

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**REALIZACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO
ORIGINAL: “MÁSCARAS”, UNA PROPUESTA DE SERIE
DE TELEVISIÓN EN MÉXICO**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

P R E S E N T A:

ARELY ZUGGEY ENTRALA PEÑA

ASESOR: ANTONIO SUASTE

CIUDAD UNIVERSITARIA, 2012.



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.

Capítulo 1: El Guión Literario Televisivo

INTRODUCCIÓN.....	7
1.1 El guión.....	11
1.2 El guión televisivo: Guión informativo y guión dramático.....	13
1.2.1 Guión informativo.....	13
1.2.2 Guión dramático.....	28
1.3 Guión dramático televisivo: Guión técnico y guión literario.....	32
1.3.1 Guión técnico.....	32
1.3.2 Guión literario.....	32
1.4 Estructura del guión literario televisivo.....	35
1.4.1 Formato.....	35
1.4.1.1 Guión a dos columnas.....	35
1.4.1.2 Guión a una columna.....	43
1.4.2 Tecnicismos.....	46
1.4.3 Acotaciones.....	50
1.4.4 Diálogos o parlamentos.....	51
1.5 Elementos y características del guión literario.....	52
1.5.1 Elemento del guión literario.....	53
1.5.1.1 Personaje.....	53
1.5.2 Características del guión literario televisivo.....	56
1.5.2.1 La historia.....	56
1.5.2.2 El conflicto.....	58
1.5.2.3 El tiempo.....	59
1.5.2.4 La acción.....	60
1.5.2.5 El lugar.....	60

Capítulo 2: Las Series

2.1 Tipos de programas televisivos.....	65
2.1.1 Informativo.....	66
2.1.1.1 Flash Informativo.....	66
2.1.1.2 Noticiero o telediario.....	66
2.1.1.3 Ediciones especiales.....	67
2.1.1.4 Opinión.....	67
2.1.1.5 Reportajes.....	67
2.1.1.6 Entrevistas.....	68
2.1.1.7 Deportes.....	68
2.1.2 Culturales.....	69
2.1.2.1 Documental.....	69
2.1.2.2 Musicales.....	69
2.1.2.3 Educativos.....	70
2.1.3 Entretenimiento.....	70
2.1.3.1 Magazines.....	70
2.1.3.2 Galas.....	70
2.1.3.3 Concursos.....	71
2.1.3.4 Talk Show.....	71
2.1.3.5 Reality shows.....	71
2.1.3.6 Retransmisiones.....	71
2.1.3.7 Comedia.....	71
2.1.4 Ficción.....	72
2.1.4.1 Caricaturas.....	73
2.1.4.2 Telenovelas.....	73
2.1.4.3 Series.....	75
2.1.4.3.1 Diferencias entre telenovela y serie.....	76
2.2 Series televisivas de ficción. Definición.	82
2.2.1. Nomenclatura de las series.....	82
2.2.1.1 Por tiempo (teleseries, series y miniseries).....	82
2.2.1.2 Por unitarias o sitcom.....	83
2.2.2 Tipos de series.....	83

2.2.2.1	Episódicas.....	83
2.2.2.2	Antológicas.....	84
2.3.3	<i>Relación de tipos de series y nomenclatura</i>	84
2.3	<i>Temática recurrente en series televisivas de ficción</i>	88
2.4	<i>Géneros demandantes</i>	88
2.5	<i>Principales series de ficción producidas por Televisa</i>	89
2.5.1	Década de los 60.....	89
2.5.2	Década de los 70.....	91
2.5.3	Década de los 80.....	101
2.5.4	Década de los 90.....	110
2.5.5	Series actuales (2000-2012).....	112

Capítulo 3: Proceso de Construcción: Proyecto Original para una Serie de Televisión en México.

3.1	<i>El Proyecto Original. Definición</i>	128
3.2	<i>Portada general</i>	130
3.2.1	Presentación de una portada de un proyecto original.....	130
3.3	<i>Título</i>	131
3.4	<i>Slogan</i>	133
3.4.1	Tipos de <i>slogan</i>	133
3.5	<i>Sinopsis</i>	135
3.5.1	Diferencias entre sinopsis, síntesis y resumen.....	136
3.5.2	Características de la sinopsis.....	137
3.5.3	Formato para presentar una sinopsis.....	138
3.5.4	Presentación de una sinopsis.....	140
3.6	<i>Psicología</i>	141
3.7	<i>Psicología de personaje</i>	142
3.7.1	Elementos de la psicología de personajes.....	143
3.7.1.1	Psicología larga: elementos.....	143
3.7.1.1.1	Características sociales.....	144
3.7.1.1.2	Características psicológicas.....	145

3.7.1.2. Psicología resumida: Elementos.....	146
3.7.2. Presentación de una psicología de personaje larga.....	148
3.7.3. Presentación de una psicología de personaje corta.....	149
3.8. Carátula del episodio 1.....	150
3.8.1. Presentación de portada del primer episodio.....	151
3.9. Síntesis del episodio 1.....	152
3.9.1. Presentación de síntesis de episodio 1.....	152
3.10. <i>Break</i> del episodio 1.....	153
3.10.1 Presentación de <i>Break Down</i> de episodio 1.....	154
3.11. Guión literario del episodio 1.....	155
3.12. Registro de un Proyecto Original (INDAUTOR).....	155
3.12.1. Definición.....	155
3.12.2. Misión.....	155
3.12.3. Beneficios.....	156
3.12.4. Finalidad.....	156
3.12.5. Contacto INDAUTOR.....	157
3.12.6. Pasos y Formatos.....	158

Capítulo 4: Realización y Construcción del Proyecto Original: “Máscaras”, una propuesta de Serie de Televisión en México.

4.1. MÁSCARAS, Idea Original.....	167
4.2. Sinopsis Original Episodio 1.....	174
4.3. Psicología de Personajes Episodio 1.....	177
4.4. MÁSCARAS, Portada General Original Episodio 1.....	182
4.4.1. Síntesis Original Episodio 1.....	184
4.4.2. Carátula Original Episodio 1.....	186
4.4.3. <i>Break Down</i> Original Episodio 1.....	188
4.4.4. Guión Literario Original Episodio 1.....	194

4.5. Certificados del Proyecto Original “MÁSCARAS”, expedidos por el Instituto Nacional del Derecho de Autor.....	215
4.5.1. Copia de solicitud de registro de obra requisitada.....	216
4.5.2. Copia de hoja de ayuda requisitada.....	217
4.5.3. Copia del proyecto original con folio al ser recibido en ventanilla 8 para acudir a pagar al banco.....	218
4.5.4. Copia de recibo bancario de pago de contribuciones, productos y aprovechamientos generales con sellos y folio.....	219
4.5.5. Copia de certificado de Registro Público de Derecho de Autor con sello y número de registro.	222
4.5.6. Copia de portada del proyecto original con etiqueta de sello y folio.....	223
4.5.7. Copia de primera hoja con folio y sello de “ENTREGADO”.....	224
CONCLUSIONES.....	225
BIBLIOGRAFÍA.....	244
REFERENCIAS ON LINE.....	246
ANEXOS.....	247

Introducción

La tesis está enfocada a explicar y detallar el procedimiento para la realización de un guión literario para una serie de televisión en México. Para la realización del proyecto literario se explican los orígenes, las posibles confusiones con otros términos, así como la mejor escritura y presentación del proyecto original.

