de la pantalla. En la pantalla se proyecta la imagen congelada de EMMA.

DANIEL está sentado en la primera fila de la sala, trae puestos unos lentes 3D y tiene una cubeta de palomitas en sus piernas.

DANIEL
Ella es Emma, la conozco desde la primaria. Éramos vecinos y es como una hermana para mí, los dos somos hijos únicos.

Daniel toma un puñado de palomitas y se las come.

CORTE A:

8. EXTERIOR / CALLE CUAUHTÉMOC / DÍA

Se regresa a la acción con una transición de la imagen de la proyección de EMMA en la sala de cine a la imagen en donde ocurría la acción y vuelve a correr el tiempo.

DANIEL voltea hacia el cielo.

DANIEL
Sí, bello.

Emma ve a Daniel, comienza a caminar y jala a Daniel.

EMMA
Te estaba buscando. Tienes que acompañarme a mi casa, tengo algo para ti.

Emma y Daniel caminan mientras se alejan del punto de vista del espectador.

CORTE A:

9. EXTERIOR / FACHADA CASA DE EMMA / ATARDECER

Es una calle con casas amplias, la fachada de la casa es de aproximadamente 15m, a la derecha tiene dos portones color café, divididos por unos arcos de cantera, por encima de estos arcos hay aproximadamente 1m de pared blanca, a la izquierda está la entrada a la casa con unos escalones de cantera gris que llevan a una pequeña puerta de enrejado café que está contenida dentro de un arco y tiene un pequeño techo de tejas. Se puede ver un poco del interior de la casa y es una edificación cúbica con tejas en el techo y una gran ventana en la esquina derecha en la segunda planta, a la izquierda hay una pared un tanto redondeada que se encuentra cubierta de cuadrados de cantera, lo anterior solo ocupa la zona de la reja de entrada y un portón café.

EMMA y DANIEL caminan hacia la puerta enrejada, se detienen. Alejandra abre la puerta y voltea a ver a Daniel.

EMMA
Espérame tantito, voy por lo que te quiero dar.

DANIEL
Ok.

Daniel se guarda las manos en los bolsillos de su pantalón y voltea hacia la calle, pasa una familia compuesta por PADRE, MADRE e HIJO. Daniel los mira pasar e imagina que es su familia cuando él era niño.

(CONTINÚA)

Emma sale de su casa con una revista en la mano y se acerca a Daniel.

EMMA

Uhm... sé que la revista es de Historia prehispánica, pero en cuanto la vi pensé en ti.

Emma le da la revista a Daniel, es una revista de arqueología y Daniel voltea a ver la portada.

EMMA

Mira, habla de Huitzilopochtli y además... tiene un artículo de alguien que te puede interesar.

Daniel hojea la revista y encuentra un artículo sobre los hallazgos en el templo mayor y ve que hay una foto de su padre en la zona arqueológica. Daniel cambia de semblante, parece que va a llorar y abraza repentinamente a Emma.

DANIEL

Gracias.

Emma no reacciona porque está sorprendida por el abrazo, sólo se sonroja.

EMMA

De-de nada.

Emma reacciona después de un rato y empuja rápidamente a Daniel para que deje de abrazarla.

EMMA (NERVIOSA)

Bueno, ya vete porque... estem

Emma voltea al cielo y ve que está oscureciendo.

EMMA (NERVIOSA)

Se está haciendo tarde.

Daniel voltea a ver el cielo también y se rasca la cabeza. En ese momento Emma se mete corriendo a la casa, cierra la puerta y deja una estela de humo en donde estaba.

DANIEL

Sí, ya me...

Daniel baja la cabeza y ve la nube de humo que dejó Emma.

DANIEL (DUDOSO)

... Voy.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

9.

Daniel sin entender que pasa, guarda la revista en su mochila y camina.

CORTE A:

10. INTERIOR / VAGÓN DEL METRO / NOCHE

Es un vagón del metro, el suelo es laminado es una combinación texturizada de color crema con puntos y rayas grises, los asientos son color verde y se enfrentan en parejas a los lados de las ventanas rectangulares y a lado de las puertas de metal se encuentra un asiento que de hacia el pasillo. Hay una serie de tubos, anclados en los pasillos a los lados de las puertas y e interconectados por unos travesaños, que sirven para sostenerse a lo largo del trayecto. En el techo hay respiraderos circulares para permitir el flujo del aire acondicionado. Arriba de las ventanas hay ventilas rectangulares y por encima de ellas hay un espacio en donde se encuentra el mapa de la línea del metro.

DANIEL se sostiene del tubo mientras ve hacia la ventana.

EMMA (VOZ OFF)

En cuanto la vi pensé en ti.

Daniel mueve su mochila a su costado, la abre, ve la revista que le dio Emma, la saca de su mochila y suena la bocina con el tono para avisar que el metro llegó a la estación.

CORTE A:

11. INTERIOR / ESTACIÓN DEL METRO / NOCHE

Es el andén de una estación de transporte colectivo, se pueden ver a la derecha las vías en donde se trasladan los vagones naranjas del metro; a la izquierda se puede ver la plataforma del andén que se encuentra cubierta por azulejos opacos de color café y al borde, antes de llegar a las vías, se ve una línea amarilla precedida por una franja de concreto. La estación se encuentra debajo de la tierra por lo que el andén tiene forma de túnel, de igual manera en la parte alta de las paredes de la estación hay murales con iluminación señalizaciones de salida con color naranja. Las paredes son color café.

Llega el metro a la estación, DANIEL baja del vagón y camina hacia el letrero de salida.

CORTE A:

12. EXTERIOR / CALLE / NOCHE

Es una calle por metro Copilco, es Filosofía y Letras, la calle se encuentra cubierta de concreto hidráulico, las banquetas son de concreto y no son muy amplias, la calle es de un sentido y hay carros estacionados en las dos banquetas, las casas tienen fachadas de 10m de largo aproximadamente y hay unos cuantos árboles medianos en algunas jardineras de las banquetas.

DANIEL camina sobre la banqueta de la calle y ve la revista que le dio Emma, la página que observa tiene una representación de Huitzilopochtli, ve los detalles de la ilustración y llama su atención que en su mano derecha lleva una serpiente azul. La serpiente tiene un número cuatro a lado y busca en las acotaciones el número cuatro, ve que dice: Xiuhcōatl.

DANIEL (VOZ OFF NIÑO, ECO)

Papá...

CORTE A:

13. INTERIOR / RECÁMARA DE DANIEL / FLASHBACK

Es una habitación pequeña con un escritorio a lado de la puerta, una repisa con juguetes y libros, en la pared de la izquierda y por encima de la cama que está pegada a la pared y tiene un buró a su izquierda. La ventana queda de frente a la puerta en la pared, en la pared en donde está el escritorio hay un mapa del mundo con zonas arqueológicas marcadas.

DANIEL, de niño, se encuentra acostado en su cama mientras es arropado por EHÉCATL. Ambos sonríen, ríen.

DANIEL (VOZ OFF NIÑO, ECO)

Cuéntame una historia.

Ehécatl le enseña un libro de arqueología, la página que ven tiene una imagen de Huitzilopochtli.

EHÉCATL (VOZ OFF, ECO)

Está bien, pero luego a dormir.

Parece que Ehécatl le cuenta una historia pero no se entiende lo que dice.

CORTE A:

14. INTERIOR / ESCALERAS EDIFICIO / NOCHE

Son unas escaleras angostas que llevan a un pasillo en donde hay dos puertas, una al extremo derecho y otra en el extremo izquierdo. El edificio tiene dos departamentos por piso y tiene tres pisos y una planta baja.

DANIEL sube las escaleras del edificio en el que vive.

PRESENTADOR DE NOTICIAS (VOZ OFF)

Se presentó un derrumbe en el templo mayor, aún no se sabe el paradero de los investigadores que trabajaban en las inmediaciones, entre los desaparecidos se encuentra el reconocido arqueólogo Jorge Ehécatl de Mendoza...

Daniel aprieta con fuerza la revista que lleva en la mano y se detiene cuando llega al piso en el que vive. Daniel gira hacia la izquierda para dirigirse a la puerta de su departamento y ve que está entreabierta. Daniel, guarda la revista en su mochila y se acerca sigilosamente, abre la puerta lentamente y entra al departamento.

CORTE A:

15. INTERIOR / DEPARTAMENTO DANIEL / NOCHE

Es un departamento pequeño, la entrada tiene un pequeño pasillo en donde hay un bote con paraguas y un bate, después del pasillo se llega a la sala/comedor, a la derecha de la sala/comedor hay un pequeño balcón y a la izquierda de la sala/comedor hay una puerta que conduce a una estrecha cocina, si se camina derecho desde la entrada se ve otro pequeño pasillo después de la sala/comedor que conduce a tres puertas, al fondo del pasillo está la recámara de Lucía, a la izquierda esta la recámara de Daniel y a la derecha está la puerta del baño. La casa se encuentra amueblada con estilo rústico y en la pared que conduce de la puerta de la cocina a la puerta del cuarto de Daniel hay una pintura del calendario azteca.

DANIEL entra sigilosamente al departamento y deja la puerta emparejada para no hacer mucho ruido, toma el bate que se encuentra en el bote de los paraguas y voltea ver hacia la sala y el comedor, ve que no hay intruso en esa area del departamento y abre lentamente la puerta de la cocina que apenas rechina. Comienza a llover.

Daniel se asoma a a la cocina y ve que no hay intrusos dentro de ella, de pronto se escuchan pasos provenientes del

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

12.

área de las recámaras. Daniel sale corriendo de la cocina y voltea a ver hacia el pasillo en donde se encuentran las puertas de las recámaras y ve que está entreabierta la puerta del cuarto de su madre.

Daniel se acerca sigilosamente a la puerta de la recámara de su madre, aprieta el mango del bate, abre la puerta de una patada.

CORTE A:

16. INTERIOR / RECÁMARA DE LUCÍA / NOCHE

Es una recámara que tiene un clóset en la pared izquierda, a la derecha hay una ventana y un pequeño escritorio con un espejo en la pared, al fondo de la recámara hay una cama queen size estilo rústico con burós a cada lado de la cama, en la pared hay dos fotos enmarcadas de 40x70 y frente a la cama, en la otra pared hay un mueble con una televisión de 32".

DANIEL entra a la recámara de su madre, el cuarto se encuentra desordenado como si el intruso buscara algo dentro de la habitación.

Daniel ve sobre la cama de su madre una caja, abierta, del tamaño de una caja de zapatos, Daniel suelta el bate, se acerca a verla. La caja contiene documentos de investigaciones de sus padres, de la desaparición de Ehécatl, una foto de Lucía y Ehécatl cuando eran jóvenes y una estatuilla de una serpiente azul con siete bolas, cinco de ellas con una esfera de jade incrustada, dos de ellas parece tener el espacio para meter otro par de esferas de jade.

Daniel reconoce la estatuilla e inmediatamente saca de su mochila la revista que le dio Emma.

DANIEL (SUSURRA)
Esta serpiente la he visto en otro lado.

Daniel busca la página en donde está la imagen de Huitzilopochtli y ve que la estatuilla que tiene de frente es idéntica a la Xiuhcóatl.

DANIEL (SUSURRA)
Aha, aquí estás.

Un INTRUSO se acerca lentamente y le coloca un pañuelo con una sustancia en la boca y la nariz de Daniel.

CORTE A:

17. INTERIOR / HABITACIÓN OSCURA / NOCHE

Es una habitación de 3x5m sin muebles más que una silla que se encuentra en una pared de 5m, tiene una ventilla en la parte alta de la pared que se encuentra enfrente de la de la silla, en la pared que está a la derecha de la silla está la puerta y en la pared que se encuentra a la izquierda en relación con la silla hay un corcho con recortes y lo que parece ser un árbol familiar.

DANIEL despierta amarrado a la silla y con una tela en la boca, ve que hay una silueta de un SUJETO MISTERIOSO borrosa frente a él y se desmaya.

Daniel vuelve a despertar y vuelve a ver la misma silueta pero ahora se mantiene despierto y se mueve para intentar liberarse de las sogas.

SUJETO MISTERIOSO
No te esfuerces, no te podrás
liberar. Tranquilízate.

Daniel se da cuenta que no podrá liberarse y se tranquiliza.

SUJETO MISTERIOSO
Bien.

La silueta avanza hacia el halo de luz que entra del exterior por la ventilla de del cuarto oscuro. La luz ilumina la cara del sujeto misterioso, es EHÉCATL.

EHÉCATL
Hola Dani.

Daniel reconoce la cara de su padre y hace un gesto de sorpresa.

CORTE A NEGRO:

FIN.

3.5 Guión técnico del programa piloto

Título del capítulo: <i>El destino llama.</i>	Título del programa: <i>Xiuhcóatl.</i>
Capítulo: Piloto.	Fecha: 10 de Marzo de 2014.
Guión y dirección: Octavio Chávez Santamaría.	Duración aproximada: 12 minutos.

SEC.	PLANO		IMAGEN			AUDIO			TIEMPO	
	Esc.	Plano	Acciones	Música	FX	Diálogos	Parcial	Total		
--	--	--	Cuadro Negro				0:01	0:01		
1	1	ES	Fade in. Dibujo de un cerro conformado por el cuerpo de una serpiente enroscada, lentamente se efectúa un zoom in al cerro.		FX de brasas de fuego.	NARRADOR (VOZ OFF): Por el rumbo de Tula, en el cerro de Coatepec, habitaba Coatlícue.	0:08	0:09		
			Fade out.		FX de aire cortado.					
1	2	TS	Fade in. Dibujo de pluma bajando de la esquina superior derecha a la esquina inferior izquierda del encuadre.		FX de brasas de fuego.	NARRADOR (VOZ OFF): Un día, cayó un plumaje fino sobre ella mientras barría y de esta manera, cuentan, quedó embarazada.	0:10	0:19		
					FX de aire					

1	3	1	LS	<p>Fade out.</p> <p>Fade in. Dibujo de una multitud de surianos, ataviados para la guerra, que se encaminan hacia el cerro. Los surianos mueven los brazos en donde empuñan sus armas o cargan sus escudos.</p> <p>Fade out.</p>	<p>cortado</p> <p>Cont. FX de brasas.</p> <p>FX de aire cortado.</p>	<p>NARRADOR (VOZ OFF): Al enterarse del suceso, sus hijos, los cuatrocientos surianos, se enfadaron y encabezados por Coyolxauqui, marcharon hacia la morada de Coatlícue para asesinarla.</p>	0:14	0:33
1	4	1	FS	<p>Fade in. Dibujo de Huitzilopochtli ataviado para la guerra parado delante de una pequeña pirámide, Huitzilopochtli mueve sus brazos y salen truenos azules desde la Xiuhcóatl.</p>	<p>Cont. FX de brasas.</p>	<p>NARRADOR (VOZ OFF): En el momento que llegaron a la cima del monte, Huitzilopochtli salió del vientre de su madre y empuñando su arma, la más poderosa entre los dioses mexicanos,</p>	0:15	0:48

1	5	1		Fade out.				FX de aire cortado.	acabó con sus hermanos.		
1	6	1	TS con zoom out para quedar en FS	Fade in. Dibujo de la representación de Coyolxauqui descuartizada, TS del centro del encuadre y se hace un zoom out hasta establecer un FS. Fade out.			Cont. FX de brasas. FX de explosión.	NARRADOR (VOZ OFF): El arma de Huitzilopochtli es la serpiente de fuego, mejor conocida como:		0:09	0:57
1	6	1	TS	Fade in. Título de la serie.			Finaliza FX de brasas.	NARRADOR (VOZ OFF): Xiuhcōatl.		0:03	1:00
--	--	--	--	Introducción.			Tema corto de Xiuhcōatl.			0:30	1:30
2	1	2	ES	Se ve como comienzan a salir alumnos y otros entran a la escuela.			FX de chicharra, FX de gente hablando, FX de pájaros titilando.			0:06	1:36

2	2	3	TS	Se ven los pies de Daniel mientras camina de izquierda a derecha del encuadre.	Rúbrica de Daniel.	FX de gente hablando.	DANIEL (tararea)	0:02	1:38
2	3	3	FS	Alumnos parados en el pasillo platicando en grupos.	Rúbrica de Daniel.	FX de gente hablando.	DANIEL (tararea)	0:03	1:41
2	4	3	TS	Se ven los pies de Daniel mientras camina de izquierda a derecha del encuadre. Se detiene, después de dar un paso, frente a una puerta.	Rúbrica de Daniel, se detiene al mismo momento que Daniel deja de tararear.	FX de gente hablando. FX de disco rayado.	DANIEL (tararea y para repentinamente) PROFESOR MARIO (VOZ OFF, AMENAZANTE): Buena tarde, joven Huitzilhuhtl.	0:04	1:45
2	5	2	TS	Se ve el tronco, de perfil, de Daniel mientras sostiene el tirante de su mochila con su mano derecha. En el fondo se ve el tronco del profesor		FX de gente hablando.	PROFESOR MARIO (VOZ OFF, AMENAZANTE): ¿Ya salió de sus clases?	0:04	1:49

2	6	2	AS	Mario vestido de traje. Se ve en, ángulo contrapicado, a Daniel (perfil) situado ligeramente a la izquierda del encuadre y al profesor Mario (de frente del centro del encuadre a la derecha. Daniel suspira y habla. Daniel volteo a ver al profesor Mario y le contesta.	FX de gente hablando. FX suspiro.	DANIEL (MOLESTO): Daniel, profesor. DANIEL (MOLESTO): Y sí, ya me voy.	0:06	1:55
2	7	2	MCU	Se ve, en ángulo contrapicado, al profesor Mario mientras ve hacia abajo, después de hablar hace una breve pausa en la que se esboza una leve	FX de gente hablando y corta cuando el profesor Mario sonríe.	PROFESOR MARIO (AMENAZANTE): Que le vaya bien...	0:03	1:58

2	8	2	2	TS	sonrisa en su rostro. Se ve la boca del profesor Mario.				PROFESOR MARIO (AMENAZANTE): ...Daniel.	0:01	1:59
2	9	2	2	MCU	Se ve a Daniel situado, de perfil, a la izquierda del encuadre y al profesor Mario del centro del encuadre a la derecha. Daniel asienta la cabeza, camina hacia la derecha del encuadre y sale del mismo.	FX de gente hablando.				0:03	2:02
2	10	2	2	ES	Daniel cruza la calle.	FX de gente hablando, desaparece poco a poco.				0:05	2:07
2	11	2	2	CU	Se ve de fondo la escuela. Daniel, de frente, camina y se aleja de la escuela. De pronto, voltea hacia su derecha.	FX de gente hablando termina de desaparecer.			DANIEL (VOZ OFF): Un mes más y son vacaciones, ya casi.	0:04	2:11

3	1	4	TS	Un colibrí revolotea el cielo y baja hacia la izquierda del encuadre en donde se encuentra una casa un bebedero de agua para aves que cuelga a un costado de la puerta de entrada. El colibrí bebe agua del bebedero.		Mezcla de FX de carros de fondo y muy bajo, campana de iglesia, perros ladrando y pájaros titilando.	0:05	2:16
3	2	4	FS	Daniel se encuentra de frente a la izquierda del encuadre. En el fondo, se ve alejada la escuela fuera de foco. Daniel sonríe mientras mira al colibrí que está a su izquierda y comienza a caminar. En el fondo, se percibe a Alan corriendo hacia Daniel mientras mueve sus manos de lado a lado. Daniel cambia su semblante de tranquilo a sorprendido, baja su cabeza, aprieta los		Mezcla de FX de carros de fondo y muy bajo, campana de iglesia, perros ladrando y pájaros titilando. FX de voz varonil que dice “¿Mimhh?” FX de marimba tocando notas de “Oh, oh” FX de motor	0:09	2:25

ALAN (GRITA A LO LEJOS):
¡Daniel, espera!