Se plantean las diferencias, se disipa dudas y se propone una visión básica, pero sobretodo meticulosa de la conformación de una idea para su mejor redacción y comprensión audiovisual.

En el primer capítulo, se expone qué es, para qué sirve y cómo se redacta con ayuda de consejos y ejemplos un guión. Además, se expone tipologías televisivas de guiones informativos y dramáticos sin omitir evidenciar sus diferencias, similitudes y usos.

La tesis exhibe que el guión dramático se auxilia del guión técnico y guión literario para su mejor comprensión y realización; expresa qué es el guión técnico y el guión literario; muestra sus respectivas estructuras y formatos, incluso, los componentes por los cuales se conforman.

El capítulo uno, presenta la estructura del guión literario televisivo, es decir: Formato, guión a dos columnas y guión a una columna; tecnicismos, partes de posicionamiento y caracterización de la acción y la historia; acotaciones, intenciones de idiosincrasia; y diálogos o parlamentos, motores y reflejos del personaje.

Así como el elemento y las características del guión literario: Lo elemental del guión literario es el personaje, y los tipos que existen, los cuales son necesarios para que fluya la historia; y características del guión literario televisivo son la historia, el conflicto, el tiempo, la acción y el lugar, necesidades básicas para el desarrollo de una historia.

El capítulo dos describe las características básicas de los programas televisivos, los tipos (informativos, culturales, entretenimiento y ficción) y los formatos de cada uno de los tipos (informativo: *flash* informativo, noticiario o telediario, ediciones especiales, opinión, reportajes, entrevistas, deportes; culturales: documental, musicales, educativos; entretenimiento: *magazines*, galas, concursos, *talk show*, *reality shows*, retransmisiones, comedia; ficción: caricaturas, telenovelas y las series) sus características fundamentales, sus perfiles y finalidades para diferenciar y tener planteado las necesidades técnicas y literarias del producto audiovisual planeado.

En este último formato es donde se considera a la serie de televisión mexicana. Se conocen los pasos a seguir para su realización escrita así como su presentación básica sin dejar de lado diferenciar y disipar la duda entre la telenovela y una serie de televisión.

Se muestra la nomenclatura que ha recibido por Tiempo (5 min, 30 min), temática (*sitcom* o unitarias), y contenido (tipología). Sabiendo distinguir la serie, se procede a externar la historia de las series, sus propuestas y sus contenidos y estructuras al paso de los años de los 60 al 2012 y cómo es que han cambiado ya que los temas recurrentes se ven modificados o reemplazados por tintes más realistas al contexto.

El tercer capítulo puntualiza el proceso para la realización y construcción de un guión literario original de una serie de televisión en México toda vez que indica: qué es una sinopsis, cuál es su finalidad, contenido y cómo se realiza.

Qué es, cómo se hace, de qué se conforma la redacción y de quiénes es necesario hacer, la psicología de personajes creada por características sociológicas y psicológicas que juntas son la base para que haya coherencia en todo el guión, pues se desmenuza a los personajes principales para saber el porqué son de tal manera.

El título, sus características, cuáles son y de qué se auxilian para ser creados; el *slogan* y sus tipos, sus componentes, sus definiciones y su función; todo ello

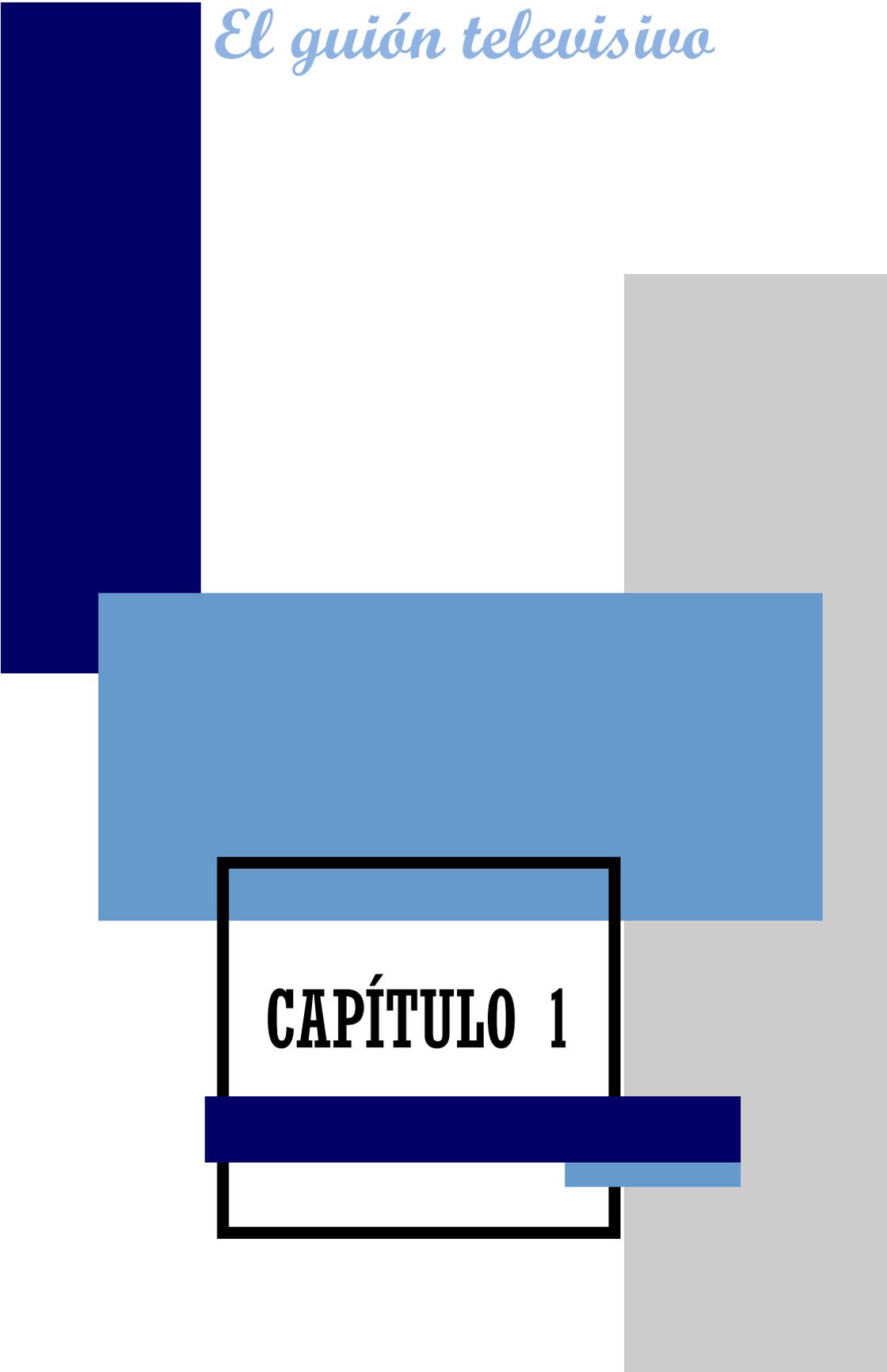
complementado con opiniones, consejos y presentaciones esquematizadas para una mejor elaboración.

Al mismo tiempo se esquematiza el ejemplo del elemento en presentación— ya sea sinopsis, psicología, carátula. Es decir, la parte teórica de los componentes del proyecto original.

El capítulo tercero expone quién es, dónde se ubica, horarios, precios, beneficios, formatos para el registro, el llenado en copia para saber cómo es que redactan en los espacios y cuáles son los que se deben completar para registrar una idea ante INDAUTOR. Incluso, especifica paso por paso el seguimiento para patentar además de brindar alternativas por alguna duda que surja.

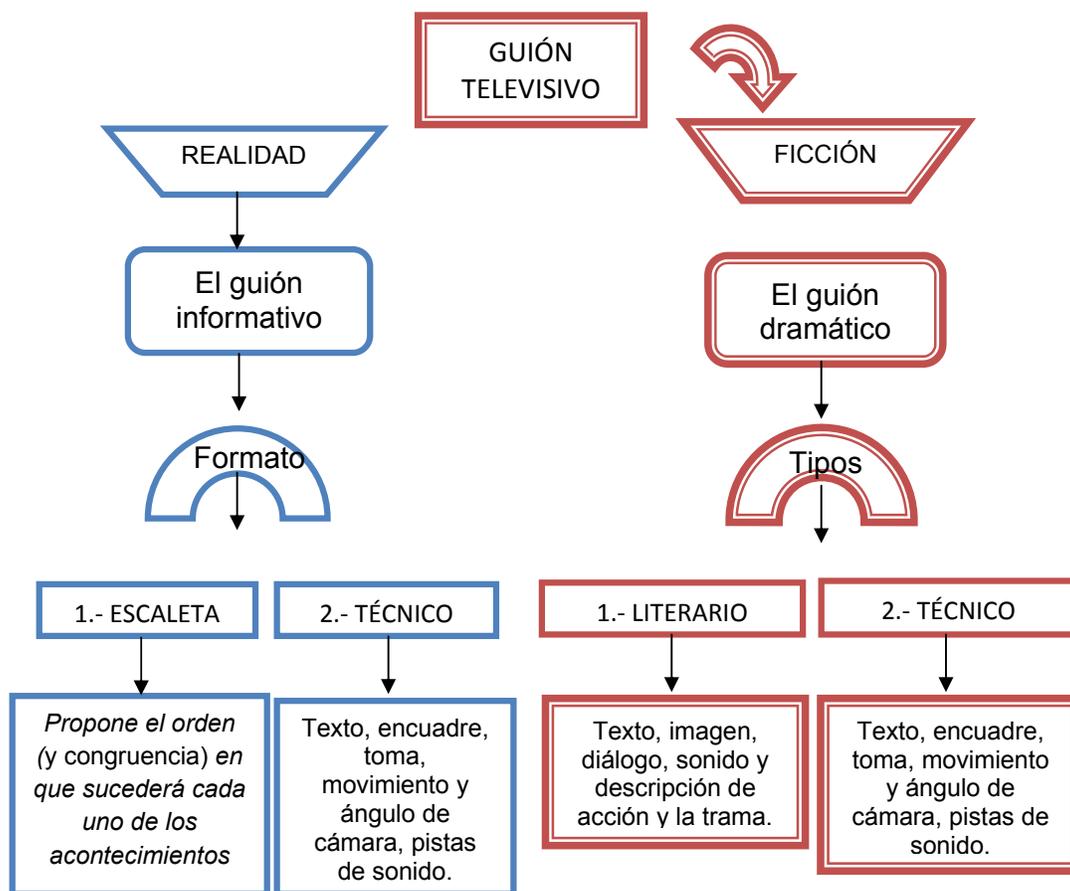
El cuarto capítulo presenta el proyecto original “Máscaras”, donde se observa: Idea original, síntesis episódica; y del episodio 1: sinopsis, psicologías, carátula, síntesis, *break down*, y el guión literario del primer episodio para una serie de televisión en México.

Finalmente, anexa INDAUTOR, institución que registra y garantiza la titularidad de una creación literaria, cuida de nuestras ideas y les otorga seguridad tanto a la obra como al autor. Se incluye copia de portada del proyecto original con etiqueta de sello y folio, copia de solicitud de registro de obra con sellos y folio, copia de recibo bancario de pago de contribuciones, productos y aprovechamientos generales con sellos y folio y finalmente copia de certificado de Registro Público de Derecho de Autor con sello y número de registro del proyecto profesional original de esta tesis.



El guión televisivo

CAPÍTULO 1



1.1 El guión

El guión es un escrito detallado, coherente y ordenado con miras a producirse en los medios masivos de comunicación. En el medio de la televisión y el cine contiene lo que se debe ver y escuchar en pantalla: *Imágenes y sonidos que quieren decirnos algo*. En la radio: sonidos, efectos, voces, silencios, música y diálogos que se utilizarán también para comunicar algo. “*La importancia del guión radica básicamente en: a) que incluye todo lo que va a aparecer, todo lo que va a verse o escucharse en el programa o mensaje a transmitir y b) en que es el esqueleto primordial respecto del cual se valora el tema, su atractivo y desarrollo, así como las posibilidades y previsiones necesarias, tanto técnicas como administrativas, para asegurar un resultado satisfactorio*¹”.

¹ Carlos González Alonso. *El Guión*. Trillas. 1984 1999. P8

Existen dos tipos de guión: el informativo y el dramático, y por regla general, lo que se escribe en ellos, dependerá siempre del medio de comunicación en el que se transmitirá. En este caso la televisión.

En el guión para televisión lo fundamental en cuanto a estructura es: el paralelismo y coherencia del audio y video, ya que expresarán una idea, y ésta a su vez, estará limitada por el tiempo destinado al programa.

*“El guión es la visualización previa de las imágenes, la concepción del producto final, es una pauta, una guía que orienta la creatividad”.*² Esta herramienta es de suma importancia en la producción de un programa, porque de él, los actores aprenderán sus diálogos; los técnicos sabrán sus funciones y conocerán sus necesidades, y al director le permitirá un control general.

*“Es un trabajo literario que constituye y permite leer de manera simultánea: diálogos, imágenes, acotaciones e instrucciones técnicas”.*³

Retomando una idea acerca del guionismo de Doc Comparato encontrada en su libro titulado *De la creación al guión (2005)*, es donde se resumió la esencia y significado del guión como una guía donde se exhibe con miradas y silencios, con movimientos e inmovilidades que pueden poseer mil relaciones entre sí, ya sea nítidas o ambiguas, violentas o dulces que hacen surgir hechos o situaciones invisibles en un guión, para realizarlo surge la necesidad de diferenciar los tipos, así como desglosar sus características y contenidos de los conocidos guiones informativos y dramáticos.