3	3	4	AS	puños, se inclina hacia el frente, camina de prisa y sale del encuadre mientras se forma una nube de polvo detrás de él.	Rúbrica de Alan (música graciosa).	acelerando.	ALAN: ¡Daniel!	0:04	2:29
3	4	4	TS	Se ve a Daniel de perfil mientras continúa caminando de prisa de izquierda a derecha del encuadre y se ve una nube de polvo atrás de él. Aparece el brazo de Alan de la nube de polvo y se acerca hacia el hombro de Daniel.	Rúbrica de Alan (música graciosa).	FX de motor acelerando. (Baja la velocidad de la voz de Alan y se distorsiona.)	ALAN: ¡Hey! ALAN: ¡Daniel!	0:01	2:30
3	5	4	TS	Se ve como la mano de Alan toma el hombro derecho de Daniel. El tiempo se alarga en una especie de cámara lenta.		FX de balón botando con eco.		0:01	2:31
3	4	4	TS	Se ve como la mano de Alan toma el hombro derecho de Daniel. Se ralentiza el		FX de balón botando con eco.		0:01	2:31

3	6	4	ECU	<p>tiempo.</p> <p>Se ve el perfil de Daniel, de la nariz a las cejas, los ojos de Daniel están bien abiertos denotando sorpresa. Se ralentiza el tiempo.</p>			FX de aspiración con eco.		0:01	2:32
3	7	4	FS	<p>Daniel, de perfil en la derecha del encuadre, se detiene y Alan, detrás de Daniel a la izquierda del encuadre, toma el hombro de Daniel viendo hacia el suelo, mientras jala aire suelta a Daniel para tomar sus rodillas y saca nubecitas de su boca.</p> <p>Daniel volteo hacia donde está Alan.</p>	Rúbrica de Alan (música graciosa).	FX de multitud festejando.	FX de Alan tomando aire.	ALAN (CANSADO): Espera.	0:05	2:37
3	8	4	MS	<p>Se ve a Alan de frente mientras ve hacia</p>	Rúbrica de Alan (música)	FX de Alan tomando aire.		DANIEL: Ho-hola.	0:05	2:42
								DANIEL. ¿Qué pasó?		

4	1	5	MS	<p>abajo y jala aire.</p> <p>Alan voltea a ver hacia delante, se congela la imagen y el fondo queda fuera de foco, sólo Alan se mantiene enfocado.</p>	graciosa).	FX de disco rayado.	<p>DANIEL: Él es Alan, lo conozco del fútbol. Uhm, la verdad, no es muy hábil y nunca le pega al balón.</p> <p>DANIEL (APRESURADO):</p> <p>Pero es buen compañero y tiene un gran sentido del humor.</p>	0:10	2:52
				<p>Daniel está parado a un costado del pizarrón, caracterizado como el profesor Mario, con una antena en la mano y señala con ella la cara de Alan en la proyección que se ve en el pizarrón.</p> <p>Daniel habla de Alan y de pronto se le empieza a caer el bigote falso, rápidamente lo detiene y se pone nervioso.</p> <p>Se hace un leve zoom in que saca de cuadro</p>					

5	1	4	MS	<p>a Daniel y solamente se ve la imagen de Alan.</p> <p>Se mantiene la imagen de Alan pero los elementos que estaban fuera de foco vuelven a enfocarse y vuelve a correr el tiempo.</p>		<p>FX de cinta rebobinando.</p> <p>Mezcla de FX de carros de fondo y muy bajo, perros ladrando y pájaros titilando.</p>	<p>ALAN (AGITADO): Déjame... respirar... tantito.</p>	0:04	2:56
5	2	4	FS	<p>Se encuentran de perfil: Alan, en el centro, jala aire tomando sus rodillas; Daniel, a la derecha del encuadre, ve hacia Alan mientras se rasca la cabeza y llegan, por la izquierda del encuadre, cuatro compañeros (tres mujeres, un hombre).</p>		<p>Mezcla de FX de carros de fondo y muy bajo, perros ladrando y pájaros titilando.</p> <p>FX de respiración agitada de Alan.</p>		0:04	3:00
5	3	4	MCU	<p>Rubén, en ángulo contrapicado, con una sonrisa engréida</p>		<p>Mezcla de FX de carros de fondo y muy</p>	<p>RUBÉN (BURLON): Huitzi, te estábamos</p>	0:05	3:05

5	4	4	MCU	habla. Daniel (comienza en ángulo picado y con un movimiento tipo grúa termina en ángulo normal) baja la mano de su cabeza mientras su sonrisa se borra y cambia su semblante a uno molesto.		bajo, perros ladrando y pájaros titilando. FX de aire soplando.	gritando desde la puerta de la escuela. DANIEL (MOLESTO): Daniel, me llamo Daniel.	0:04	3:09
5	5	4	MCU	Rubén, en ángulo normal, con una actitud más tranquila.		Mezcla de FX de carros de fondo y muy bajo, perros ladrando y pájaros titilando.	RUBÉN: Bueno, Daniel. ¿No nos oías?	0:04	3:13
5	6	4	MS	Daniel (en ángulo normal) dudoso, como si no supiera de que le hablan, vuelve a rascar su cabeza.		Mezcla de FX de carros de fondo y muy bajo, perros ladrando y pájaros	DANIEL (DUDOSO): N-no, ¿me hablaban?	0:04	3:17

5	7	4	GS	<p>En un movimiento tipo grúa en donde comienzan en ángulo picado y terminan en contrapicado. Salen Rubén y las tres compañeras de fondo y Alan al frente, todos con poses "heroicas" mientras el aire sopla y mueve sus ropas y cabello.</p> <p>Alan está parado a tres cuartos en el centro del encuadre con su mano izquierda en su bolsillo, se acomoda sus lentes con la mano derecha y en los lentes se refleja el sol.</p> <p>Después de arreglarse los lentes, señala al frente con su mano derecha.</p>	Música heroica.	titilando.	<p>ALAN: Sí, vamos a salir un rato. Por el fin de curso.</p> <p>ALAN (CONFIADO): ¿Vienes?</p>	0:10	3:27
				<p>FX "pi chiiing" (sonido agudo refiriendo al reflejo del sol en los lentes).</p> <p>Finaliza música heroica.</p>					

5	8	4	MCU	Daniel, tiene un tic en la ceja derecha, parece atónito y un tanto avergonzado.		FX viento soplando.		0:03	3:30
5	9	4	GS	Mismo encuadre en el que todos están con "poses heroicas" y Alan señala al frente. En el momento que habla Daniel, las poses de todos se estropean y voltean a ver molestos a Alan. Alan corre hacia delante y sale del encuadre dejando una nube de polvo detrás de él.		FX de vidrio rompiéndose. FX de motor acelerando.	DANIEL: No puedo, gracias.	0:06	3:36
5	10	4	AS	Daniel está de frente y se encuentra levemente cargado a la derecha del encuadre. Alan aparece de espaldas por la izquierda, se aproxima a Daniel, lo		Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros silbando.		0:05	3:41

5	11	4	MS	<p>toma con brazo derecho y se alejan en el encuadre mientras dejan una pequeña nube de polvo con su movimiento.</p> <p>Alan tiene abrazado a Daniel mientras le habla.</p> <p>Alan se acerca a Daniel como si le fuera a decir un secreto.</p>			<p>FX de motor acelerando</p> <p>Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.</p>	<p>ALAN: Ándale, hasta Mariana se animó.</p>	0:03	3:44
5	12	4	CU	<p>Alan (derecha encuadre) le habla a Daniel (izquierda encuadre) como si le dijera un secreto. Mientras habla, Alan mueve las cejas.</p> <p>Alan y Daniel voltean hacia atrás y en el fondo se percibe a Mariana.</p>			<p>Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.</p>	<p>ALAN (SUSURRANDO): Le dije que ibas a ir con nosotros.</p>	0:05	3:49

5	13	4	FS	<p>Mariana está parada, de pronto toda la iluminación baja, desaparece el fondo como si se hubieran apagado las luces de un escenario, se prende una luz que ilumina a Mariana como si se tratara de un spot, Mariana sonríe, unos reflejos estilo polvos mágicos la recorren con dirección del viento, se sonroja y voltea hacia otro lado.</p>		<p>FX de reflector.</p> <p>FX de reflector.</p> <p>Mezcla de polvos mágicos con viento ligero.</p> <p>FX de silbido "fiu ,fiu"</p> <p>MARIANA (RISA PENOSA): jijiji.</p>	0:10	3:59
5	14	4	CU	<p>Contraplano de Alan (izquierda encuadre) y Daniel (derecha encuadre) con la esquina de la calle de fondo.</p> <p>Daniel se sonroja y se rasca la cabeza mientras sonríe.</p>			0:07	4:06

5	15	4	MS	Alan pierde el color, volteo con trabajo (como si su cuello fuera una bisagra sin aceite), abre su boca mientras tiembla y tiene un tic en la cara, Daniel volteo hacia el fondo y camina.			FX de voz masculina que dice "wooooh" (decepción).	acompañarlos. DANIEL: Tengo un compromiso familiar...	0:05	4:11
				Daniel, de perfil, camina de izquierda a derecha y deja el encuadre, Alan sigue trabado en su temblorina. (El fondo sigue oscuro por la "iluminación de escenario de Mariana").			FX voz de Daniel con eco.	DANIEL: ...ya será para la... DANIEL: ...próxima.		
5	16	4	AS	Daniel (izquierda encuadre) camina hacia la cámara mientras sale del encuadre, Alan (derecha encuadre) continúa temblando con la boca abierta y sin color. Regresa					0:04	4:15

5	17	4	MS	abruptamente la iluminación a la normalidad en el momento que Daniel sale del encuadre.			FX de reflector.					
				Alan, de frente, se mantiene en su posición y su temblorina.			FX voz de Daniel con eco.	DANIEL: ¿Alan? ¿Alan?	0:04	4:19		
5	18	4	MCU	Daniel (con la esquina de la calle de fondo) con cara de extrañeza.			Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.	DANIEL: ¿Estás bien?	0:02	4:21		
5	19	4	MS	Alan (de perfil con Mariana y los demás en el fondo) regresa a la normalidad, se levanta inmediatamente como si nada hubiera pasado, acomoda sus lentes. Alan voltea a ver hacia su izquierda (frente del encuadre) y sus lentes brillan.			Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.	ALAN: S-sí, está bien. ALAN: ¿Seguro que no puedes?	0:06	4:27		

5	20	4	MCU	<p>Daniel (con la esquina de la calle de fondo) cierra un ojo, sonríe y se rasca la cabeza.</p> <p>El viendo sopla y pasa un carro por detrás de Daniel.</p>	Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.	DANIEL: No, lo siento.	0:05	4:32
5	21	4	MS que termina en GS en el fondo.	<p>Alan (de perfil con Mariana y los demás en el fondo), sonríe y suspira una pequeña risa.</p> <p>Alan regresa hasta el grupo de compañeros y parece decirles algo.</p> <p>La cabeza de Mariana se hace grande y saca fuego.</p> <p>Alan comienza a correr en círculos con los brazos arriba (moviéndose como si fueran unos espaguetis) mientras Mariana lo persigue sacando fuego de la boca y dando golpes</p>	<p>FX de gruñido de Godzilla.</p> <p>FX de motores acelerando.</p>	<p>ALAN: Bueno, nos vemos.</p> <p>MARIANA: ¡¿Qué?!</p> <p>ALAN: ¡Daniel!, ¡Auxilio!</p>	0:10	4:42

5	22	4	MS que termina en FS	en el cielo. De pronto Alan corre hacia el fondo y lo persiguen, se hace una nube de polvo en el fondo.		Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.	0:03	4:45
6	1	6	LS	Daniel camina por la calle, de izquierda a derecha. A la mitad del recorrido suena el celular de Daniel y el se detiene para verlo mete su mano a su bolsa, lo saca.		FX de aire soplando por las hojas de los árboles. FX de sonido de timbre de celular.	0:06	4:51
6	2	6	Subj.	Vemos con los ojos de Daniel, vemos el celular y abrimos el		FX sonido de tecla de celular. FX de aire	0:04	4:55

6	3	6	LS	menú para entrar a la mensajería de texto y leemos el mensaje.		soplando por las hojas de los árboles.	en Cholula y saldré de la ciudad. Te dejé comida en el horno, besos.	0:04	4:59
6	4	6	TS	Daniel sigue en el centro del encuadre, guarda su celular, mete sus manos a los bolsillos de su pantalón y voltea hacia el cielo. Se ve el cielo despejado se ve le sol. En una esquina se ve la copa de un árbol. Un avión pasa de izquierda a derecha, tapa el sol y luego lo destapa con su pasar. Se ven <i>flares</i> por el efecto lumínico de “enfocar” al sol.		FX de aire soplando por las hojas de los árboles. FX de turbina de avión.	DANIEL (VOZ OFF, DE NIÑO EMOCIONADO): Cuando crezca voy a ser como ustedes, haré muchos hallazgos. LUCÍA (VOZ OFF): Ves querido, es igual a ti. EHÉCATL (VOZ OFF): Ja-ja, sí. Dani, sigue así y seguro lo lograrás.	0:12	5:11

6	5	6	TS	Se ve parte de la espalda de Daniel (a la derecha del encuadre) y su brazo izquierdo que deja un espacio entre su brazo y su cuerpo. Emma toma el brazo con su brazo derecho.		FX de aire soplando por las hojas de los árboles.		0:02	5:13
6	6	6	ECU	Se ven los ojos de Daniel mientras denotan sorpresa		FX de aire soplando por las hojas de los árboles.	EMMA: Es un bello día.	0:01	5:14
6	7	6	MS	Daniel (izquierda del encuadre) volteo hacia donde está Emma (derecha el encuadre), Emma mira hacia el cielo.		FX de aire soplando por las hojas de los árboles.	EMMA: ¿No?	0:01	5:15
6	8	6	MCU	Emma sonriendo. Se detiene el tiempo, todo el fondo queda fuera de foco y solamente la cara de Emma está enfocada.		FX de disco rayado.		0:02	5:17
7	1	7	TS	Se ve la imagen de Emma proyectada en				0:01	5:18

7	2	7	LS	la pantalla del cine. Daniel está sentado en la primera fila de la sala de cine, trae puestos unos lentes 3D y tiene una cubeta de palomitas en sus piernas. Cuando termina de hablar, Daniel toma un puñado de palomitas y las mete en su boca.			FX de proyector de cintas de cine.	DANIEL: Ella es Emma, la conozco desde la primaria. Éramos vecinos y es como una hermana para mí, los dos somos hijos únicos.	0:10	5:28
7	3	7	TS	Se ve la imagen de Emma proyectada en la pantalla del cine.			FX de cinta rebobinado.		0:01	5:29
8	1	6	MCU	Emma sonriendo. Se reanuda el tiempo, todo el fondo se vuelve a enfocar.	Rúbrica de Emma		FX de aire soplando por las hojas de los árboles.	DANIEL: Sí...	0:02	5:31
8	2	6	MS	Daniel (izquierda del encuadre) volteo hacia el cielo mientras Emma (derecha del encuadre) lo mira y	Rúbrica de Emma		FX de aire soplando por las hojas de los árboles.	DANIEL: Bello.	0:04	5:35

8	3	6	LS	deja de sonreír. Emma y Daniel siguen en el centro del encuadre. Emma comienza a caminar (de izquierda a derecha) y jala a Daniel que mira al cielo.	Rúbrica de Emma	FX de aire soplando por las hojas de los árboles.	EMMA: Te estaba buscando.	0:04	5:39
8	4	6	FS	Emma (izquierda del encuadre) y Daniel (derecha del encuadre) dan la espalda al espectador y caminan hacia el fondo mientras se alejan.	Leit motiv de Emma	FX de aire soplando por las hojas de los árboles.	EMMA: Tienes que acompañarme a mi casa, tengo algo para ti.	0:05	5:44
9	1	8	ES	Casa de Emma, Emma y Daniel están en la entrada, pasa un automóvil de derecha a izquierda.		FX de carro.		0:05	5:59
9	2	8	OS	Se ve parte del hombro derecho, cuello y cabeza de Daniel (izquierda del encuadre) y Emma (AS, derecha del		Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.	EMMA: Espérame	0:06	6:05