² Jorge E. González Treviño. *Televisión y Comunicación. Un enfoque teórico-Práctico*. México, Pearson Educación. 1994. P 69

³ Héctor Javier Pérez Monter. *El guión Audiovisual. Su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural*. México, Edt. Trillas. 2007. pág.15

1.2 El guión televisivo: Guión informativo y guión dramático

1.2.1. Guión informativo

“Está más relacionado con establecer los hechos como sucedieron originalmente, se busca la objetividad, entendiendo ésta como la manera en que un medio trata de reflejar una porción de la realidad en la forma más cercana al suceso mismo.”⁴

Parte de una idea o necesidad de informar un mensaje, le sigue una propuesta audiovisual, de contenido y tratamiento; se fija un objetivo de la necesidad y de lo que el programa pretende que se piense, se entienda, se sienta y se haga o conozca el público. Su lenguaje es claro, conciso y correcto.

El guión informativo es objetivo, por lo tanto no tiende a la representación. Hace uso de la “no ficción” que es todo *“aquello que proviene de la realidad y que se intenta reflejar de la manera más fiel posible(...) significa cualquier tipo de información cuyo origen está en la realidad y cuyo contenido se trata de mantener inalterado durante el proceso de la elaboración de un mensaje, de manera que éste refleje lo más fiel posible la realidad que lo originó”.*⁵

Tiene la finalidad de informar al espectador de manera verídica y hacerlo testigo de los acontecimientos. Usualmente esta herramienta la utilizan los programas como:

1. Noticiarios
2. Reportajes
3. Documentales
4. Cápsulas

⁴ Jorge E. González. *Televisión y comunicación. Un enfoque teórico-práctico*. México, Pearson educación. 1994 p 71

⁵ Maximiliano Maza Pérez. *Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión*. México Edit. Longman. 1994. P. 260

El guión informativo se nutre de la realidad, ya que es el punto de partida para la redacción de la información a notas periodísticas que contesten a las preguntas básicas de: qué, quién, cómo, dónde, por qué y cuándo, así también, pasará por un proceso de evaluación que verifique la importancia del contenido y su naturaleza, dependiendo el medio en el que se transmitirá y el mensaje que se quiera dar. Es de gran importancia mencionar que el evento y mensaje del guión está supeditado a la audiencia, a una línea editorial y al medio de comunicación. El guión informativo se construye gracias a:

- ❖ Un evento de la realidad. **Accidente automovilístico de dos jóvenes**
- ❖ Participantes, **2 jóvenes de 19 años**; y testigos, **policías de patrulla y personas de automóviles que presenciaron el hecho.**
- ❖ Tiempo en el que sucedieron los hechos, **viernes 19 de mayo a las 2:00 hrs**; así como el tiempo que se le otorga de transmisión en el programa, **2 minutos.**
- ❖ Lugar en donde se lleva a cabo la acción, **carretera México- Pachuca.**
- ❖ Causas, **personas en estado etílico**; circunstancias, **conduciendo a alta velocidad**; y efectos del hecho, **4 muertos.**
- ❖ Del periodismo: qué, quién, cómo, por qué, cuándo y dónde.
Viernes 19 de mayo. Accidente automovilístico y muerte instantánea de 2 jóvenes alcoholizados de 19 años en la carretera México- Pachuca a las 2 de la madrugada que ocasiona dos muertes más.

Este guión se vale de la escaleta y del guión técnico para una mejor distribución del tiempo y del contenido de un programa.

- A) ESCALETA:** Contiene los segmentos y su momento de presentación. Dicta qué personaje hace qué, cuándo y dónde. Maneja tiempos de cada fragmento y presenta la idea del programa. *“Propone el orden (y congruencia) en que sucederá cada uno de los acontecimientos y permite una visión de conjunto de las escenas y de las relaciones entre*

ellas..., es un esquema de progresión de situaciones y acciones de una historia".⁶

De acuerdo con Jan-Luc Godard, toda historia contiene un comienzo una parte media y un final, pero no necesariamente en ese orden, Es decir, la presentación del contenido en ocasiones puede o no ser lineal y ser modificada si es necesario de último momento. Básicamente toda escaleta lleva los mismos datos, aquí un ejemplo de lo general, ya que existe la posibilidad de que cada programa o medio tenga un formato específico.

Ejemplo:

Programa: Noticias	0	Productor: Arely Entrala	Fecha de transmisión:
Duración: 1:30			

PRIMER BLOQUE

#	Espacio	Seccion	Tiempo sección	Hora
1	2	Entrada institucional del programa	00:00:30	22:30:30
2	Escritorio central	Presentación del programa	00: 01:00	22:31:30
Tiempo aproximado	00:1:30			

0. Toda escaleta debe llevar los datos del programa.
1. Se trata del espacio en donde se numera el tema o la sección que se transmitirá
2. Indica en qué lugar del set se dará el mensaje.
3. Es la parte que sigue a comunicar, es decir, el tema de lo que se hablará
4. Es el tiempo destinado para que se comunique esa información dentro del programa
5. Dicta el tiempo en que inició y terminó la sección en tiempo real.
6. Es el tiempo total del programa.

Al final del presente trabajo se incluyen escaletas de algunos noticiarios en TV, como: Primero Noticias, Once noticias, Noticias canal 11.

⁶ Gerardo de la torre. *El guión, modelo para armar*. México, SOGEM Ficticia. P. 51

B) GUIÓN TÉCNICO:

- Especifica *la conformación de las escenas*
- Indica *cuál es el encuadre de cada cámara*
- Brinda *información sobre títulos y efectos de video*
- Señala *cómo se realizan los cambios o transiciones entre una toma a otra*
- Menciona *información sobre el sonido: diálogos, música, efectos sonoros.*
- Proporciona *Información sobre la duración (tiempo logístico) del programa.*⁷

El guión técnico está conformado para guión informativo y guión dramático en la mayoría de las ocasiones por: Encuadres, inclinaciones, ángulos, planos y movimientos que dejan visualizar el objetivo antes de realizar el programa. Es decir, qué, cómo, cuándo y dónde se tiene que ver el objetivo.

Encuadre: *“las personas, los elementos de la naturaleza y los objetos, resaltan sus características expresivas particulares, cuando son ubicados y limitados bajos los márgenes del cuadro..., la capacidad de seleccionar los elementos visuales de un conjunto delimitado por los márgenes del encuadre”.*⁸



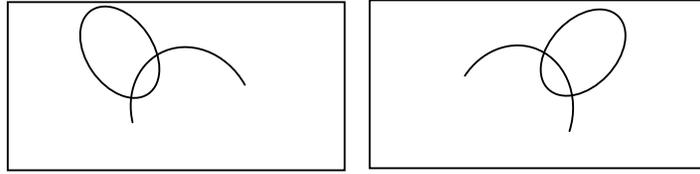
Proporción 4 a 3 de pantalla

Inclinación: *“un programa de televisión mantiene regularmente la horizontalidad de una cámara en relación con los márgenes, superior e inferior, de la pantalla: sin embargo tiene la posibilidad de jugar con esta inclinación, hacia la izquierda o hacia la derecha del encuadre, para crear ciertos efectos dramáticos en la imagen que presenta”.*⁹ Es mejor conocido como plano Holandés.