9	3	8	AS	encuadre) sube unos escalones para abrir la puerta de su casa y volteo a ver a Daniel. Emma abre la puerta de su casa y entra.			tantito, voy por lo que te quiero dar. DANIEL: Ok.	0:03	6:08
9	4	8	GS	Daniel, se encuentra de perfil (viendo hacia la casa que está a la derecha del encuadre), guarda sus manos en los bolsillos de su pantalón y volteo su cuerpo hacia la derecha para quedar de frente en el encuadre. Una familia compuesta por el padre (derecha encuadre), madre (izquierda encuadre) e hijo (centro), camina tomada de las manos y voltean a verse sonriendo.			Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando	0:10	6:18

				Se hace un efecto brillante que introduce una atmósfera onírica y se ve la misma disposición de la familia pero con Ehécatl (derecha encuadre), Lucía (izquierda encuadre) y Daniel (centro), tomado de las manos por sus padres y sonriendo.				las risas) FX de risas de Ehécatl, Lucía y Daniel con eco.		
			Cuando se escucha la voz de Emma, la familia de Daniel desaparece junto con el efecto y vuelve a verse la familia que estaba en la calle.				Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.		EMMA (VOZ OFF): Uhm... sé que la revista es de Historia prehispánica...	
9	5	8	MS	Emma (de perfil, derecha encuadre) le da un pequeño golpe en el pecho con la revista a Daniel (de frente, izquierda			Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.	EMMA: ... pero cuando la vi pensé en ti.	0:07	6:25

9	6	8	Subj.	<p>encuadre) quien se ve un poco triste, voltea a ver a Emma y toma la revista.</p> <p>Vemos con los ojos de Daniel y él toma con la mano izquierda la revista y la voltea con la mano derecha para ver la portada.</p> <p>Daniel abre la revista, comienza a hojearla y encuentra un artículo sobre los hallazgos del templo mayor y ve que hay una foto de Ehécatl en la zona arqueológica.</p>		Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.	<p>EMMA (VOZ OFF): Mira, habla de Huitzilopochtli y además...</p> <p>EMMA (VOZ OFF): ...tiene un artículo...</p>	0:06	6:31
9	7	8	CU	<p>Daniel cambia el semblante por uno triste, sus ojos brillan como si fuera a llorar.</p>		Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros titilando.		0:01	6:32
9	8	8	OS	<p>Se ve parte de la espalda de Daniel (izquierda encuadre) y Emma (MCU derecha</p>		Mezcla de FX de carros de fondo (muy bajo) y pájaros	EMMA: ...que te puede...	0:02	6:34

9	9	8	MS	encuadre) se da cuenta de la situación y se pone seria porque no sabe que hacer.			titilando.		0:01	6:35
9	10	8	MS	Daniel (de perfil, izquierda encuadre) se acerca repentinamente hacia la derecha del encuadre. Parece que se alenta el tiempo.			FX voz de mujer con eco dice "waaah" (sorpesa)		0:01	6:36
9	11	8	2S FS	Daniel (de perfil, izquierda encuadre) se acerca repentinamente hacia la derecha del encuadre. Se ralentiza el tiempo.			Continúa el FX anterior.		0:05	6:41
9	12	8	2S MS	Daniel está de espaldas terminando de acercarse a Emma mientras la abraza. Se aplica un efecto que mete más brillo y vuelan hojas de árbol de derecha a izquierda.			FX polvos mágicos		0:02	6:43
				Continúan abrazados y Emma habla. Continúa			EMMA (NERVIOSA): ...			

					el efecto anterior.		mágicos	interesar.		
9	13	8	ECU	Se ve boca de Daniel (de frente, derecha encuadre) y le dice algo al oído a Emma (espaldas, izquierda encuadre).		FX polvos mágicos	DANIEL (SUSURRO): Gracias.	0:02	6:45	
9	14	8	2S MS	Daniel continúa de espaldas abrazando a Emma. Ella se pone roja y después le empieza a salir humo por las orejas.		FX olla a presión hirviendo.	EMMA (NERVIOSA): De- de nada.	0:04	6:49	
9	15	8	2S AS	Daniel está de espaldas abrazando a Emma sonrojada. Emma reacciona y empuja rápidamente a Daniel. Daniel, de espaldas, mueve la cabeza hacia su izquierda como un perro. Emma continúa		FX de mujer diciendo: "waah?" (confundida) FX rechinido.	EMMA (NERVIOSA): Bueno, ya vete	0:05	6:54	

9	16	8	CU	roja mientras habla. Daniel tiene la cara inclinada hacia su izquierda (derecha del encuadre), tiene cara de confusión y parpadea dos veces.		FX "pling-pling" para los parpadeos.	porque...	0:03	6:57
9	17	8	MCU	Emma, sonrojada, volteo a ver al cielo.				0:01	6:58
9	18	8	TS	Cielo anocheciendo, se ve que el alumbrado público se enciende.		FX de foco prendiendo. FX de grillos.		0:03	7:01
9	19	8	MCU	Emma baja la cabeza y volteo a ver al frente.		FX de grillos.	EMMA (VOZ OFF, NERVIOSA): Se está haciendo tarde.	0:02	7:03
9	20	8	2S FS	Daniel volteo a ver el cielo y se rasca la cabeza. Emma se mete corriendo a su casa, cierra la puerta y deja una estela de humo en donde estaba. Daniel baja la cabeza y ve la nube de		FX de grillos. FX de carro acelerando. FX de voz de hombre que	DANIEL: Sí, ya me...	0:04	7:07

9	21	8	MS	polvo, aparecen unos signos de interrogación en donde estaba Emma.			dice: "huh?" FX nota aguda de marimba.			7:10
9	22	8	FS	Daniel continúa rascándose la cabeza mientras se ve confundido.			FX de grillos FX de perros ladrando.	DANIEL (DUDOSO): ... Voy.		7:15
10	1	9	TS	Daniel baja su mano, levanta los hombros, guarda la revista en su mochila y camina hacia la derecha del encuadre.			FX de tren eléctrico sobre rieles.	EMMA (VOZ OFF): En cuanto la vi pensé en ti.		7:19
10	2	9	LS	Es la ventana de la puerta del metro, se ven algunos focos que hay dentro del túnel, se percibe el reflejo de Daniel.			FX de tren eléctrico sobre rieles. FX de roce de telas para aludir			7:22

10	3	9	Subj.	Se ve la revista que Emma le dio a Daniel y la saca de la mochila.			movimiento. FX de zipper abriendo. FX de tren eléctrico sobre rieles. FX de notas tocadas por flautas prehispánicas. FX de tonada metro.	0:05	7:27
11	1	10	ES	El metro arriba a la estación, se abren las puertas de los vagones, sale Daniel del vagón, camina hacia la salida (izquierda encuadre) y sale del encuadre. Después de que Daniel sale de cuadro.			FX claxon del metro. FX de freno del metro. FX tono de metro al cerrar puertas.	0:06	7:33
12	1	11	AS	Daniel camina (de frente) mientras hojea la revista.			FX pasos sobre concreto.	0:02	7:35

12	2	11	Subj.	Daniel cambia la hoja y se observa una representación de Huitzilopochtli, se mueve ligeramente el encuadre hacia la izquierda y se hace un zoom in hacia el arma que trae en su mano Huitzilopochtli con un número cuatro a lado.			FX de grillos. FX pasos sobre concreto. FX de grillos.	0:06	7:41
12	3	11	CU	Daniel (de frente) se detiene abruptamente, con cara de sorpresa.			FX de grillos. FX de tambores.	0:02	7:43
12	4	11	Subj.	Daniel señala una acotación que dice: Xiuhcóatl.			FX de notas tocadas por flautas prehispánicas.	0:03	7:47
12	5	11	CU	Daniel con cara de sorpresa. Fade out a blanco.			DANIEL (VOZ OFF NIÑO, ECO): Papá...	0:02	7:49

13	1	12	FS	<p>Fade in de blanco, pero la imagen se mantiene (a lo largo de la secuencia 13) con un efecto onírico con alto brillo.</p> <p>Daniel está acostado en su cama y Ehécatl está sentado en la cama mientras sostiene un libro. Ambos ríen.</p>	Música melancólica.	FX risas de Daniel y Ehécatl con eco.	0:03	7:52
13	2	12	MCU	Sonríe y habla.	Continúa música melancólica.		0:02	7:54
13	3	12	MS	Sonríe y habla mientras abre su libro de arqueología.	Continúa música melancólica.		0:03	7:57
13	4	12	FS	Daniel continúa acostado y Ehécatl, sentado, lee el libro.	Baja música melancólica hasta desaparecer.	FX pasos en escalones en interior.	0:02	7:59
14	1	13	TS	Daniel sube las escaleras (izquierda a		FX pasos en escalones en	0:03	8:02

14	2	13	TS	derecha), se ven sus pies y hasta debajo de las rodillas.		interior.	OFF): Se presentó un derrumbe en el templo mayor...	0:05	8:07
14	3	13	ECU	Daniel (de perfil) toma la pared con la mano izquierda mientras sube. Se ve el tronco de Daniel.		FX pasos en escalones en interior.	PRESENTADOR DE NOTICIAS (VOZ OFF): ... aún no se sabe el paradero de los investigadores que trabajaban en las inmediaciones...	0:04	8:11
14	4	13	TS	Se ve su perfil, desde abajo de los ojos hasta la mandíbula. Daniel suelta una lágrima que recorre su mejilla y la limpia.		FX pasos en escalones en interior.	PRESENTADOR DE NOTICIAS (VOZ OFF): ... entre los desaparecidos se encuentra el reconocido arqueólogo...	0:03	8:14
14	4	13	TS	Se ve la mano derecha de Daniel mientras coge una revista con ella y se mueve mientras sube las escaleras. Daniel aprieta la revista.		FX pasos en escalones en interior. FX de papel siendo apretado.	PRESENTADOR DE NOTICIAS (VOZ OFF): ... Jorge Ehécatl de Mendoza...	0:03	8:14

14	5	13	FS	Daniel (perfil, izquierda a derecha) llega al pasillo después subir el último escalón, volteo su cuerpo hacia su derecha.		FX de un paso.		0:03	8:17
14	6	13	MCU	Daniel se pone serio con tintes de enojado.				0:01	8:18
14	7	13	TS	La puerta del departamento de Daniel está entreabierta.		Comienza música misteriosa.	FX pasos huecos y lentos. (furtivos)	0:01	8:19
14	8	13	AS	Daniel (de frente) guarda la revista en su mochila mientras se acerca sigilosamente al espectador.		Continúa música misteriosa.	FX pasos huecos y lentos. (furtivos)	0:04	8:23
14	9	13	TS	Se ve la perilla de la puerta del departamento y aparece, por la derecha del encuadre, la mano de Daniel mientras abre lentamente la puerta.		Continúa música misteriosa.		0:03	8:26
15	1	14	FS	Daniel entra		Continúa		0:02	8:28

15	2	14	TS	sigilosamente al departamento y deja la puerta emparejada.	música misteriosa.			0:02	8:30
15	3	14	MS	Daniel toma el bate que hay en el bote con paraguas. Daniel empuña el bate y se hace un zoom in para establecer un CU. Daniel dirige lentamente sus ojos de izquierda a derecha del encuadre.	Continúa música misteriosa.			0:04	8:34
15	4	14	TS	Paneo de izquierda a derecha de la sala y el comedor.	Continúa música misteriosa.			0:03	8:37
15	5	14	FS	Daniel, sigilosamente, da dos pasos y abre, lentamente, la puerta de la cocina.	Continúa música misteriosa.	FX pasos huecos y lentos. (furtivos) FX de rechinido de puerta, discontinuo y muy bajo. FX de caída de agua en forma		0:02	8:39

15	6	14	Subj.	La mano izquierda de Daniel termina de abrir la puerta y detrás de la puerta se observa la cocina mientras hay relámpagos.	Continúa música misteriosa.	de lluvia. FX de lluvia. FX de relámpago. FX de pasos.	0:03	8:42
15	7	14	CU	Daniel voltea, rápidamente, hacia su derecha.	Continúa música misteriosa.	FX de lluvia. FX de relámpago.	0:02	8:44
15	8	14	AS	Daniel se acerca, sigilosamente, hacia el punto de vista del espectador mientras empuña con las dos manos el bate.	Continúa música misteriosa.	FX de lluvia. FX de relámpago.	0:03	8:47
15	8	14	TS	Pasillo oscuro con la puerta del fondo a la derecha entreabierta. El pasillo que se ilumina con un relámpago. Daniel entra a cuadro mientras se dirige al fondo del pasillo.	Continúa música misteriosa.	FX de lluvia. FX de relámpago.	0:02	8:49

15	8	14	BCU	Daniel, se detiene, con cara de sorprendido mientras un relámpago ilumina su cara.	Continúa música misteriosa.	FX de lluvia. FX de relámpago.	0:01	8:50
15	9	14	TS	Puerta del fondo del pasillo entreabierta, se ilumina con un relámpago.	Continúa música misteriosa.	FX de lluvia. FX de relámpago.	0:01	8:51
15	10	14	BCU	Daniel se pone serio y avanza.	Continúa música misteriosa.	FX de lluvia. FX de relámpago.	0:01	8:52
15	11	14	TS	Daniel aprieta con fuerza el mango del bate. (Sólo se ven las manos y parte del mango del bate)	Continúa música misteriosa sube tensión.	FX de lluvia. FX de relámpago.	0:01	8:53
15	12	14	TS	Daniel corre hacia la puerta del pasillo. (Se ve desde los muslos de Daniel hasta los zapatos y parte del suelo)	Música misteriosa mantiene un tono alto y desaparece.	FX de lluvia. FX de relámpago. FX de pasos rápidos.	0:02	8:55
16	1	15	TS	Daniel abre la puerta de una patada. Después de abrir la		FX de azote de puerta de	0:02	8:57

16	2	15	BCU	Daniel se queda atónito.		madera. FX de lluvia. FX de relámpago.	0:01	8:58
16	3	15	TS	La habitación está desordenada como si alguien hubiera buscado algo ahí. La habitación se ilumina por un relámpago.		FX de lluvia. FX de relámpago.	0:02	9:00
16	4	15	CU	Daniel se pone serio.		FX de lluvia.	0:01	9:01
16	5	15	TS	Caja de madera abierta sobre la cama. La caja se ilumina por un relámpago.		FX de lluvia. FX de relámpago.	0:01	9:02
16	6	15	FS	Daniel suelta el bate y camina rápidamente hacia el punto de vista del espectador.		FX de lluvia.	0:03	9:04
16	7	15	TS	Daniel llega a la cama y se acerca a la caja.		FX de lluvia.	0:02	9:06

					(Caja en primer plano, a la derecha del encuadre y Daniel en el fondo)									
16	8	15	OS	15	Daniel comienza a sacar el contenido de la caja.				FX de lluvia.		0:02		9:08	
16	9	15	TS	15	Documento de las investigaciones de Huitzilopochtli en el templo mayor.				FX de lluvia.		0:03		9:11	
16	10	15	ECU	15	Ojos de Daniel leyendo.				FX de lluvia.		0:01		9:12	
16	11	15	TS	15	Fragmentos de hojas de periódico con notas sobre la desaparición de Ehécatli.				FX de lluvia.		0:03		9:15	
16	12	15	ECU	15	Boca de Daniel apretando los dientes.				FX de lluvia.		0:02		9:17	
16	13	15	TS	15	Foto de Lucía y Ehécatli en una zona arqueológica.				FX de lluvia.		0:01		9:18	
16	14	15	CU	15	Daniel sorprendido, se				FX de lluvia.		0:02		9:20	

16	15	15	OS	ilumina con un relámpago. Daniel toma la caja mientras se ve que en su interior hay una estatuilla de una serpiente azul con bolas en el lomo.		FX de relámpago. FX de lluvia. FX de tono de flauta prehispánica.		0:02	9:22
16	16	15	Subj.	La estatuilla de la serpiente tiene siete ranuras en forma de bolas en su lomo, la serpiente lleva cinco esferas de jade incrustadas en cinco ranuras y parece haber espacio en las otras dos ranuras para otras dos esferas.	Comienza tema de Xiuhcóatl.			0:04	9:26
16	17	15	MS	Daniel suelta la caja, abre su mochila, busca dentro de ella y saca la revista.	Continúa tema de Xiuhcóatl.	FX cierre de mochila.	DANIEL (SUSURRA): Esta serpiente...	0:04	9:30
16	18	15	MCU	Daniel hojea la revista mientras busca una página en específico.	Continúa tema de Xiuhcóatl.	FX de hojas de papel en movimiento.	DANIEL (SUSURRA): ...la he visto...	0:02	9:32

16	19	15	Subj.	Daniel hojea la revista y se detiene en la página en donde está la imagen de Huitzilopochtli.	Continúa tema de Xiuhcóatl.	FX de hojas de papel en movimiento.	DANIEL (SUSURRA): ...en otro lado.	0:02	9:34
16	20	15	MCU	Daniel sonríe por haber encontrado lo que buscaba.	Continúa tema de Xiuhcóatl.		DANIEL (SUSURRA): Aha...	0:02	9:36
16	21	15	Subj.	Tilt up de la imagen de Huitzilopochtli y luego se hace un zoom in al arma que tiene Huitzilopochtli en la mano.	Continúa tema de Xiuhcóatl.		DANIEL (SUSURRA): ... aquí estás.	0:04	9:40
16	22	15	MCU	Daniel sonríe mientras ve la revista. Aparece un intruso que se acerca lentamente por detrás de Daniel y le coloca un pañuelo en la boca, Daniel se sorprende e intenta soltarse pero poco a poco cede mientras se desmaya. Fade out.	Tema de Xiuhcóatl desaparece en el momento que aparece el intruso.	FX de sintetizador tocando un acorde alto. FX de golpes a la cama y movimiento de sábanas.		0:06	9:46
16	23	--	--	Cuadro negro.		FX de agua		0:01	9:47

17	1	16	MCU	Daniel tiene la cara hacia abajo, está despertando de su desmayo.								0:04	9:51
17	2	16	TS	Tubería goteando.								0:01	9:52
17	3	16	Subj.	Daniel ve, borrosa, la silueta del intruso y poco a poco se hace un fade out con leves tilt down hasta volver a negros.								0:03	9:55
17	4	--	--	Cuadro negro.								0:01	9:56
17	5	16	MCU	Daniel está sentado en una silla y tiene el rostro hacia abajo, poco a poco despierta, levanta su cabeza y se ve que está amordazado. Se hace un zoom out hasta establecer un LS del la habitación oscura.								0:04	10:00

17	6	16	Subj.	Daniel ve la silueta del intruso.	Música de terror con órgano de cámara.			0:02	10:02
17	7	16	CU	Daniel tiene cara de espantado y fija su vista hacia su izquierda.	Continúa música de terror.			0:01	10:03
17	8	16	TS	Corcho que parece ser un árbol familiar. Inicia con Cuauhtémoc, el emperador mexica.	Continúa música de terror.			0:03	10:05
17	9	16	ECU	Ojos de desesperación de Daniel.	Continúa música de terror.			0:01	10:06
17	10	16	TS	Corcho que parece ser un árbol familiar. Ahora se ve la parte de abajo, en donde está Ehécatl y Daniel.	Continúa música de terror.			0:03	10:09
17	11	16	FS	Daniel intenta liberarse de sus ataduras.	Baja música de terror en el momento en que el sujeto misterioso habla y se	FX de silla de madera pegando en el suelo. FX agua	SUJETO MISTERIOSO (VOZ OFF): No te esfuerces, no te podrás liberar. Tranquilízate.	0:08	10:17

17	12	16	TS	Daniel se da cuenta que no podrá liberarse y se tranquiliza.	detiene cuando Daniel se tranquiliza.	goteando.	SUJETO MISTEIROSO (VOZ OFF): Bien.	0:04	10:21
17	13	16	CU	Se ve por el halo de luz del exterior que entra por la ventanilla del cuarto como avanza la silueta del sujeto misterioso. (Solamente se alcanza a ver del pecho hacia el suelo)		FX de agua goteando. FX de pasos en concreto.		0:03	10:24
17	14	16	MCU	Daniel con cara de sorpresa y comienzan a salir lágrimas de sus ojos.		FX de agua goteando.	EHÉCATL: Hola Dani.	0:04	10:28
--	--	--	--	En ángulo contrapicado se ve la cara de Ehécatl. Fade Out.				0:01	10:29
--	--	--	--	Cuadro negro.	Tema de Xiuhcóatl.			1:30	11:59
--	--	--	--	Créditos finales.				0:01	12:00
--	--	--	--	Cuadro negro.					