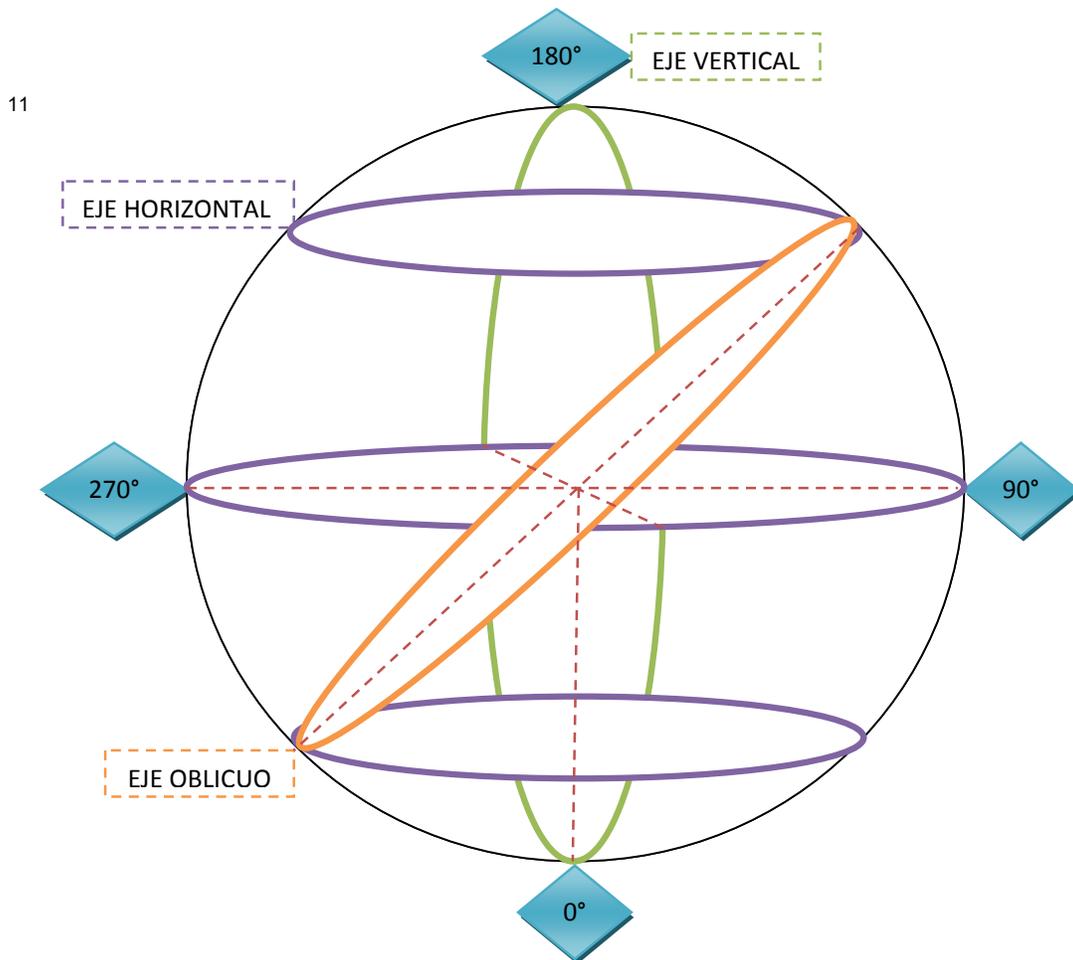
⁷ Mónica D. Gutiérrez González. *Manual de producción para TV. Géneros, Lenguaje, Equipo y técnicas.* Trillas. UDEM 1997. P. 29

⁸ IBIDEM PP. 51-52

⁹ IBIDEM P. 55



Ángulos: “Una historia televisiva podría compararse con una serie de imágenes cambiantes que representan acciones desde diferentes puntos de vista...,ha dado origen a una variedad de tomas en relación a los diferentes ejes (horizontal, vertical u oblicuo) que conforman una esfera imaginaria con la que el productor puede rodear a cualquier sujeto u objeto y a partir de la cual es posible visualizar las distintas posibilidades en este sentido”.¹⁰



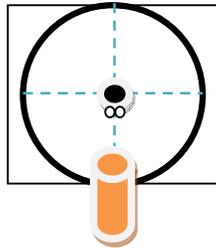
¹⁰ IBIDEM P. 56

¹¹ NOTA: Diagramas creados con base en esquemas de la DGTVE

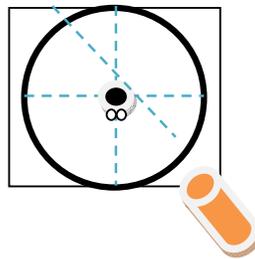
EJE HORIZONTAL

Frontal: posición de la cámara frente a ojos de sujeto.

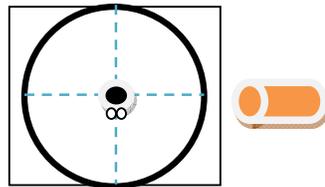
Cero grados



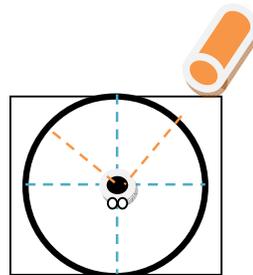
Tres cuartos: cámara en ángulo de 45° en relación con la mirada del sujeto.



Lateral: colocación de cámara a 90° con relación a la mirada del sujeto.

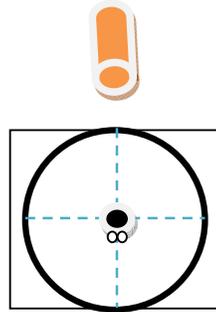


Overshoulder: la cámara puesta a 135 grados en relación con la mirada del sujeto ya sea hacia la izquierda o derecha.



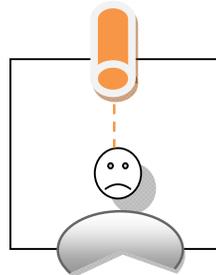
NOTA: Diagramas creados con base en esquemas de la DGTVE

Posterior: opuesto al frontal. Cámara a 180° en relación con relación a la mirada del sujeto.

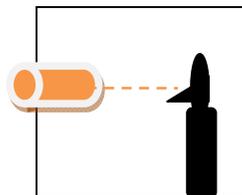


EJE VERTICAL

Cenital: cámara colocada sobre la cabeza del sujeto.