Glosario de encuadres

ES *Establishing Shot.*

LS *Long Shot.*

FS *Full Shot.*

MS *Medium Shot.*

MCU *Medium Close Up.*

CU *Close Up.*

BCU *Big Close Up.*

ECU *Extreme Close Up.*

TS *Tight Shot.*

AS *American Shot.*

OS *Over the Shoulder.*

2S *Two Shot.*

Subj. *Subjetivo.*

3.6 Personajes

A continuación se presenta la caracterización psicológica, física y un boceto, según su importancia, de los personajes que tienen alguna aparición en el programa piloto de la serie animada *Xiuhcóatl*.

3.6.1 Personajes del programa piloto

Daniel Huitzilíhuitl de Mendoza Delgado

Daniel Huitzilíhuitl de Mendoza es un joven de 13 años que cursa el tercer año de secundaria, no destaca en la escuela por ningún motivo, es poco sociable pero tiene pocas amistades como la de Emma.



Daniel, mide 1.70 metros de altura, es de complexión delgada, su piel es morena y tiene el cabello castaño oscuro. Su cara tiene facciones un tanto toscas, con cejas prominentes, sus ojos son grandes y cafés, su nariz es achatada y sus labios son carnosos.

Daniel nació en el Distrito Federal el 13 de Agosto de 1999 dentro de un hogar de clase media, vive solo con su madre en un departamento en Copilco ya que su padre desapareció cuando Daniel tenía 8 años.

Su madre se llama Lucía Delgado quien trabaja para el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), gracias a lo que gana en su

salario y el dinero que el padre de Daniel tenía ahorrado, viven con gastos ajustados pero nunca hace falta comida o servicios en la casa.

Lucía Delgado y Jorge Ehécatl de Mendoza, el padre de Daniel, se conocieron cuando los dos trabajaban en el INAH mientras investigaban el mito del nacimiento de Huitzilopochtli y la Xiuhcóatl. El padre de Daniel viajaba constantemente a zonas arqueológicas mientras que su madre trabajaba en el instituto.

Daniel siempre ha sido un alumno promedio el cual no presenta mucho interés en la escuela pero es bastante inteligente, cualidad que le permite sacar calificaciones de 8-9 sin siquiera estudiar para los exámenes, sin embargo muestra una aversión particular por la historia, en especial la prehispánica.

Cuando Daniel era niño quería ser como su padre. Ehécatl, cuando estaba en su hogar, le contaba, antes de dormir, leyendas y mitos de civilizaciones antiguas, sobre todo del imperio mexica, de ahí su interés en la historia. La aversión por parte de Daniel a la Historia y a las culturas prehispánicas se dio con la desaparición de su padre en un derrumbe en una zona arqueológica y la constante falta de su madre a partir de ese día en sus esfuerzos por ganar más dinero.

De igual manera es renuente a su sangre mexicana debido a que su madre es española, siente que sus genes españoles son dominantes sobre su naturaleza mestiza proveniente de su padre.

Dentro de la escuela, Daniel es un chico con un perfil bajo, no destaca por ser popular y relajiento, ni tampoco destaca por sus calificaciones. Es un adolescente que no tiene muchos amigos y aún menos amigas, Daniel evita tener todo tipo de contacto con las personas, es un tanto es penoso y reservado, él dice que: “no le interesa entablar relaciones con personas que no compartan sus intereses”, aunque en realidad ha creado una barrera para evitar ser lastimado como aquella vez en que su padre desapareció.

Irónicamente, la única persona de la preparatoria con la que entabla una relación amistosa es una mujer, Emma a quien conoce desde la desaparición de su padre en la primaria. Sin embargo, Daniel no invierte mucho tiempo con ella pues le incomoda estar con mujeres porque le invade la pena.

Daniel es un joven sano, no fuma y no toma, no le gusta salir a tomar con sus compañeros de la preparatoria, siente que es bobo ir a lugares en donde le es imposible conversar y además odia cuidar borrachos.

Es atlético ya que siempre ha disfrutado de practicar deportes, el futbol es su favorito y pese que no es muy sociable, gracias a este deporte, ha conocido a algunos amigos que disfrutan jugar con él. Juega en la selección de la secundaria junto con Alan. Es un chico ágil y con grandes reflejos puesto a que es portero.

Daniel piensa estudiar la licenciatura de Ingeniería debido a su interés en ver y comprender de cómo funcionan las cosas y el porqué de ello. Además le gusta reflexionar sobre muchos temas y es bueno cuando hace inferencias, presta mucha atención en los detalles, es minucioso y todas sus acciones van antecedidas de una planeación, jamás deja las cosas al azar pues opina que esa: “es la manera del perdedor”.

Jorge Ehécatl de Mendoza García

Es un hombre de 42 años de edad, con 1.85m de altura su complexión es robusta y está en forma. Su tez es morena, su cabello es café oscuro y es corto, usa un pequeño copete, tiene la quijada cuadrada pero se encuentra cubierta por una prominente barba cerrada, su nariz es tosca, su ceja es prominente y utiliza lentes porque su vista así lo requiere.

Jorge Ehécatl nació el 28 de abril de 1971 en la Ciudad de México en una familia de clase media la cual vivía en Ciudad Jardín, en Coyoacán, al sur de la ciudad. Es hijo único de un banquero con una afición por la historia y de una académica de la UNAM, por lo que no es de extrañar que le inculcaran la curiosidad, el criticismo y el gusto por la investigación.



Estudió arqueología en la ENAH y consiguió el grado de maestro en Historia, siempre se documenta, es metódico y muy ordenado. Cuando trabajaba para el INAH conoció a Lucía Delgado, mujer con la que se casaría en diciembre de 1993, en una investigación de Huitzilopochtli en el museo del Templo Mayor.

En agosto de 1999 nace su único hijo, Daniel Huitzilíhuitl. Es el tesoro máspreciado que tiene, no lo puede comparar si quiera con algún hallazgo extraordinario el cual cambie la percepción de la historia mundial.

Aunque viajaba mucho por su trabajo ya que viajaba a muchas zonas arqueológicas a investigar, siempre organizaba su tiempo para pasar el mayor tiempo posible con su familia y en especial con Daniel, tenía un vínculo muy especial con su primogénito al cual le inculcaba el gusto por la historia y las culturas prehispánicas.

A raíz de un descubrimiento que hizo con su compañero y amigo Mario Nezahualcóyotl se vio obligado a desaparecer para proteger a su familia porque sus vidas peligraban si alguien se enteraba del secreto. Este secreto es en realidad el verdadero origen de la familia, son descendientes directos del último tlatoani mexicana, Cuauhtémoc.

Sin embargo siempre procuró, a la distancia, que su familia se encontrara bien y nunca le faltara nada. Siguió investigando sobre el secreto que amenazaba la seguridad de la familia y encontró que había una organización secreta formada por descendientes de los sobrevivientes del imperio mexicana la cual busca obtener la Xiuhcōatl y destruir el mundo como se conoce.

Lucía Delgado Briones

Es una mujer de 39 años de edad, mide 1.65 m de altura y su complexión es delgada. Su tez es clara, tiene pecas en la cara, sus ojos son oscuros al igual que su cabello, sus rasgos son finos y tiene un semblante el cual transmite tranquilidad y amor.

Lucía Delgado nació el 2 de Diciembre de 1975 en Madrid dentro de una España en recuperación después de la dictadura franquista, su familia era conservadora y adinerada, su padre formó parte de la milicia y debido a su alto rango contaban con privilegios en la época de la dictadura.

A Lucía siempre le llamó la atención la historia y lo que leía de las culturas prehispánicas en Latinoamérica la apasionaba como ninguna otra cosa por lo que



estudió historia en la Universidad Complutense de Madrid para después mudarse a la Ciudad de México a investigar y trabajar en el INAH.

Cuando estaba realizando sus primeras investigaciones fue incluida en el equipo que estudiaba el tema de Huitzilopochtli y la Xiuhcóatl en donde conoció a Jorge Ehécatl, hombre del cual se enamoró perdidamente desde el principio y tiempo después se casaría con él.

En agosto de 1999 nace su hijo Daniel Huitzilíhuitl, fruto del amor que se tenían ambos investigadores. Lucía dejó de trabajar, se dedicó a investigar desde su hogar y a publicar mientras cuidaba a su hijo. Sin embargo,

después de la desaparición de su esposo Ehécatl, tuvo que volver a trabajar en el INAH para conseguir los ingresos necesarios como investigadora para poder mantener a su hijo y que nunca faltara algo de comer o los servicios en su hogar.

Siempre evita hablar del tema de la desaparición de su amado pero le recuerda con una gran sonrisa y una lágrima. Aunque ella sabe que es extremadamente complicado, Lucía mantiene la esperanza de que algún día Ehécatl aparezca, regrese a sus vidas y que de esta manera se vuelva a reunir su familia.

Daniel es el producto del amor entre Lucía y Ehécatl y ella es capaz de entregar su vida por su hijo al cual le ve mucho similar con su padre, desde el físico hasta su manera de hablar, pensar y actuar. Y busca inculcarle el entusiasmo por la cultura mexicana, en especial la precolombina, ya que ve en ella el nexo entre Daniel y su desaparecido padre.

Emma Citlalli Pérez Cacho

Es una joven de 14 años de edad, mide 1.60 m de altura, su complexión es delgada y se encuentra en forma ya que es una chica activa que hace gimnasia y yoga. Su tez es morena clara, sus ojos son cafés oscuros, sus cejas se encuentran estilizadas y su cabello es castaño claro, siempre se peina con una cola de caballo y se deja un copete para tapar un poco de su cara.

Nació el 27 de septiembre de 1998 en la Ciudad de México, es hija de integrantes desertores de la organización secreta que huyó junto con Mario Nezahualcóyotl para librarse del yugo y asedio de *Tlahuicole*. El padre de Emma invirtió su dinero, junto con el de los demás desertores, para crear diversos negocios y de tal manera poder financiarse.

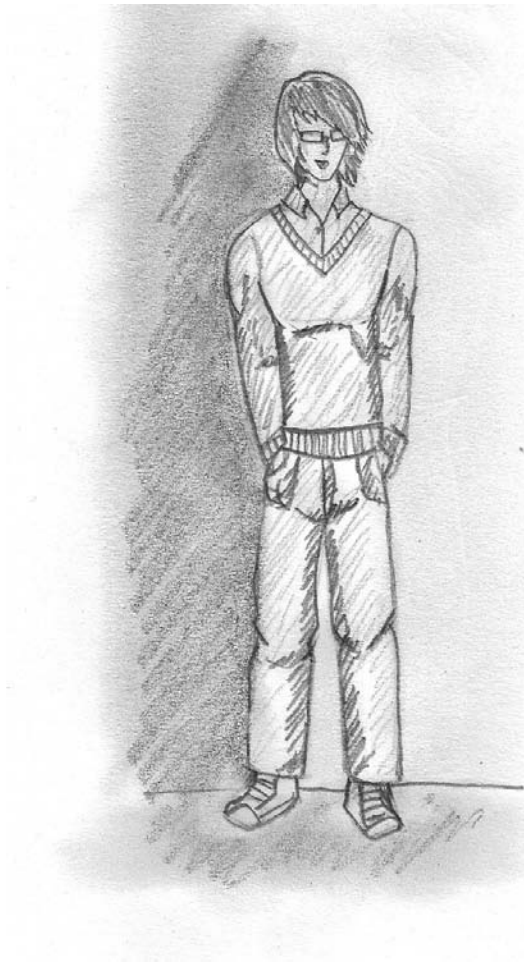
Al igual que varios hijos de los desertores, Emma recibió entrenamiento por guerreros de élite y por Nezahualcóyotl, por lo cual es experta en combate, rastreo y supervivencia. Fruto de este entrenamiento y la desaparición de Ehécatl, Emma es inscrita en la misma escuela que Daniel para proteger al heredero legítimo del título de tlatoani.

Emma es una chica con carácter fuerte, nunca acepta un no como respuesta, siempre está dispuesta en apoyar a sus amigos, con el paso del tiempo la misión que tenía de cuidar en Daniel le hizo que se convirtiera en amiga de Daniel y con el tiempo comenzó a enamorarse de él. Emma sufre por no poder decirle la verdad a Daniel acerca de su misión e igualmente por no confesarle su amor porque ella sabía que él solamente la considera una buena amiga de la infancia a la cual trataba como si fuera su hermana.



Alan Tonatiuh González Magaña

Alan es un joven de 14 años de edad, mide 1.75 m de altura, su complexión es normal pero se encuentra en forma porque va al gimnasio y juega futbol aunque no es hábil para ello. Su cabello es más largo de lo normal, utiliza lentes de sol porque cree que así se ve mejor, su semblante es amigable y su quijada es un poco más alargada de lo normal.



Alan nació en la Ciudad de México el 15 de Octubre de 1998 es hijo de integrantes desertores de la organización secreta que huyó junto con Mario Nezahualcóyotl para librarse del yugo y asedio de Tlahuicole, el hijo del *tlatoni*. El padre de Alan es un diestro guerrero y su madre es una artista.

Al igual que Emma y otros hijos de los desertores de la organización, Alan recibió entrenamiento por guerreros de élite y por Nezahualcóyotl, es experto en combate a largo alcance y es excelente con los movimientos finos, además fue capacitado para ubicación cartográfica.

Alan conoce a Daniel en la preparatoria porque fue metido en el mismo grupo de ingreso y además ambos hicieron pruebas para el equipo de futbol. Es un buen amigo que intenta jalar a Daniel a su grupo de amigos para que tenga más contacto con otras personas.

Es un poco torpe y tiene mal tino en cuanto a cuestiones sentimentales se refiere, siempre busca alegrar a todos con un buen chiste. Trata vivir relajado y sin preocupaciones aunque tiene la encomienda de ser cercano y cuidar del descendiente directo de Cuauhtémoc, considera a Daniel como uno de sus amigos más cercanos.

Mario Nezahualcóyotl

Es un hombre de 46 años de edad, mide 1.86 m de altura, su complexión es ancha debido a que ha recibido entrenamiento especial para combate, su cabello es largo para un corte de caballero porque le llega por debajo de la altura de los hombros. Tiene un semblante marcado, fuerte y que impone respeto, su quijada se marca más porque tiene una barba corta y estilizada, sus cejas son algo gruesas, su nariz es un poco ancha.

Mario Nezahualcóyotl nació el 21 de marzo de 1967 en una familia que gozaba de privilegios y riquezas que se remontan a la época de la conquista, su padre, Cuitláhuac, es parte de la élite de la organización conformada de los sobrevivientes del imperio azteca, fungía el cargo del Cihuacóatl, el consejero supremo o el segundo al mando.

Recibió, junto con su hermano Itzcóatl, enseñanzas y entrenamiento de su padre Cuitláhuac. Ambos hermanos crecieron apoyándose, cooperando entre ellos por el beneficio de la organización y nunca existió envidia entre ellos.

Cuando falleció su abuelo Moctezuma, el antiguo *tlatoani*, su padre promovió a su primogénito Itzcóatl, hermano de Nezahualcóyotl, antiguo *Teotecuhtli* y compañero de enseñanzas. Por su parte, Nezahualcóyotl a la edad de 25 años, subió de rango al convertirse de *Hueotepixque* a *Teotecuhtli*, tercero al mando en la pirámide jerárquica de la organización de los *pillis*.



Con su hermano a cargo de la organización, se le encomendó a Nezahualcóyotl el cuidado del siguiente en la sucesión al mando de la organización: Tlahuicole, de 12 años, a quien acogió como un hijo propio y le enseñó todo lo que estaba en sus posibilidades para prepararlo como un líder.