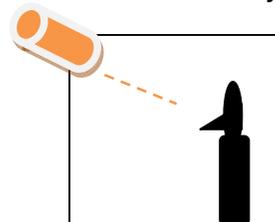


Normal: cámara a la altura del sujeto



EJE OBLICUO

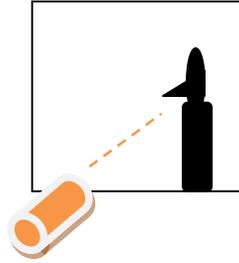
¹²PICADA: La cámara se ubica por encima de la línea de la mirada del sujeto, formando un ángulo que puede variar entre 20° y 40° ¹³



¹² NOTA: Diagramas creados con base en esquemas de la DGTVE

¹³ Mónica D. Gutiérrez González. *Manual de producción para TV. Géneros, Lenguaje, Equipo y técnicas*. Trillas. UDEM 1997. P. 58

¹⁴CONTRAPICADA: la cámara se emplaza muy por debajo de la altura de la mirada del sujeto



OTROS ÁNGULOS

NADIR: “La cámara se coloca exactamente debajo de la acción, a 270°. Para la realización de este tipo de encuadres es necesario contar con un piso de cristal u otro tipo de material que permita a la cámara colocarse debajo de la acción y visualizarla”. ¹⁵

Planos: Son imágenes que se están proyectando en el marco de la televisión. Son los espacios que se enmarcan en la televisión. Es “*la distancia que hay entre el sujeto de la toma y el lugar donde se emplaza la cámara determina el tamaño de la imagen, su relación con el medio ambiente, y hace posible una escala de planos con diferentes características narrativas*”

A mayor distancia entre sujeto y la cámara, menor espacio ocupa éste en el cuadro y hay mayor posibilidad de incorporar elementos descriptivos en la imagen- decorado, paisaje, ambiente- y así poder situar al personaje principal en relación a una acción, un lugar u otros personajes”. ¹⁶

¹⁴ NOTA: Diagramas creados con base en esquemas de la DGTVE

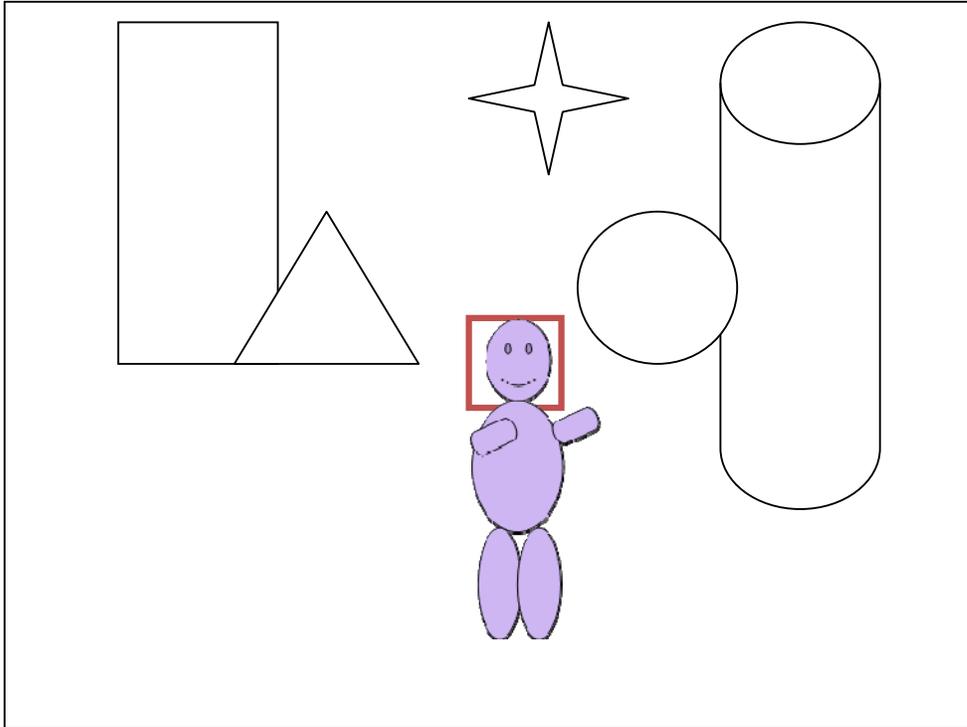
¹⁵ ALDANA Santana, Georgina. *Propuesta de serie televisiva para el Estado de Hidalgo: San Juan de los Milagros*. Tesis (licenciatura). México 2006. P. 55

¹⁶ Mónica D. Gutiérrez González. *Manual de producción para TV. Géneros, Lenguaje, Equipo y técnicas*. Trillas. UDEM 1997. 60