A sus 30 años, nace su única hija a quien cuidó como padre y madre a causa del fallecimiento de su esposa durante la labor de parto. Fue bautizada Yoloxóchitl en honor a su madre.

Tiempo después, Nezahualcóyotl conoció a Jorge Ehécatl en el INAH en donde trabajaba para mantener en secreto a la organización de los *pillis* y fue en donde se enteró del asunto de la descendencia de Cuauhtémoc. Desde ese entonces entrañó una amistad con el padre de Daniel y le juró lealtad al padre del heredero legítimo al legado del imperio mexicana.

Nezahualcóyotl le contó a su hermano Itzcóatl de su hallazgo y el *tlatoani* recibió de buena manera la noticia, su intención era contactar a Ehécatl para regresarle lo que por derecho, según su ascendencia, es suyo. Sin embargo, Tlahuicole se enteró e intentó persuadir a su padre de eliminar a los descendientes de Cuauhtémoc para evitar perder el derecho al trono y su padre se negó enérgicamente. Poco después, Nezahualcóyotl escapó, junto con unos súbditos leales, porque fue testigo del asesinato de Itzcóatl a manos de su hijo. Al enterarse Tlahuicole que su mentor sabía la verdad sobre la ausencia de cabeza en la organización mandó asesinarlo para que de esta manera pudiera manejar los hilos de la organización sin mayor problema. Ante tal deserción fue considerado como un traidor y Yoloxóchitl decidió quedarse bajo el cuidado de su abuelo y su tío.

Cuando desertó de la organización, Nezahualcóyotl le explicó a Ehécatl de la situación y ambos se ayudaron mutuamente a desaparecer para poder prevalecer con la finalidad de cuidar al último descendiente de Cuauhtémoc, Daniel. Asimismo se infiltró en la escuela de Daniel como profesor para protegerlo.

Mario Nezahualcóyotl vive arrepentido por no poder salvar a su hija del yugo de Tlahuicole y sufre porque ella lo considera un traidor a la organización por su deserción. Yoloxóchitl lo es todo para él pero sabe que ella no estará a salvo a menos que mantenga a salvo a Daniel y le comparta sus enseñanzas para que algún día tome el cargo de *tlatoani*.

3.6.2 Personajes importantes en la serie

A continuación se presentan otros tres personajes que, si bien es cierto, no aparecen en el programa piloto de la propuesta de serie *Xiuhcōatl* pero tienen injerencia directa sobre las acciones ocurridas durante el devenir de la diégesis.

Yoloxóchitl

Es una mujer de 16 años de edad, mide 1.67 m de altura, su complexión es delgada pero atlética porque es una guerrera de élite entrenada, en el círculo más íntimo de la organización de los *pillis*, por maestros con hazañas excepcionales en sus trayectorias al servicio del *tlatoani*. Sin embargo, fuera de su condición guerrera, se debe mencionar que Yoloxóchitl tiene una feminidad que irradia de ella.

Su piel es apiñonada, su cara es ovalada, tiene rasgos finos, su nariz es poco afilada, sus labios son delgados, sus pómulos se marcan, sus cejas son delgadas, sus ojos son verdes, su cabello es lacio y castaño oscuro.

Yoloxóchitl nació el 8 de febrero de 1997 dentro de una de las familias más poderosas de los *pillis* ya que su padre, Mario Nezahualcōyotl, desempeñaba un cargo de alto rango dentro de la organización y además es sobrina del *tlatoani*, razones suficientes para tener su futuro asegurado.

Sin embargo, Yoloxóchitl nunca conoció a su madre debido a que murió en labores de parto. La madre de Yoloxóchitl no provenía de una familia ubicada dentro de la estructura



de la organización pero, en el momento en que Mario Nezahualcóyotl la vio se enamoró perdidamente de ella, la atracción fue bien recibida y correspondida por la madre de Yoloxóchitl.

Originalmente, Yoloxóchitl se iba a llamar Chalchíhuitl, Jade en náhuatl, por los ojos verdes de su madre pero después del fastuoso incidente en el nacimiento de su hija, Mario Nezahualcóyotl decidió nombrarla como su difunta esposa a manera de homenaje.

Yoloxóchitl creció con la educación necesaria para tomar un cargo con injerencia dentro de la organización de los *pillis* junto con su primo Hernán Tlahuicole quien era considerado el siguiente en la sucesión al mando de la organización, ambos primos fueron educados, en parte, por Mario Nezahualcóyotl porque él quedó al cuidado de ambos a consecuencia del cargo de Itzcóatl, el tlatoani en turno y padre de Tlahuicole.

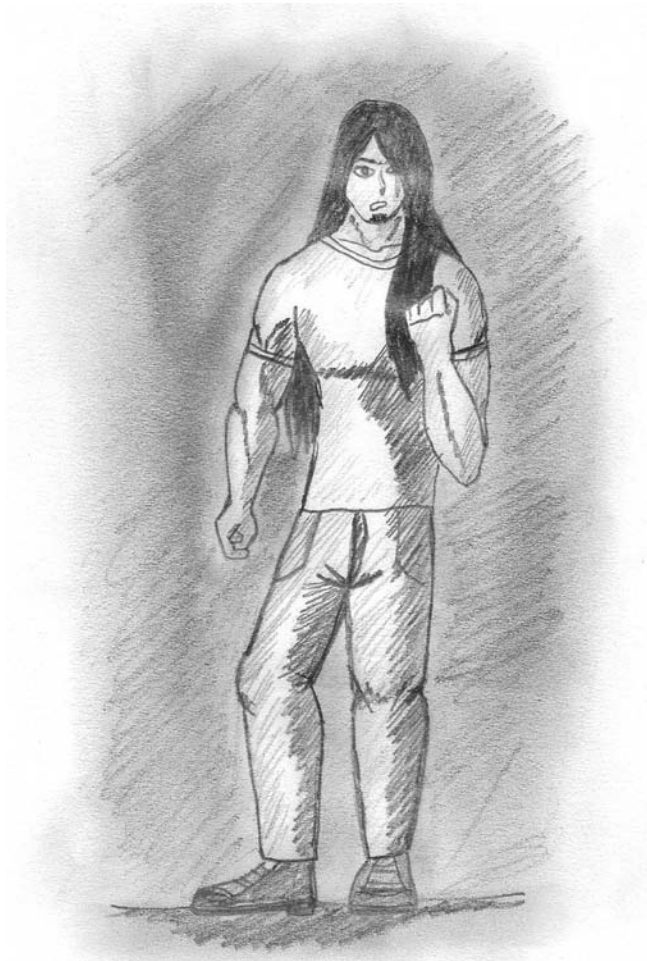
Era una niña amorosa, amable y feliz pero todo cambió a raíz de la deserción de su padre. Desde ese entonces, Yoloxóchitl quedó a cuidado de Hernán Tlahuicole quien la cuidó como si fuera su hija, le alimentó el odio hacia su padre porque era considerado un traidor. Consecuentemente, Yoloxóchitl pidió tomar entrenamiento para convertirse en una guerrera de élite, *Cuauhtecuhtli* o caballero águila, honor raramente concedido a una mujer, y de esta manera hacer pagar a su padre.

Es una mujer de carácter fuerte y considerada en ocasiones fría debido a su formación como futura líder y además por su educación militar, es disciplinada, es orgullosa, su lealtad hacia los *pillis* es incuestionable aunque muestra ciertas reservas ante las acciones realizadas por su primo como *Hueotepixque* y la repentina resolución del tlatoani para no recibir audiencias algunas con ningún miembro de la organización más que su hijo, Tlahuicole.

Yoloxóchitl sospecha la existencia de un misterio dentro de la organización y se embarca a una incesante búsqueda de la respuesta del secreto, tiene miedo de encontrar información que le haga saber que ha estado equivocada pero la búsqueda de la verdad y el deseo de regresarle el prestigio al nombre de su padre la llenan de valor para continuar adelante. No obstante, Yoloxóchitl cree en Tlahuicole porque ante ella él se presenta como un ser bondadoso y protector.

Hernán Tlahuicole

Es un hombre de 33 años de edad, mide 1.83 m de altura, está fornido pues ha sido entrenado para dirigir a los guerreros de los *pillis* si es que la ocasión lo amerita, siempre tiene el fruncido el ceño y ve a los demás como inferiores. Tiene el cabello corto y es de color negro, su nariz es un poco ancha, sus rasgos son muy masculinos,



su quijada es cuadrada, sus ojos son color negro, están levemente hundidos e irradian ira, tiene una cicatriz que baja del pómulo izquierdo hasta media quijada en donde tiene una piocha. Su presencia impone respeto y a la vez temor.

Hernán Tlahuicole nació el 1 de enero de 1980 en el seno de la familia más poderosa de los *pillis*, es bisnieto del tlatoani Moctezuma e hijo de Itzcóatl quien le sucedió a su abuelo en el trono. Fue bautizado de ésta manera por sus padres para demostrar que hace tiempo los *pillis* habían perdonado a sus enemigos y que les respetaban. (Hernán por Hernán Cortés y Tlahuicole en honor

a un conocido guerrero tlaxcalteca, antiguos enemigos de los mexicas)

Era muy apegado a su padre hasta que se convirtió en tlatoani y sus deberes lo rebasaron como figura paterna por lo que su tío Mario Nezahualcóyotl quedó a cargo de Tlahuicole al igual que de Yoloxóchitl hasta el momento de su desertión.

Desde su niñez, Tlahuicole presentó interés en el poder y creía firmemente que si obtenía la fuerza divina, a la cual consideraba su herencia, podría lograr lo imposible y regresaría a su máximo esplendor al imperio mexica. Además, tendría su

tan ansiada venganza en contra del mundo occidental porque los considera asesinos de su civilización.

Cuando Tlahuicole cumplió 12 años, recibió el cargo de *Hueotepixque* y era el apoyo de Mario Nezahualcóyotl al ser su subordinado.

A los 17 años, su tío desertó, aparentemente sin razón alguna, a la organización y Tlahuicole obtuvo el cargo de Teotecuhtli. En realidad, Mario Nezahualcóyotl se había enterado de la existencia de una descendencia de Cuauhtémoc, le contó a su hermano y a su sobrino quienes presentaron diferentes opiniones sobre el actuar de la organización ante dicha noticia, tiempo después fue testigo del asesinato de Itzcóatl a manos Tlahuicole y fue víctima de atentados en contra de su vida por lo cual se vio obligado a huir.

Sin su padre y su tío en el camino, Tlahuicole manejó, desde las sombras, los hilos de la organización al presentar un decreto del tlatoani en el cual se prohibía cualquier tipo de interacción con algún miembro de la organización más que con su representante, Tlahuicole. La orden no fue de agrado para algunos sectores de los *pillis* pero fueron silenciados por parte del joven *Hueotepixque*.

Hernán Tlahuicole se centró en la búsqueda de la descendencia de Cuauhtémoc y de su exterminación para asegurar el poder en sus manos y terminar con su cometido al eliminar a su tío Nezahualcóyotl. Además, gracias a evidencia encontrada en códices secretos, se obsesionó por la posible existencia de la Xiuhcóatl, elemento necesario para culminar su obra en contra de los asesinos de la civilización mexicana.

Cuitláhuac

Es un hombre de 69 años de edad, mide 1.78 m de altura, su complexión es un tanto delgada debido a su edad ya que antes era fornido debido al entrenamiento que todo perteneciente de la élite de los *pillis* efectúa. Se estaba quedando calvo y por ello decidió rasurarse la cabeza entera, tiene un semblante que denota fuerza, confianza y liderazgo, su quijada es cuadrada, sus cejas son gruesas y su nariz en un poco ancha.

Cuitláhuac nació el 15 de julio de 1944, era hijo del tlatoani Moctezuma y su madre era una sacerdotisa de alto rango llamada Itzel, fue educado por los mejores

profesores y entrenado por los mejores guerreros a la disposición de la familia del tlatoani. Se formó como un gran pensador y maestro en el arte de la retórica.

A los 13 años recibió el cargo de Cihuacóatl, o bien, el segundo al mando después del tlatoani. Poco después se casó con Zyanya mujer con la que tendría a sus dos hijos Itzcóatl y Mario Nezahualcóyotl, el primogénito (Itzcóatl) nació cuando Cuitláhuac tenía 19 años y el segundo (Nezahualcóyotl) nació cuando él tenía 24 años. Ambos hijos fueron tratados como iguales y recibieron la instrucción por parte del mismo mentor, Cuitláhuac.

Siempre estuvo orgulloso de sus hijos, mantuvo el trabajo de su padre y lo mejoró en cuanto a la opulencia de los *pillis* se refiere. Cuitláhuac, al igual que sus hijos, se presentó a favor del bien común, la paz, la enseñanza y transmisión de la cultura, buscó un escaparate para mantener viva a la organización y con ello su perduración.

Se enteró de la desgracia de Itzcóatl tiempo después de la desaparición de Nezahualcóyotl pero decidió mantener la situación como estaba porque en ese momento la estructura de los *pillis* se encontraba endeble y podría desaparecer para siempre la esencia del imperio mexica

que tanto habían defendido sus ancestros a lo largo de los siglos de historia de México, desde los tiempos de la Nueva España hasta la actualidad.

Vive en constante remordimiento por permanecer callado y sustentar el reinado de Tlahuicole quien ve asesino y no como su nieto, sin embargo tiene la confianza de que algún día la justicia alcanzará a Tlahuicole y con ello la expiación de sus pecados.



3.7 Escenarios del programa piloto

A continuación se presentan las descripciones y bocetos de las propuestas de los escenarios, según el orden de aparición propuesto por el guión, del programa piloto de la propuesta de serie animada *Xiuhcóatl*.



1. INTERIOR / CÓDICE: Es un códice, se ve amarillento y desgastado debido al paso de los años, se puede percibir la textura del papel amate, la fuente de luz que ilumina al escenario es una antorcha que se encuentra fuera de cuadro, la luz es discontinua mientras se imita la vivacidad del fuego. Todas las imágenes contenidas en el códice tendrán una estética pictórica correspondiente a la existente en documentos mexica del posclásico.

2. EXTERIOR / ENTRADA

DE ESCUELA:

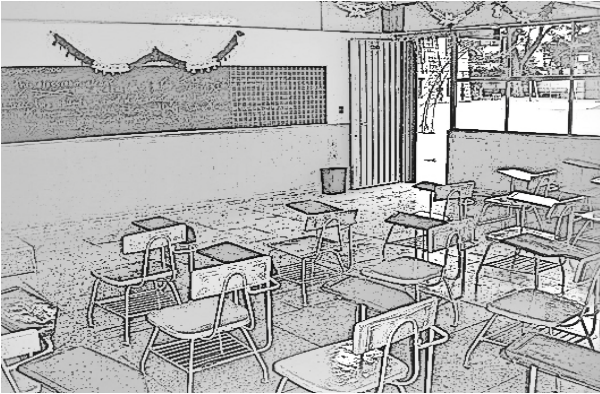
Es una escuela con paredes de piedra volcánica, se alcanzan a ver dos edificios encontrados de manera perpendicular en sus esquinas los cuales están rodeados por árboles grandes. La fachada principal en donde está la entrada tiene paneles de metal pintado de negro y se dividen por vigas de metal pintadas de color crema las cuales sostienen un pequeño techo de un pasillo en el interior de la secundaria. Al frente de la entrada hay una plancha de concreto en donde suelen pasar tiempo los alumnos a la hora de la salida mientras esperan algunos a sus padres.



3. INTERIOR / PASILLOS DE ESCUELA: Es un pasillo largo con puertas de color gris a la izquierda y la pared es de color crema, al lado derecho del pasillo hay ventanas enmarcadas con madera y las paredes que sostienen los marcos son de color crema. El techo también se encuentra pintado de color crema y el piso se encuentra recubierto por cuadros de azulejos con una pigmentación café clara.

4. EXTERIOR / INMEDIACIONES ESCUELA/ CALLES: Son calles cercanas a la escuela, en dichas calles se encuentran casas amplias las cuales cuentan con grandes portones y tienen banquetas con un tamaño mayor al de las aceras normales, en estas hay jardineras. Estas calles tienen un estilo parecido a las calles de Coyoacán en el Distrito Federal, porque se caracterizan por tener grandes superficies de terreno y por mantener un estilo rústico en sus construcciones.





5. INTERIOR / SALÓN DE CLASES:

Se trata de un salón promedio el cual se podría encontrar en cualquier escuela pública de México. Dentro del aula las paredes se encuentran pintadas con un pigmento color crema, las bancas son de madera con tubos de metal para mantener la forma, el escritorio del

profesor es de madera y tiene grandes dimensiones. Asimismo, hay un gran pizarrón de color verde al frente, en su borde derecho hay una cuadrícula y sobre el pizarrón a la altura del techo se encuentra una pantalla retráctil en la cual se proyecta la imagen de Alan que se quedó congelada en la escena dentro del programa piloto en la cual es introducido este personaje. Cabe mencionar que las luces del salón se encuentran apagadas y las ventanas tienen las cortinas cerradas.



6. EXTERIOR / CALLE:

Son calles con estilo de las calles de Coyoacán en el Distrito Federal, se caracterizan por tener grandes superficies de terreno y por mantener un estilo rústico. Las entradas de las casas suelen tener varios portones para estacionamientos de carros y además cuentan con espacio en las banquetas fuera de la casa, como se encuentran a escasas cuadras del centro de la delegación siempre hay personas caminando y carros circulando mientras buscan estacionamiento. Asimismo, las banquetas son amplias, algunas tienen espacio para jardineras en las cuales hay árboles grandes y de distintas especies.

7. INTERIOR / SALA DE CINE: Es una sala de cine con las butacas, estilo estadio, tapizadas con una tela color guinda, al igual que las cortinas de la pantalla. En la pantalla se proyecta la imagen congelada de Emma.