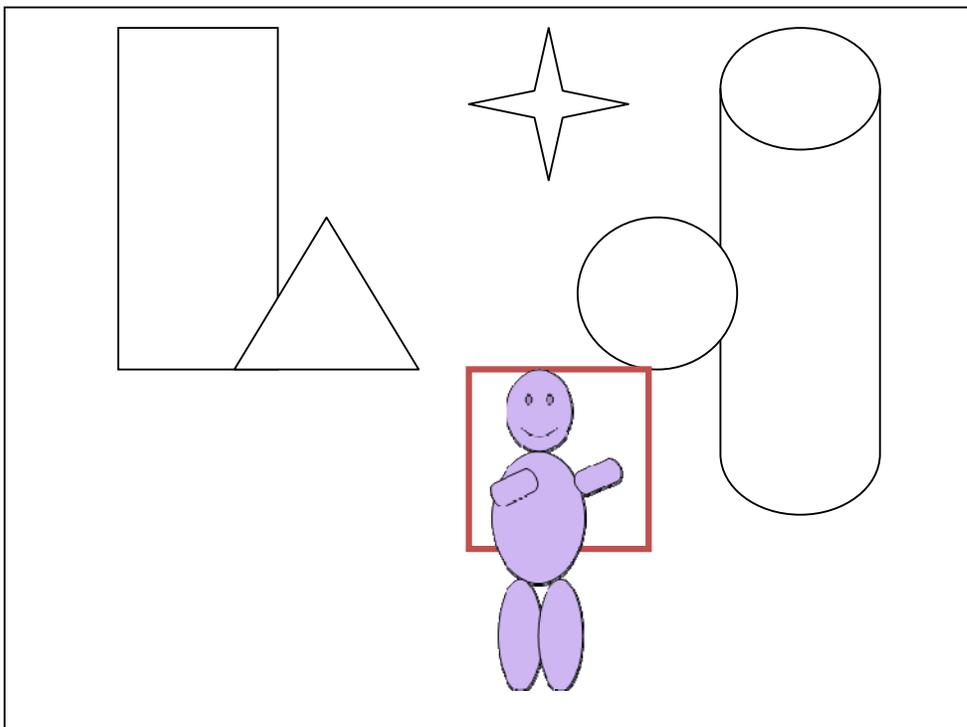
PLANOS MÁS UTILIZADOS

NOTA: Diagramas creados con base en esquemas de la DGTVE

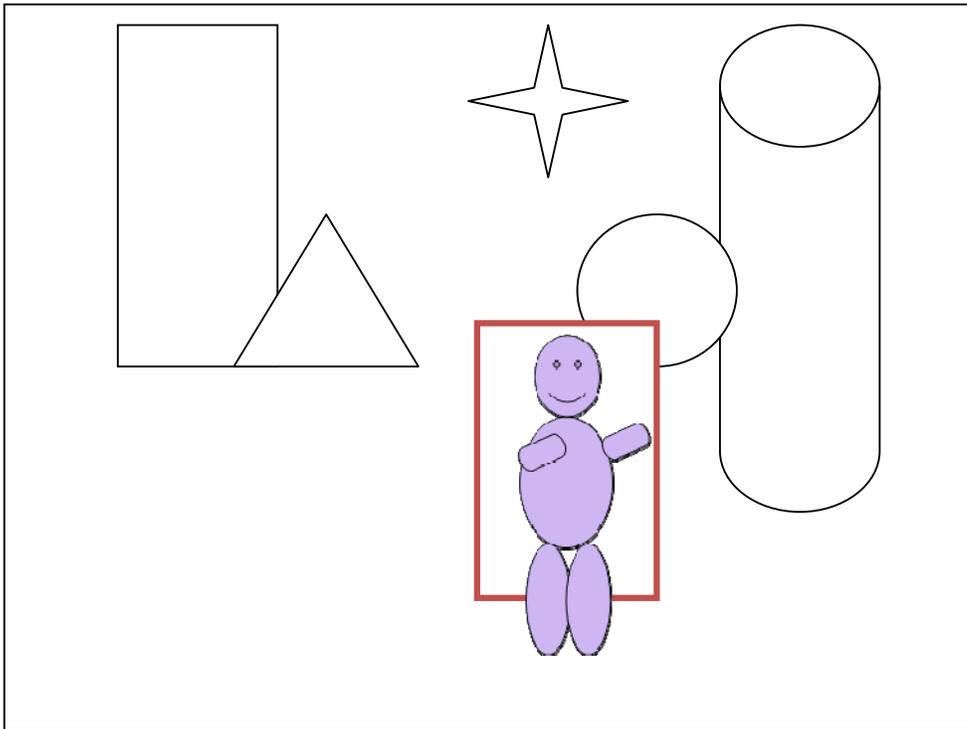
CLOSE UP (CP): Cara



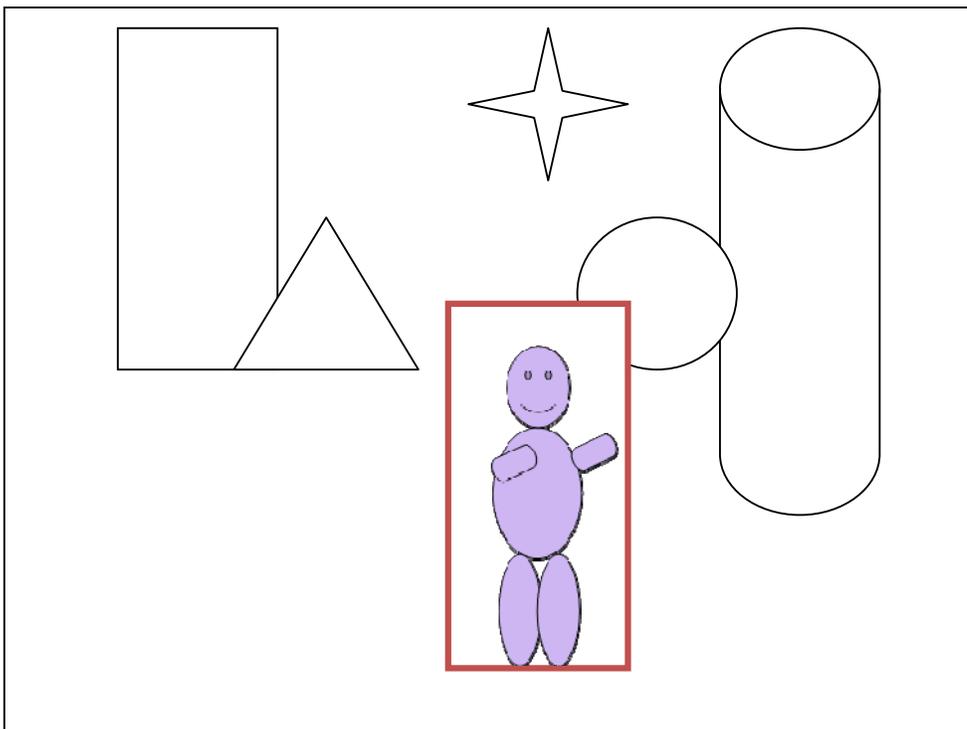
MEDIUM SHOT (MS): Desde la cabeza hasta abajo de la cintura



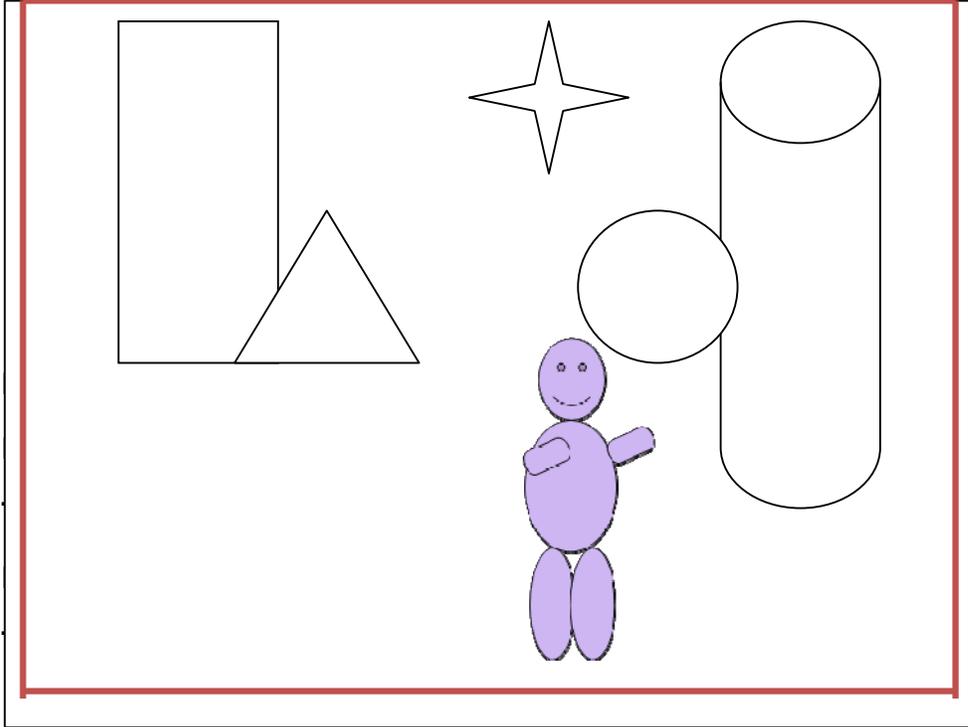
PLANO AMERICANO: Desde cabeza hasta un poco debajo de las rodillas.



FULL SHOT (FS): Cuerpo completo



LONG SHOT (LS): Persona completa con el paisaje



PLANOS GRUPALES

TWO SHOT: Dos personas a cuadro

THREE SHOT: tres personas a cuadro

GROUP SHOT: cuatro personas o más a cuadro.