8. EXTERIOR / CASA DE EMMA:

Es una calle con casas amplias, la fachada de la casa es de aproximadamente 15m, a la derecha tiene dos portones color café, divididos por unos arcos de cantera, por encima de estos arcos hay aproximadamente 1m de pared blanca, a la izquierda está la entrada a la casa con unos escalones de cantera gris que llevan a una pequeña puerta de enrejado café que está contenida dentro de un arco y tiene un pequeño techo de tejas. Se puede ver un poco del interior de la casa y es una edificación cúbica con tejas en el techo y una gran ventana en la esquina derecha en la segunda planta, a la

izquierda hay una pared un tanto redondeada que se encuentra cubierta de cuadrados de cantera, lo anterior solo ocupa la zona de la reja de entrada y un portón café.



9. INTERIOR / VAGÓN DEL METRO:

Es un vagón del metro, el suelo es laminado es una combinación texturizada de color crema con puntos y rayas grises, los asientos son color verde y se enfrentan en parejas a los

lados de las ventanas rectangulares y a lado de las puertas de metal se encuentra un asiento que de hacia el pasillo. Hay una serie de tubos, anclados en los pasillos a los lados de las puertas y e interconectados por unos travesaños, que sirven para sostenerse a lo largo del trayecto. En el techo hay respiraderos circulares para permitir el flujo del aire acondicionado. Arriba de las ventanas hay ventilas rectangulares y por encima de ellas hay un espacio en donde se encuentra el mapa de la línea del metro.



10. INTERIOR / ESTACIÓN DEL METRO: Es el andén de una estación de transporte colectivo, se pueden ver

a la derecha las vías en donde se trasladan los vagones naranjas del metro; a la izquierda se puede ver la plataforma del andén que se encuentra cubierta por azulejos opacos de color café y al borde, antes de llegar a las vías, se ve una línea amarilla precedida por una franja de concreto. La estación se encuentra debajo de la tierra por



lo que el andén tiene forma de túnel, de igual manera en la parte alta de las paredes de la estación hay murales con iluminación señalizaciones de salida con color naranja. Las paredes son color café.

11. EXTERIOR / CALLES INMEDIACIONES DE CASA DE DANIEL:

Son calles aledañas a la estación de metro Copilco, las calles se encuentran cubiertas de concreto

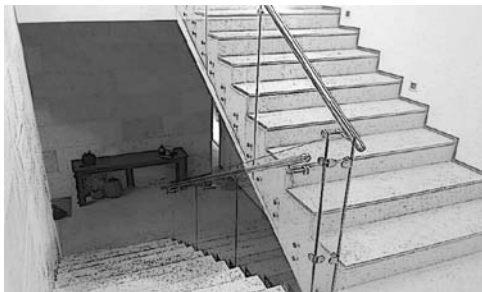
hidráulico y los baches se tapan con asfalto. Por su parte, las banquetas son de concreto y, a diferencia de las inmediaciones de la escuela, no son amplias, los carros se estacionan a los lados de las banquetas, las casas tienen fachadas largas y

hay unos cuantos árboles de tamaño mediano en algunas de las jardineras que hay en las banquetas.

12. INTERIOR / RECÁMARA DE DANIEL NIÑO: Es una habitación pequeña con un escritorio a lado de la puerta, una repisa con juguetes y libros, en la pared de la izquierda y por encima de la cama que está pegada a la pared y tiene un buró a su izquierda. La ventana queda de frente a la puerta en



la pared, en la pared en donde está el escritorio hay un mapa del mundo con zonas arqueológicas marcadas.



13. **INTERIOR / ESCALERAS EDIFICIO:** Son unas escaleras angostas que llevan a un pasillo en donde hay dos puertas, una al extremo derecho y otra en el extremo izquierdo.

14. INTERIOR / DEPARTAMENTO DANIEL: Es un departamento pequeño, la entrada tiene un pequeño pasillo en donde hay un bote con paraguas y un bate. Después del pasillo se llega a la sala/comedor, a la derecha de la sala/comedor hay un pequeño balcón y a la izquierda de la sala/comedor hay una puerta que conduce a una estrecha cocina.



Sise camina derecho desde la entrada se ve otro pequeño pasillo después de la sala/comedor que conduce



a cinco puertas, la primera a la izquierda conduce a la cocina, la primera a la derecha corresponde al estudio y al fondo del pasillo está la recámara de Lucía, a la izquierda esta la recámara de Daniel y a la derecha está la puerta del baño.

La casa se encuentra amueblada con estilo rústico y en la pared que conduce de la puerta de la cocina a la puerta del cuarto de Daniel hay una

pintura del calendario azteca.

15. INTERIOR / RECÁMARA DE LUCÍA:

La recámara de Lucía tiene un clóset en la pared izquierda, a la derecha hay una ventana y un pequeño escritorio con un espejo en la pared, al fondo de la recámara hay una cama *queen's size* estilo rústico con burós a cada lado de la cama, en la pared hay dos fotos enmarcadas y frente a la cama, en la otra pared hay un mueble



con una televisión.



16. INTERIOR / HABITACIÓN OSCURA:

Es una habitación sin muebles más que una silla que se encuentra en una pared, tiene una ventilla en la parte alta de la pared que se encuentra enfrente de la de la silla, en la pared que está a la derecha

de la silla está la puerta y en la pared que se encuentra a la izquierda en relación con la silla hay un corcho con recortes y lo que parece ser un árbol familiar.

A partir de lo presentado anteriormente en esta tesina se puede concluir que: los productos audiovisuales son una alternativa para la promoción ideológica, cultural o de la identidad de una nación. La aseveración anterior puede ser observada con los audiovisuales extranjeros distribuidos dentro del territorio nacional los cuales, en adición al cumplimiento de sus objetivos planteados en sus proyectos, dan a conocer aspectos de la cultura de sus sitios de origen.

Por lo tanto, es justificable la producción de un mayor número de audiovisuales, como *Xiuhcóatl*, que contengan referentes provenientes de la realidad mexicana para ser difundidos dentro de medios tradicionales y alternativos en México con la finalidad de una óptima interpretación de sus contenidos.

La cultura, la historia, la actualidad, entre otros aspectos de la sociedad mexicana, son de interés para las audiencias cautivas y dichos elementos, permiten múltiples posibilidades de tratamiento según las directrices de los géneros en donde sean desarrollados. De tal manera que, es importante producir contenidos con diversas maneras de presentación como: las series, las series animadas, los *reality show*, programas de concurso, los programas de revista, con la finalidad de satisfacer la demanda del público mexicano.

La producción de estas propuestas, de audiovisuales, sentarían las bases para conformar una cultura audiovisual que, ayudada de significaciones comunes en México, pueda colaborar en la generación de una identidad nacional. Asimismo, es imperativo voltear a otros medios de distribución para el escaparate de las nuevas ofertas que no encuentren el cupo dentro de los medios tradicionales.

Los resultados expuestos dentro del análisis de la programación, efectuado en el segundo capítulo de esta tesina, permiten dimensionar la problemática existente

para los creadores de contenidos de origen mexicanos y en específico, de las series animadas:

Del total de audiovisuales insertos en la programación de los canales sujetos a análisis: el 51.99% corresponde a productos extranjeros y el 48.01% restante es nacional. Las cifras anteriores muestran un equilibrio entre los orígenes de producción de la oferta de contenidos dentro de los canales que cuentan con programas destinados un público infantil en la televisión abierta del Distrito Federal.

Cabe mencionar que el 64.21% del total de audiovisuales programados en las pantallas de las televisoras sujetas a análisis corresponde a las series animadas, este dato demuestra la actualidad de dicho género televisivo y, por lo tanto, fundamenta la viabilidad de proyectos de productos animados destinados a un público infantil como lo es la propuesta de serie *Xiuhcōatl*.

No obstante, la situación cambia al observar que el 60.36%, del porcentaje referido anteriormente, corresponde a series animadas de origen extranjero y apenas el 3.85% representa a la escueta producción nacional. Es decir, las televisoras analizadas no se preocupan por generar programas de este corte porque prefieren comprar sus símiles foráneos.

La tendencia marcada por las televisoras no sólo demuestra la decantación de sus presupuestos hacia audiovisuales extranjeros sino que, en un análisis a profundidad, presupone la falta de representatividad de la audiencia infantil nacional en los programas transmitidos y por ende, las significaciones mostradas a cuadro pueden ser interpretadas incompletamente. He aquí la verdadera problemática porque puede desembocar en una falta de identidad del público receptor con los elementos de su propio contexto, en este caso de México.

Es por ello que las televisoras, en conjunto con los generadores de contenidos para televisión en México, de índole público y privado, idealmente, deberían incentivar la producción de programas de origen mexicano con la finalidad de lograr equilibrar la balanza de los audiovisuales presentados a cuadro según su origen y con ello, el flujo de significaciones al aire.

Lo anterior significaría un beneficio para las audiencias ya que la cercanía con las significaciones y los referentes de los productos ofertados, haría latente una relación en donde los receptores podrían identificarse con las acciones, situaciones, personajes, elementos dentro de la diégesis y demás referencias culturales. Esto se

traduciría en un mayor consumo de audiovisuales nacionales, un salto en la calidad de los contenidos al aire y consecuentemente, ganancias para las televisoras.

De igual manera, las televisoras mexicanas podrían encontrar ganancias con la producción de audiovisuales de corta duración como lo es la propuesta de serie animada *Xiuhcōatl*. Las miniseries necesitan una menor inversión para su realización y da pauta a la creación de varios programas en lugar de uno con mayor duración con lo que aumenta la oferta para la demanda de este tipo de audiovisuales.

Asimismo, las miniseries como *Xiuhcōatl* cuentan con un valor agregado al momento de su presentación: la versatilidad. Es decir, pueden presentarse como miniseries que pueden ser insertadas en cualquier barra de programación porque la duración, al aire, de los capítulos es la mitad que la de una serie tradicional⁶⁹ y en cuanto al número de capítulos, podría ser presentada como un telefilme ya que la totalidad de la serie tiene una duración total aproximada de 102 minutos.

Este formato, propuesto, de serie televisiva es altamente rentable para las televisoras ya que potenciaría la captación de audiencias cautivas debido a la diversidad de contenidos que pueden ser programados y comercializados en otros tipos de mercancías⁷⁰.

No obstante, es loable señalar que no es intención de la propuesta de serie animada *Xiuhcōatl* la eliminación total de los programas de televisión de origen extranjero dentro del espectro televisivo mexicano porque, además de ser absurdo en un mundo globalizado, es a través de audiovisuales la manera más asequible de conocer la cultura de distintos países, factor que ayuda en la conformación de la identidad del público.

Por su parte y como se ha mencionado anteriormente, si este tipo de productos audiovisuales no tienen cupo dentro de la programación de las televisoras, pueden voltear a un medio como el Internet porque es un medio alternativo en el que la capacidad de exposición de contenidos en la red aumenta las posibilidades de creación de miniseries aunque sean desarrolladas por productoras independientes⁷¹.

⁶⁹ La duración de un capítulo de *Xiuhcōatl* es de 12 minutos, en comparación de los 24 minutos de sus similares tradicionales.

⁷⁰ Dichas mercancías pueden ser desde secuelas, películas, videojuegos, juguetes, historietas, libretas, mochilas, ropa, etc.

⁷¹ Las productoras independientes trabajan con presupuestos menores a las grandes productoras pero tienen la capacidad de generar contenidos de calidad pese a sus limitaciones.

De igual manera, el Internet es un medio con mayor apertura de temáticas y tratamientos en comparación con la televisión y con ello también aumenta la segmentación de audiencias. *Xiuhcōatl* podría ser una serie animada distribuida en Internet porque se trata de una serie limítrofe en la actualidad de la televisión por su contenido y manera de presentación.

Si bien es cierto, el denominado “malinchismo” puede presentar un obstáculo para la generación y distribución de contenidos de origen nacional dentro de México, no supone un impedimento para el desarrollo de productos audiovisuales mexicanos que, a largo plazo, podrían intervenir en el combate de esta problemática con la conformación de una cultura e identidad nacional y de índole audiovisual.

También se debe adicionar la función social que, a mi parecer, debe de tener todo programa de televisión: comunicar, entretener y educar. El entretenimiento y la educación no están peleados, se puede lograr esto sin la necesidad de caer en los formatos tradicionales utilizados como la televisión educativa. Por ejemplo, se pueden aportar elementos culturales, datos históricos, conocimientos científicos o de otra índole de manera atractiva dentro de una ficción televisiva como lo son las series animadas, particularmente en el caso de *Xiuhcōatl*.

Considero imperativa la generación de productos audiovisuales, dirigidos a los públicos conformados por infantes, cuyos contenidos cuenten con referentes propios de la sociedad mexicana porque, a final de cuentas, ellos son el futuro del país y son los que tienen el potencial para cambiar positivamente la cara de México. De nosotros, como generadores de contenidos y como miembros de la sociedad mexicana, depende el contribuir para que esto suceda.

Anexo I. Cronología de la televisión en México.

CUADRO 1. Innovaciones.

Año	Suceso
1933	El ingeniero Guillermo González Camarena comienza a experimentar sobre asuntos de televisión.
1940	González Camarena patenta su sistema tricromático de televisión a color.
1946	Primera transmisión televisiva en blanco y negro en México a través de XEIGC, la primera estación experimental de televisión el Latinoamérica.
1949	Es autorizado el primer canal de televisión comercial en el Distrito Federal: XHTV, Canal 4.
1954	El primer servicio de televisión por cable es establecido en Nogales, Sonora.
1960	González Camarena patenta el sistema de televisión a color llamado: Caleidoscopio.
1962	González Camarena patenta el sistema de televisión conocido como: Sistema Bicolor Simplificado.
1963	Primera transmisión televisiva a color en el Canal 5 con el programa <i>Paraíso Infantil</i> . México se convierte en el cuarto país en el mundo en contar con televisión a color.
1964	Lanzamiento del piloto de clases de Telesecundaria en circuito cerrado.
1968	Primera transmisión vía satélite en México: Juegos Olímpicos México 1968.
1969	Inicia operaciones Cablevisión.
1985	Entran en órbita los satélites Morelos I y Morelos II.
1992	Entra en órbita el satélite Solidaridad I.
1993	Entra en órbita el satélite Solidaridad II.
1994	Televisa anuncia su servicio de televisión vía satélite directa al hogar (DTH).
2004	Se inician las transmisiones de Televisión Digital Terrestre (TDT) en el territorio nacional. Introducción del alta definición (HD).

- FUENTES:-** Enrique E. Sánchez Ruíz, "Hacia una cronología de la televisión mexicana", *Comunicación y Sociedad*, Universidad de Guadalajara, núm. 10-11, México, septiembre-abril 1991, pp. 263-266.
- Televisión Educativa [en línea], *Cronología*, disponible en: <http://www.televisioneducativa.gob.mx/index.php/quienes-somos/cronologia> [fecha de consulta: 4 de abril de 2014]
 - Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT) [en línea], Acervo, *Reseña de la Radiodifusión mexicana*, disponible en: <http://www.cirt.com.mx/portal/index.php/cirt/historia/historia-cirt> [fecha de consulta: 4 de abril de 2014]

CUADRO 2. Televisión Privada.

Año	Suceso
1949	XHTV Canal 4 es el primer canal de televisión comercial, propiedad de Televisión México S.A., de Rómulo O’Farrill.
1950	Autorización para XEW-TV Canal 2, propiedad de Televimex, de Emilio Azcárraga Vidaurreta.
1951	Instalación de XEQ Canal 9, primera repetidora del Canal 2.
1952	Inicio de transmisiones para XHGC Canal 5, de Televisión González Camarena.
1953	Inicio de transmisiones de Canal 6 de Tijuana, propiedad de Azcárraga.
1955	<p>Nace, de la unión de los empresarios dueños de los canales 2,4 y 5, Telesistema Mexicano, S.A. (TSM).</p> <p>Se instala Canal 10 de TSM en Monterrey.</p> <p>Se funda el Sindicato de Trabajadores de Artistas de la Televisión y la Radio (SITATYR).</p>
1960	Televisión de Guadalajara, propiedad de TSM, comienza operaciones con el Canal 2 local.
1961	Creación de la empresa Televisión Independiente de México.
1963	Canal 4 de Guadalajara, propiedad de TSM, sustituye al Canal 2 local el cual se convierte en una repetidora del Canal 2 del D.F.
1967	Aparece en el espectro el Canal 3 de Mérida, afiliado a TSM.
1968	<p>Es concesionado el Canal 13 capitalino a la empresa Corporación Mexicana de Radio y Televisión, dirigida por Francisco Aguirre Jiménez.</p> <p>Telecadena Mexicana, propiedad de Manuel Barbacho Ponce comienza a transmitir en el Canal 12 de Monterrey.</p>
1969	Inicia operaciones Cablevisión, empresa de TSM.
1972	<p>Se fusiona Telesistema Mexicano (TSM) con Televisión Independiente de México (TIM) para formar a la empresa Televisión Vía Satélite S.A. (TELEVISIA).</p> <p>Creación de Televisión Rural de México (TRM) que cambia de nombre a Televisión Cultural de México (TCM) y después a Televisión de la República Mexicana (TRM), todo en el mismo año.</p>
1976	Televisa incursiona en Estados Unidos con Univisión y en Europa con Televisa Europa.
1983	Canal 9 de Televisa se convierte en un canal cultural.

1990	Vuelve a los contenidos comerciales el Canal 9, propiedad de Televisa.
1991	El Canal 40 es concesionado a Televisión del Valle de México, S.A.
1993	Televisión Azteca obtiene los canales 7 y 13.
1995	Canal 40 comienza con sus transmisiones en el D.F.
2006	Nace Proyecto 40 tras la obtención de Canal 40 por parte de TV Azteca.
2007	Incursiona en la televisión mexicana Grupo Imagen con el Canal 28.

- FUENTES:-** Enrique E. Sánchez Ruíz, "Hacia una cronología de la televisión mexicana", *Comunicación y Sociedad*, Universidad de Guadalajara, núm. 10-11, México, septiembre-abril 1991, pp. 263-266.
- Televisión Educativa [en línea], *Cronología*, disponible en: <http://www.televisioneducativa.gob.mx/index.php/quienes-somos/cronologia> [fecha de consulta: 4 de abril de 2014]
 - Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT) [en línea], Acervo, *Reseña de la Radiodifusión mexicana*, disponible en: <http://www.cirt.com.mx/portal/index.php/cirt/historia/historia-cirt> [fecha de consulta: 4 de abril de 2014]
 - Grupo Imagen [en línea], *Cadenatres, seis años de logros*, disponible en: <http://www.imagen.com.mx/cadenatres-seis-anos-de-logros> [fecha de consulta: 4 de abril de 2014]

CUADRO 3. Televisión Pública.

Año	Suceso
1959	El Instituto Politécnico Nacional (IPN), dependiente de la Secretaría de Educación Pública (SEP), incursiona en la televisión con XEIPN Canal 11 convirtiéndose en el primer canal cultural y educativo de Latinoamérica.
1972	Sociedad Mexicana de Crédito Industrial (SOMEX), organismo descentralizado, obtiene la concesión del Canal 13 en el D.F.
1981	El Instituto Mexicano de la Televisión (Imevisión) de San Luis Potosí comienza transmisiones con el Canal 6 local. Aparece en el espectro de Puebla el Canal 12, propiedad del gobierno estatal de Puebla. Imevisión de Chiapas inicia operaciones con el Canal 2 local.
1982	La Dirección de Radio y Televisión del gobierno de Nuevo León incursiona en la televisión local con el Canal 28. El Sistema de Televisión del gobierno de Hidalgo comienza funciones con el Canal 3 local.
1983	El Canal 7 de Villahermosa inicia transmisiones por la Comisión de Radio y Televisión de Tabasco.
1984	Aparece en el espectro el Canal 34 local de Televisión Mexiquense. Inicia funciones el Sistema Michoacano de Radio y Televisión. Hermosillo S.A., del gobierno de Sonora, transmite por primera vez en el Canal 6 local.
1985	Es introducido en el espectro y absorbido por Imevisión, junto con el Canal 13 y el Canal 22, el Canal 7 del D.F.
1989	Sistema Regional Radio-Televisión Oaxaca incursiona en el espectro televisivo mexicano con el Canal 9 local.
1991	Se funda el Sistema Jalisciense de Radio y Televisión con el Canal 7 local.
1993	A cargo del Consejo Nacional para las Culturas y las Artes (CONACULTA), XEIMT Canal 22 se convierte en televisora cultural.

- FUENTES:-** Enrique E. Sánchez Ruíz, "Hacia una cronología de la televisión mexicana", *Comunicación y Sociedad*, Universidad de Guadalajara, núm. 10-11, México, septiembre-abril 1991, pp. 263-266.
- Televisión Educativa [en línea], *Cronología*, disponible en: <http://www.televisioneducativa.gob.mx/index.php/quienes-somos/cronologia> [fecha de consulta: 4 de abril de 2014]
 - Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT) [en línea], Acervo, *Reseña de la Radiodifusión mexicana*, disponible en: <http://www.cirt.com.mx/portal/index.php/cirt/historia/historia-cirt> [fecha de consulta: 4 de abril de 2014]

CUADRO 4. Televisión Educativa y disposiciones estatales.

Año	Suceso
1941	Nace la Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT).
1950	Se publica el <i>Decreto que fija las normas a que se sujetarán en su instalación y funcionamiento las estaciones radiodifusoras de Televisión.</i>
1960	Se publica la <i>Ley Federal de Radio y Televisión.</i>
1964	Se lanza programa piloto, en circuito cerrado, de Telesecundaria.
1968	Telesecundaria queda inscrito al Sistema Educativo Nacional e inicia lecciones en el Canal 5 de TSM.
1969	Por decreto presidencial se crea la Red Federal de Estaciones de Televisión.
1973	Se publica la <i>Ley Federal Electoral</i> la cual permite el acceso gratuito a la radio y la televisión por parte de los partidos políticos.
1977	Se crea la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), dependencia de la Secretaría de Gobernación.
1974	Se publica la <i>Ley Federal de Protección al Consumidor</i> en donde se reglamenta la publicidad.
1979	Se expide el <i>Reglamento del Servicio de Televisión por Cable.</i>
1982	Se conforma la Unidad de Televisión Educativa y Cultural (UTE) con la consigna de producir y transmitir los programas educativos en México.
1985	La Unidad de Televisión Educativa (UTE) transmite con cobertura a nivel nacional a través de los satélites Morelos I y II.
1988	Se publica el decreto del cual nace el CONACULTA.
1992	Televisión Educativa transmite Telesecundaria y contenidos educacionales por medio de los satélites Solidaridad I y II.
2006	Se aprueba la <i>Ley Federal de Telecomunicaciones</i> y las reformas a la <i>Ley Federal de Radio y Televisión.</i>
2011	Se plantea para el 2015 el “apagón analógico” en el <i>Decreto de Transición Digital Terrestre.</i>
2012	Telesecundaria vuelve a transmitirse por televisión abierta.

- FUENTES:-** Enrique E. Sánchez Ruíz, “Hacia una cronología de la televisión mexicana”, *Comunicación y Sociedad*, Universidad de Guadalajara, núm. 10-11, México, septiembre-abril 1991, pp. 263-266.
- Televisión Educativa [en línea], *Cronología*, disponible en: <http://www.televisioneducativa.gob.mx/index.php/quienes-somos/cronologia> [fecha de consulta: 4 de abril de 2014]
 - Cámara Nacional de la Industria de Radio y Televisión (CIRT) [en línea], Acervo, *Reseña de la Radiodifusión mexicana*, disponible en: <http://www.cirt.com.mx/portal/index.php/cirt/historia/historia-cirt> [fecha de consulta: 4 de abril de 2014]

Anexo II. Mitos mexicas en los que se basa *Xiuhcōatl*⁷².

EL NACIMIENTO DE HUITZILOPOCHTLI, EL SOL, EN EL PENSAMIENTO MEXICA

Mucho honraban los mexicas a Huitzilopochtli, sabían ellos que su origen, su principio fue de esta manera:
En Coatepec, por el rumbo de Tula, había estado viviendo, allí habitaba una mujer de nombre Coatlicue.
Era madre de los cuatrocientos Surianos y de una hermana de éstos de nombre Coyolxauhqui.
Y esta Coatlicue allí hacía penitencia, barría, tenía a su cargo el barrer, así hacía penitencia, en Coatepec, la Montaña de la Serpiente.
Y una vez, cuando barría Coatlicue, sobre ella bajó un plumaje, como una bola de plumas finas.
En seguida lo recogió Coatlicue, lo colocó en su seno.
Cuando terminó de barrer, buscó la pluma, que había colocado en su seno, pero nada vio allí.
En ese momento Coatlicue quedó encinta. Al ver los cuatrocientos Surianos que su madre estaba encinta, mucho se enojaron, dijeron:
--“¿Quién le ha hecho esto?, ¿quién la dejó encinta? Nos afrenta, nos deshonor”.
Y su hermana Coyolxauhqui les dijo:
--“Hermanos, ella nos ha deshonrado, hemos de matar a nuestra madre, la perversa que se encuentra ya encinta. ¿Quién le hizo lo que lleva en el seno?”
Cuando supo esto Coatlicue, mucho se espantó, mucho se entristeció.
Pero su hijo Huitzilopochtli, que estaba en su seno, la confortaba, le decía:
--“No temas,

⁷² Transcripciones provenientes del libro *Cantos y crónicas del México antiguo*, de Miguel León Portilla.

yo sé lo que tengo que hacer”.
Habiendo oído Coatlicue
las palabras de su hijo,
mucho se consoló,
se calmó su corazón,
se sintió tranquila.
Y entretanto, los cuatrocientos Surianos
se juntaron para tomar acuerdo,
y determinaron a una
dar muerte a su madre,
porque ella los había infamado.
Estaban muy enojados,
estaban muy irritados,
como si su corazón se les fuera a salir,
Coyolxauhqui mucho los incitaba,
avivaba la ira de sus hermanos,
para que mataran a su madre.
Y los cuatrocientos Surianos
se aprestaron,
se ataviaron para la guerra.
Y estos cuatrocientos Surianos
eran como capitanes,
torcían y enredaban sus cabellos,
como guerreros arreglaban su cabellera.
Pero uno llamado Cuahuitlicac
era falso en sus palabras.
Lo que decían los cuatrocientos Surianos,
en seguida iba a decírselo,
iba a comunicárselo a Huitzilopochtli.
Y Huitzilopochtli le respondía:
--“Ten cuidado, está vigilante,
tío mío, bien sé lo que tengo que hacer”.
Y cuando finalmente estuvieron de acuerdo,
estuvieron resueltos los cuatrocientos Surianos
a matar, a acabar con su madre,
luego se pusieron en movimiento,
los guiaba Coyolxauhqui.
Iban bien robustecidos, ataviados,
guarnecidos para la guerra,
se distribuyeron entre sí sus vestidos de papel,
su anecúyotl, sus ortigas,
sus colgajos de papel pintado,
se ataron campanillas en sus pantorrillas,
las campanillas llamadas ayohualli.
Sus flechas tenían puntas barbadas.
Luego se pusieron en movimiento,
iban en orden, en fila,
en ordenado escuadrón,
los guiaba Coyolxauhqui.
Pero Cuahuitlicac subió en seguida a la montaña,
para hablar desde allí a Huitzilopochtli,

le dijo:
--“Ya vienen”-
Huitzilopochtli le respondió:
--“Mira bien por dónde vienen”.
Dijo entonces Cuahuitlicac:
--“Vienen ya por Tzompantitlan”.
Y una vez más le dijo Huitzilopochtli:
--“¿Por dónde vienen ya?”
Cuahuitlicac le respondió:
--“Vienen ya por Coaxalpan”.
Y de nuevo Huitzilopochtli preguntó a Cuahuitlicac:
--“Mira bien por dónde vienen”,
En seguida le contestó Cuahuitlicac:
--“Vienen ya por la cuesta de la montaña”.
Y todavía una vez más le dijo Huitzilopochtli:
--“Mira bien por dónde vienen”.
Entonces le dijo Cuahuitlicac:
--“Ya están en la cumbre, ya llegan,
los viene guiando Coyolxauhqui”.
En ese momento nació Huitzilopochtli,
se vistió sus atavíos,
su escudo de plumas de águila,
sus dardos, su lanza-dardos azul,
el llamado lanza-dardos de turquesa.
Se pintó su rostro
con franjas diagonales,
con el color llamado “pintura de niño”.
Sobre su cabeza colocó plumas finas,
se puso sus orejeras.
Y uno de sus pies, el izquierdo era enjuto,
llevaba una sandalia cubierta de plumas,
y sus dos piernas y sus dos brazos
los llevaba pintados de azul.
Y el llamado Tochancalqui
puso fuego a la serpiente hecha de teas llamada Xiuhcóatl,
que obedecía a Huitzilopochtli.
Luego con ella hirió a Coyolxauhqui,
le cortó la cabeza,
la cual vino a quedar abandonada
en la ladera de Coatépetl.
El cuerpo de Coyolxauhqui
fue rodando hacia abajo,
cayó hecho pedazos,
por diversas partes cayeron sus manos,
sus piernas, su cuerpo.
Entonces Huitzilopochtli se irguió,
persiguió a los cuatrocientos Surianos,
los fue acosando, los hizo dispersarse
desde la cumbre de Coatépetl, la montaña de la culebra.
Y cuando los había seguido
hasta el pie de la montaña,

los persiguió, los acosó cual conejos,
en torno de la montaña.
Cuatro veces los hizo dar vueltas.
En vano trataban de hacer algo en contra de él,
en vano se revolvían contra él
al son de los cascabeles
y hacían golpear sus escudos.
Nada pudieron hacer,
nada pudieron lograr,
con nada pudieron defenderse.
Huitzilopochtli los acosó, los ahuyentó,
los destruyó, los aniquiló, los anonadó.
Y ni entonces los dejó,
continuaba persiguiéndolos.
Pero, ellos mucho le rogaban, le decían:
--"¡Basta ya!"
Pero Huitzilopochtli no se contentó con esto,
con fuerza se ensañaba contra ellos,
los perseguía.
Sólo unos cuantos pudieron escapar de su presencia,
pudieron liberarse de sus manos.
Se dirigieron hacia el sur,
se llaman Surianos,
los pocos que escaparon
de las manos de Huitzilopochtli.
Y cuando Huitzilopochtli les hubo dado muerte,
cuando hubo dado salida a su ira,
les quitó sus atavíos, sus adornos, sus anecúyotl,
se los puso, se los apropió
los incorporó a su destino,
hizo de ellos sus propias insignias.
Y este Huitzilopochtli, según se decía,
era un portento,
porque con sólo una pluma fina,
que cayó en el vientre de su madre, Coatlicue,
fue concebido.
Nadie apareció jamás como su padre.
A él lo veneraban los mexicas,
le hacían sacrificios,
lo honraban y servían.
Y Huitzilopochtli recompensaba
a quien así obraba.
Y su culto fue tomado de allí,
de Coatepec, la montaña de la serpiente,
como se practicaba desde los tiempos antiguos.

LOS SOLES O EDADES QUE HAN EXISTIDO

Se refería, se decía
que así hubo ya antes cuatro vidas,
y que ésta era la quinta edad.
Como lo sabían los viejos,
en el año 1-Conejo
se cimentó la tierra y el cielo.
Y así lo sabían,
que cuando se cimentó la tierra y el cielo,
habían existido ya cuatro clases de hombres,
cuatro clases de vidas.
Sabían igualmente que cada una de ellas
había existido en un Sol (una edad).
Y decían que a los primeros hombres
su dios los hizo, los forjó de ceniza.
Esto lo atribuían a Quetzalcóatl.
cuyo signo es 7-Viento,
él los hizo, él los inventó.
El primer Sol (edad) que fue cimentado,
su signo fue 4-Agua,
se llamó Sol de Agua.
En él sucedió
que todo se lo llevó el agua.
Las gentes se convirtieron en peces.
Se cimentó luego el segundo Sol (edad).
Su signo era 4-Tigre.
Se llamaba Sol de Tigre.
En él sucedió
que se oprimió el cielo,
el Sol no seguía su camino.
Al llegar el Sol al mediodía,
luego se hacía de noche
y cuando ya oscurecía,
los tigres se comían a las gentes.
Y en este Solo vivían los gigantes.
Decían los viejos,
que los gigantes así se saludaban:
“no se caiga usted”, porque quien se caía,
se caía para siempre.
Se cimentó luego el tercer Sol.
Su signo era 4-Lluvia.
Se decía Sol de Lluvia (de fuego).
Sucedió que durante él llovió fuego,
los que en él vivían se quemaron.
Y durante él llovió también arena.
Y decían que en él
llovieron las piedrezuelas que vemos,
que hirvió la piedra tezontle
y que entonces se enrojecieron los peñascos.

Su signo era 4-Viento,
se cimentó luego el cuarto Sol.
Durante él todo fue llevado por el viento.
Todos se volvieron monos.
Por los montes se fueron a vivir los hombres-monos.
El quinto Sol:
4-Movimiento su signo.
Se llama Sol de Movimiento,
porque se mueve, sigue su camino.
Y como andan diciendo los viejos,
en él habrá movimientos de tierra,
habrá hambre
y así pereceremos.
En el año 13-Caña,
se dice que vino a existir,
nació el Sol que ahora existe.
Entonces fue cuando iluminó,
cuando amaneció,
el Sol de movimiento que ahora existe.
4-Movimiento es su signo.
Es éste el quinto Sol que se cimentó,
en él habrá movimientos de tierra,
en él habrá hambres.

Anexo III. Bases para la recepción de proyectos⁷³ en Canal 22.

Bases

I. Podrán participar casas productoras o productores independientes que deseen realizar programas y series en Canal 22. Los participantes deberán entregar sus proyectos desarrollados cabalmente. No se admitirán proyectos incompletos.

II. Como requisito indispensable todas las propuestas deberán estar registradas como Obra Literaria ante **INDAUTOR**.

III. Los participantes deberán aceptar estas bases al término de su lectura dando click al final de esta página, autorizando a Canal 22 para evaluar los proyectos aceptados.

IV. Los participantes deberán completar el formato de presupuesto de producción, que deberán llenar en línea, (este link se encuentra dentro del Portal de Proyectos), para presentarlo a Canal 22. La descripción de cada proyecto no deberá exceder una cuartilla o 1820 caracteres con espacios. **Dichos archivos no deberán contener virus al momento de ser cargados, de lo contrario serán eliminados de manera inmediata.**

Es obligatorio el uso de los formatos que se proporcionan para la ruta crítica y presupuesto.

Cuidar también que los archivos sean compatibles con Microsoft Office 2003, también son válidos archivos PDF.

Cuidar el peso de cada archivo que se suba. En caso de subir archivos muy grandes se corre el riesgo de que se pierdan al ser subidos al servidor de Canal 22.

Se recomienda subir archivos concisos de poco peso para que la operación del sistema y de la revisión de los documentos sea más ágil.

Peso máximo recomendado: 500 Kb por archivo.

V. Los proyectos deberán estar dirigidos al Comité de Producción y únicamente se recibirán por medio del sistema: Portal de Proyectos <http://portalproyectos.canal22.org.mx/>, o por medio de la página web del Canal: www.canal22.org.mx

VI. Después de examinar y evaluar cada proyecto, el Comité de Producción aprobará o desaprobará la viabilidad de incluirlo en la oferta programática de Canal 22. La institución no estará obligada a ningún compromiso de producción de los proyectos recibidos.

VII. Los proyectos remitidos deberán ser afines a la misión y la visión de Canal 22,

⁷³ Canal 22, Portal de Proyectos[en línea], Bases, disponible en: <http://portalproyectos.canal22.org.mx/bases.html> [fecha de consulta: 13 de marzo de 2014]

para lo cual los productores deberán conocer previamente dicha información, que se encuentra en la página web de Canal 22. (*Código Deontológico Canal 22*)

VIII. Los proyectos aprobados en la primera fase de selección ingresarán directamente al proceso de evaluación. Por ello, Canal 22 solicitará al productor información adicional, así como ejemplos del trabajo que haya realizado previamente a la aceptación definitiva del proyecto. **Los proyectos que sean rechazados se destruirán de manera electrónica.**

IX. El participante deberá proporcionar un registro completo, incluyendo una dirección de correo electrónico, con el fin de que Canal 22 pueda comunicar al productor el resultado de la selección.

X. Canal 22 considerará los proyectos que contemplen nuevos tratamientos, que sean de fácil comprensión para nuestros televidentes y que estén sustentados en el principio de respeto a la audiencia. (*Políticas de Programación y Producción de Canal 22*).

XI. Los proyectos serán evaluados en 2 periodos:

Enero 15 a Abril 15. Agosto 15 a Noviembre 15 .

XII. Durante el proceso de selección el productor y/o la casa productora no deberán presentar el proyecto a otra televisora.

XIII. No serán aceptados los proyectos que no cubran los requisitos en su totalidad.

Bibliografía:

- Alvarado Tezozómoc, Fernando, *Crónica Mexicáyotl*, UNAM, México, 1998.
- Aristóteles, *El arte poética (traducción del griego, prólogo y notas de José Goya y Muniaín*, Epasa Calpe, Argentina 1948.
- Aumont, Jacques, *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Ediciones Paidós Ibérica, España, 1989.
- Berger, Peter y Thomas Luckmann, *La construcción de la realidad*, Amorrortu Editores, Argentina, 2001.
- Cassirer, Ernst, *Filosofía de las formas simbólicas II*, Fondo de Cultura Económica, México 1972.
- Cassirer, Ernst, *Filosofía de las formas simbólicas III* Fondo de Cultura Económica, México 1988.
- Chion, Michel, *La audiovisión*, Paidós Comunicación, España, 1993.
- Cortés, Hernán, *Cartas de relación*, Linkgua ediciones S.L., España, 2007.
- De Sahagún, Bernardino, *El México antiguo*, Biblioteca Ayacucho, Venezuela, 1997.
- De Saussure, Ferdinand, *Curso de lingüística general*, Editorial Losada, Argentina, 2008.
- Delgado de Cantú, Gloria M. , *Historia de México. El proceso de una gestación de un pueblo*, Pearson Educación, México, 2002.
- Díaz Infante, Fernando, *La estela de los soles o calendario azteca*, Panorama, México, 2005.
- Duch, Luis, *Mito, interpretación y cultura*, Herder, España, 1998.
- Eagleton, Terry, *Ideología: Una introducción*, Paidós 9, España, 2005.
- Eliade, Mircea, *Mito y realidad*, Editorial Labor, España, 1991.
- Geertz, Clifford, *La interpretación de las culturas*, Gedisa, España, 2003.
- Genette, Gerard, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, España, 1989.

- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), *Estadísticas sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares, 2010*, INEGI, México, 2010.
- Jakobson, Roman, *Ensayos de lingüística general*, Planeta De Agostini, Argentina, 1986.
- León Portilla, Miguel, *Cantos y crónicas del México antiguo*, Historia 16, México 1986.
- León Portilla, Miguel, *El reverso de la conquista*, Editorial Joaquín Mortiz, México, 1986.
- Martín-Barbero, Jesús, *Los ejercicios del ver: hegemonía audiovisual y ficción televisiva*, Gedisa, España, 1999.
- Martínez, Amalia, *Televisión y narrativa*, Universidad Politécnica de Valencia-Facultad de Bellas Artes, España, 1989.
- McLellan, David, *Ideología*, Editorial Patria, México, 1994.
- Orza, Gustavo F., *Programación televisiva. Un modelo de análisis instrumental*, La Crujía Editores, Argentina, 2002.
- Puyal, Alfonso, *Teoría de la comunicación audiovisual*, Fragua, España, 2006.
- Rincón, Omar [comp], *Televisión pública: del consumidor al ciudadano*, La Crujía, Editores, Argentina, 2005.
- Rodríguez Licea, Ma. Guadalupe, *El mensaje místico de la piedra del sol*, Instituto Cultural Quetzalcóatl de Antropología Psicoanalítica, México, 2007.
- Rodríguez Pastoriza, Francisco, *Cultura y televisión: Una relación de conflicto*, Gedisa, España 2003.
- Rollo, May, *La necesidad del mito: la influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo*, Paidós, México, 1992.
- Tapia Rodríguez, Javier, *Leyenda y misterio de los aztecas*, Ediciones Brontes S. L., España, 2011.
- Thompson, John B., *Ideología y cultura moderna*, UAM, México, 2002.
- Treviño, José Enrique, *Televisión y comunicación. Un enfoque técnico práctico*, Alhambra, México, 1994.

Hemerografía

- Barbero Richart, Manuel, “Los códigos etnográficos: el código Florentino”, *Estudios de historia social y económica de América*, núm. 14, España, Universidad de Alcalá/Facultad de Filosofía, enero-junio 1997, pp. 349-379.
- Bustamante Valdez, Alberto [coord.], *Catálogo de producción. Canal 22, el canal cultural de México*. Canal 22, México, 2012.
- Carrasco Campos, Ángel, “Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones” en *Miguel Hernández Communicational Journal*, UMH, año 1, 2010, España, p 183.
- Martínez Zarandona, Irene, “La televisión infantil en México. Aproximaciones al estudio de su lenguaje audiovisual”, *Tecnología y comunicación*, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), núm. 26, año 10, enero-junio, 1996, p 30.
- Negrete Cantero, Mariana (Dir.), “Guía de programación”, *Skyview julio 2013*, México, Editorial Televisa, julio-agosto, 2013.
- Negrete Cantero, Mariana (Dir.), “Guía de programación”, *Skyview agosto 2013*, México, Editorial Televisa, agosto-septiembre, 2013.
- Negrete Cantero, Mariana (Dir.), “Guía de programación”, *Skyview septiembre 2013*, México, Editorial Televisa, septiembre-octubre, 2013.

Referencias electrónicas

- Cadena Tres Canal 28 [en línea], *Programación*, disponible en: <http://www.cadenatres.com.mx/programacion> [fecha de consulta 14 de julio de 2013]
- Cadena Tres Canal 28 [en línea], *Programación*, disponible en: <http://www.cadenatres.com.mx/programacion> [fecha de consulta 21 de julio de 2013]
- Cadena Tres Canal 28 [en línea], *Programación*, disponible en: <http://www.cadenatres.com.mx/programacion> [fecha de consulta 28 de julio de 2013]

- Cadena Tres Canal 28 [en línea], *Programación*, disponible en: <http://www.cadenatres.com.mx/programacion> [fecha de consulta 4 de agosto de 2013]
- Cadena Tres Canal 28 [en línea], *Programación*, disponible en: <http://www.cadenatres.com.mx/programacion> [fecha de consulta 11 de agosto de 2013]
- Cadena Tres Canal 28 [en línea], *Programación*, disponible en: <http://www.cadenatres.com.mx/programacion> [fecha de consulta 18 de agosto de 2013]
- Cadena Tres Canal 28 [en línea], *Programación*, disponible en: <http://www.cadenatres.com.mx/programacion> [fecha de consulta 25 de agosto de 2013]
- Cadena Tres Canal 28 [en línea], *Programación*, disponible en: <http://www.cadenatres.com.mx/programacion> [fecha de consulta 1 de septiembre de 2013]
- Cadena Tres Canal 28 [en línea], *Programación*, disponible en: <http://www.cadenatres.com.mx/programacion> [fecha de consulta 8 de septiembre de 2013]
- Canal 22 [en línea], “Señal metropolitana”, *Programación del Día*, disponible en: <http://www.canal22.org.mx/p/queries/calendario.php?s=met&t=c&h=14:09:38&l=es> [fecha de consulta 14 de julio de 2013]
- Canal 22 [en línea], “Señal metropolitana”, *Programación del Día*, disponible en: <http://www.canal22.org.mx/p/queries/calendario.php?s=met&t=c&h=14:09:38&l=es> [fecha de consulta 21 de julio de 2013]
- Canal 22 [en línea], “Señal metropolitana”, *Programación del Día*, disponible en: <http://www.canal22.org.mx/p/queries/calendario.php?s=met&t=c&h=14:09:38&l=es> [fecha de consulta 28 de julio de 2013]
- Canal 22 [en línea], “Señal metropolitana”, *Programación del Día*, disponible en: <http://www.canal22.org.mx/p/queries/calendario.php?s=met&t=c&h=14:09:38&l=es> [fecha de consulta 4 de agosto de 2013]

- Canal 22 [en línea], “Señal metropolitana”, *Programación del Día*, disponible en: <http://www.canal22.org.mx/p/queries/calendario.php?s=met&t=c&h=14:09:38&l=es> [fecha de consulta 11 de agosto 2013]
- Canal 22 [en línea], “Señal metropolitana”, *Programación del Día*, disponible en: <http://www.canal22.org.mx/p/queries/calendario.php?s=met&t=c&h=14:09:38&l=es> [fecha de consulta 18 de agosto 2013]
- Canal 22 [en línea], “Señal metropolitana”, *Programación del Día*, disponible en: <http://www.canal22.org.mx/p/queries/calendario.php?s=met&t=c&h=14:09:38&l=es> [fecha de consulta 25 de agosto 2013]
- Canal 22 [en línea], “Señal metropolitana”, *Programación del Día*, disponible en: <http://www.canal22.org.mx/p/queries/calendario.php?s=met&t=c&h=14:09:38&l=es> [fecha de consulta 1 de septiembre 2013]
- Canal 22 [en línea], “Señal metropolitana”, *Programación del Día*, disponible en: <http://www.canal22.org.mx/p/queries/calendario.php?s=met&t=c&h=14:09:38&l=es> [fecha de consulta 8 de septiembre 2013]
- Canal 22, Portal de Proyectos[en línea], *Bases*, disponible en: <http://portalproyectos.canal22.org.mx/bases.html> [fecha de consulta: 13 de marzo de 2014]
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) [en línea], *Inicia la programación infantil de Canal 22*, disponible en: <http://www.conaculta.gob.mx/detalle-nota/?id=17718#.U0G3MVzynVQ> [fecha de consulta 4 de abril de 2014]
- Esmas.com, Canal 5 [en línea], “Programación del 9 de Julio, 2013, al 15 de Julio, 2013”, *Programación TV*, disponible en: <http://programaciontv.esmas.com/v2/indexCanal.php?canal=canal5>[fecha de consulta 14 de julio de 2013]
- Esmas.com, Canal 5 [en línea], “Programación del 16 de Julio, 2013, al 22 de Julio, 2013”, *Programación TV*, disponible en: <http://programaciontv.esmas.com/v2/indexCanal.php?canal=canal5>[fecha de consulta 21 de julio de 2013]
- Esmas.com, Canal 5 [en línea], “Programación del 23 de Julio, 2013, al 29 de Julio, 2013”, *Programación TV*, disponible

- en: <http://programaciontv.esmas.com/v2/indexCanal.php?canal=canal5>[fecha de consulta 28 de julio de 2013]
- Esmas.com, Canal 5 [en línea], “Programación del 30 de Julio, 2013, al 5 de Agosto, 2013”, *Programación TV*, disponible en: <http://programaciontv.esmas.com/v2/indexCanal.php?canal=canal5>[fecha de consulta 4 de agosto de 2013]
 - Esmas.com, Canal 5 [en línea], “Programación del 6 de Agosto, 2013, al 12 de Agosto, 2013”, *Programación TV*, disponible en: <http://programaciontv.esmas.com/v2/indexCanal.php?canal=canal5>[fecha de consulta 11 de agosto de 2013]
 - Esmas.com, Canal 5 [en línea], “Programación del 13 de Agosto, 2013, al 19 de Agosto, 2013”, *Programación TV*, disponible en: <http://programaciontv.esmas.com/v2/indexCanal.php?canal=canal5>[fecha de consulta 18 de agosto de 2013]
 - Esmas.com, Canal 5 [en línea], “Programación del 20 de Agosto, 2013, al 26 de Agosto, 2013”, *Programación TV*, disponible en: <http://programaciontv.esmas.com/v2/indexCanal.php?canal=canal5>[fecha de consulta 25 de agosto de 2013]
 - Esmas.com, Canal 5 [en línea], “Programación del 26 de Agosto, 2013, al 2 de Septiembre, 2013”, *Programación TV*, disponible en: <http://programaciontv.esmas.com/v2/indexCanal.php?canal=canal5>[fecha de consulta 1 de septiembre de 2013]
 - Esmas.com, Canal 5 [en línea], “Programación del 3 de Septiembre, 2013, al 9 de Septiembre, 2013”, *Programación TV*, disponible en: <http://programaciontv.esmas.com/v2/indexCanal.php?canal=canal5>[fecha de consulta 8 de septiembre de 2013]
 - Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) [en línea], *Cuéntame INEGI*, conforme a la Población de mujeres y hombres en México, disponible en: <http://www.cuéntame.inegi.org.mx/población/mujeresyhombres.aspx?tema=P#sp> [fecha de consulta 31 de enero de 2013]
 - Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) [en línea], *Hogares con equipamiento de tecnología de información y comunicaciones por tipo de*

equipo, 2001 a 2012, disponible en: <http://www.inegi.org.mx/Sistemas/temasV2/Default.aspx?s=est&c=19007> [fecha de consulta 30 de enero de 2013]

- López Romo, Heriberto, *Los niveles socioeconómicos y la distribución del gasto*, Asociación Mexicana de Inteligencia de Mercado y Opinión A.C. (AMAI)[en línea], 2009, disponible en: <http://www.amai.org/NSE/NivelSocioeconomicoAMAI.pdf> [fecha de consulta 1 de agosto de 2012].
- Muriel, Josefina, Josefina, “Divergencias de la biografía de Cuauhtémoc” en *Estudios de Historia Novohispana*, Vol. 1, núm. 001, 1996, UNAM/Portal de revistas arbitradas de la UNAM[en línea], disponible en: <http://www.ejournal.unam.mx/ehn/ehn01/EHN00105.pdf> [fecha de consulta lunes 9 de diciembre de 2013].
- Real Academia Española (RAE) [en línea], *Diccionario de la lengua española*, búsqueda relacionada con la definición de *Ficción*, disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val= ficcion> [fecha de consulta: 24 de marzo de 2014]
- Once TV México [en línea], *Cartelera de programación*, disponible en: <http://oncetv-ipn.net/programacion/dia.php?a=2013&m=7&d=14> [fecha de consulta 14 de julio de 2013]
- Once TV México [en línea], *Cartelera de programación*, disponible en: <http://oncetv-ipn.net/programacion/dia.php?a=2013&m=7&d=21> [fecha de consulta 21 de julio de 2013]
- Once TV México [en línea], *Cartelera de programación*, disponible en: <http://oncetv-ipn.net/programacion/dia.php?a=2013&m=7&d=28> [fecha de consulta 28 de julio de 2013]
- Once TV México [en línea], *Cartelera de programación*, disponible en: <http://oncetv-ipn.net/programacion/dia.php?a=2013&m=8&d=4> [fecha de consulta 4 de agosto de 2013]
- Once TV México [en línea], *Cartelera de programación*, disponible en: <http://oncetv-ipn.net/programacion/dia.php?a=2013&m=8&d=11> [fecha de consulta 11 de agosto de 2013]

- Once TV México [en línea], *Cartelera de programación*, disponible en: <http://oncetv-ipn.net/programacion/dia.php?a=2013&m=8&d=18> [fecha de consulta 18 de agosto de 2013]
- Once TV México [en línea], *Cartelera de programación*, disponible en: <http://oncetv-ipn.net/programacion/dia.php?a=2013&m=8&d=25> [fecha de consulta 25 de agosto de 2013]
- Once TV México [en línea], *Cartelera de programación*, disponible en: <http://oncetv-ipn.net/programacion/dia.php?a=2013&m=9&d=1> [fecha de consulta 1 de septiembre de 2013]
- Once TV México [en línea], *Cartelera de programación*, disponible en: <http://oncetv-ipn.net/programacion/dia.php?a=2013&m=8&d=8> [fecha de consulta 8 de septiembre de 2013]
- Revista Mexicana de Comunicación (RMC) [en línea], Cebrián Herreros, Mariano, *Mercado de la televisión*, disponible en: <http://mexicanadecomunicacion.com.mx/rmc/2005/07/07/mercado-de-la-television/#axzz2UXjLiBrO> [fecha de consulta: 27 de mayo de 2013]
- TV Azteca [en línea], *Azteca siete Programación*, disponible en: <http://www.azteca.com/cartaprogramacion/index/index?canal=azteca7> [fecha de consulta 14 de julio de 2013]
- TV Azteca [en línea], *Azteca siete Programación*, disponible en: <http://www.azteca.com/cartaprogramacion/index/index?canal=azteca7> [fecha de consulta 21 de julio de 2013]
- TV Azteca [en línea], *Azteca siete Programación*, disponible en: <http://www.azteca.com/cartaprogramacion/index/index?canal=azteca7> [fecha de consulta 28 de julio de 2013]
- TV Azteca [en línea], *Azteca siete Programación*, disponible en: <http://www.azteca.com/cartaprogramacion/index/index?canal=azteca7> [fecha de consulta 4 de agosto de 2013]
- TV Azteca [en línea], *Azteca siete Programación*, disponible en: <http://www.azteca.com/cartaprogramacion/index/index?canal=azteca7> [fecha de consulta 11 de agosto de 2013]

- TV Azteca [en línea], *Azteca siete Programación*, disponible en: <http://www.azteca.com/cartaprogramacion/index/index?canal=azteca7> [fecha de consulta 18 de agosto de 2013]
- TV Azteca [en línea], *Azteca siete Programación*, disponible en: <http://www.azteca.com/cartaprogramacion/index/index?canal=azteca7> [fecha de consulta 25 de agosto de 2013]
- TV Azteca [en línea], *Azteca siete Programación*, disponible en: <http://www.azteca.com/cartaprogramacion/index/index?canal=azteca7> [fecha de consulta 1 de septiembre de 2013]
- TV Azteca [en línea], *Azteca siete Programación*, disponible en: <http://www.azteca.com/cartaprogramacion/index/index?canal=azteca7> [fecha de consulta 8 de septiembre de 2013]