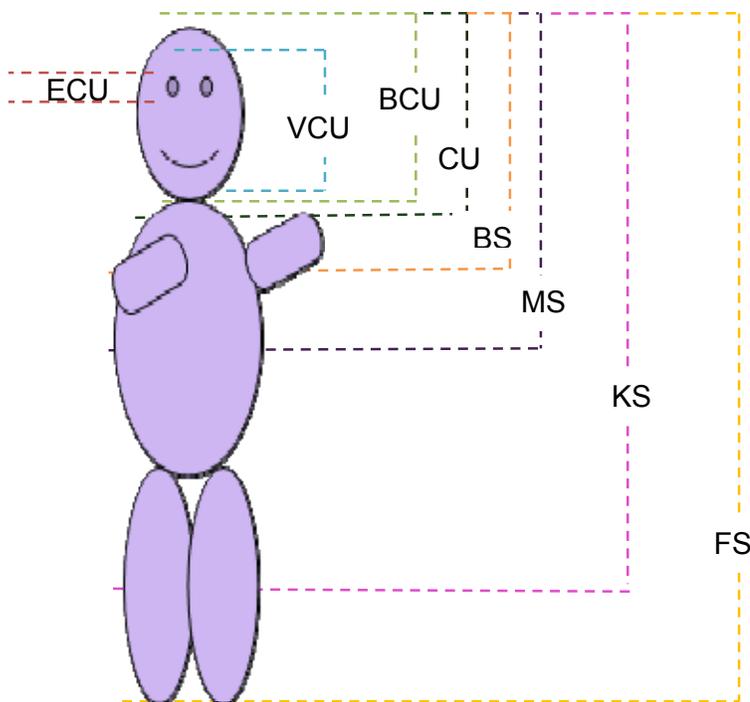
OTRO PLANO:

TIGH SHOT: *“Equivale a un close up, pero en este caso de otra parte del cuerpo o de un objeto, y no a la cara. Ej.: a los pies, al cable del teléfono, etcétera”.*¹⁷

¹⁷ ALDANA Santana, Georgina. Propuesta de serie televisiva para el Estado de Hidalgo: San Juan de los Milagros. Tesis (licenciatura). México 2006. P53

NOTA: Diagramas creados con base en esquemas de la DGTVE
 OTRA TIPOLOGÍA DE PLANOS

- Toma panorámica de un edificio _____
- Toma de un edificio _____
- Toma solamente de la azotea del edificio _____
- Toma de persona con su entorno _____



Planos lejanos o generales

- *Gran plano general o *extreme long shot*
- * plano general
- * *very long shot*
- L S
Long Shot

Planos medios

- MS
Medium Shot/ plano medio/ plano de cintura/
- KS
Knee Shot/ plano americano/ plano de rodillas/
- FS
Full Shot/ plano completo/ plano de conjunto/

Primeros Planos o planos cercanos

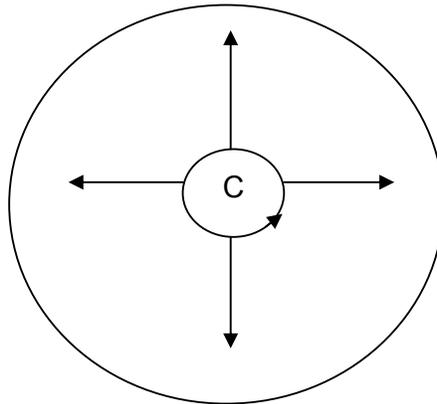
- ECU
Extreme Close Up/ gran primer plano/ plano detalle/
- VCU
Very Close Up
- BCU
Big Close Up/ primer plano/ head shot/
- CU
Close Up/ plano de hombros/n shoulder shot/
- BS
Bust Shot/ plano cercano/ médium close up/ plano de busto/

Movimiento: el emplazamiento de la cámara y sus desplazamientos sobre sus ejes y fuera de ellos incita a que la imagen provoque en el espectador una sensación de movimiento.

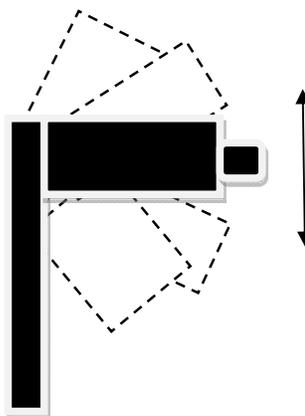
MOVIMIENTOS MÁS UTILIZADOS

✦ SOBRE SU PROPIO EJE

PANNING RIGHT O LEFT (PANEO): es un movimiento de cámara sobre su propio eje en círculo guiado hacia la derecha o a la izquierda. “Hacer girar sobre su propio eje la cámara, ya sea partiendo de la izquierda hacia la derecha o partiendo de la derecha hacia la izquierda”.¹⁸



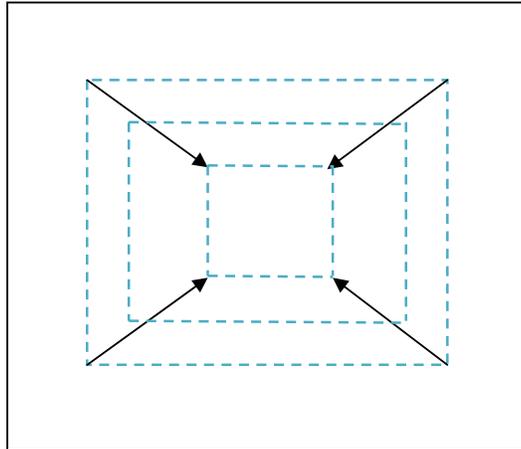
TILT UP O TILT DOWN: el “lente de la cámara se dirige hacia arriba o hacia abajo, por medio de una inclinación, permaneciendo el eje de cámara, siempre a una misma altura”.¹⁹



¹⁸ IBIDEM

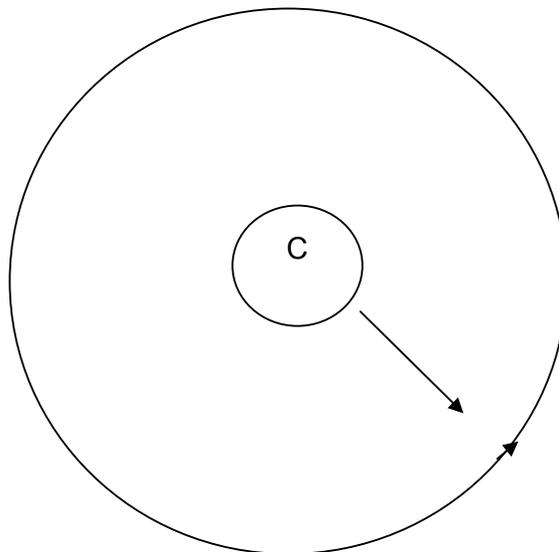
¹⁹ IBIDEM

ZOOM IN O BACK: “Desplazamiento óptico obtenido con un juego de lentes que crean el efecto de acercamiento o alejamiento en relación al sujeto”.²⁰



CAMBIO EL EJE DE LA CÁMARA

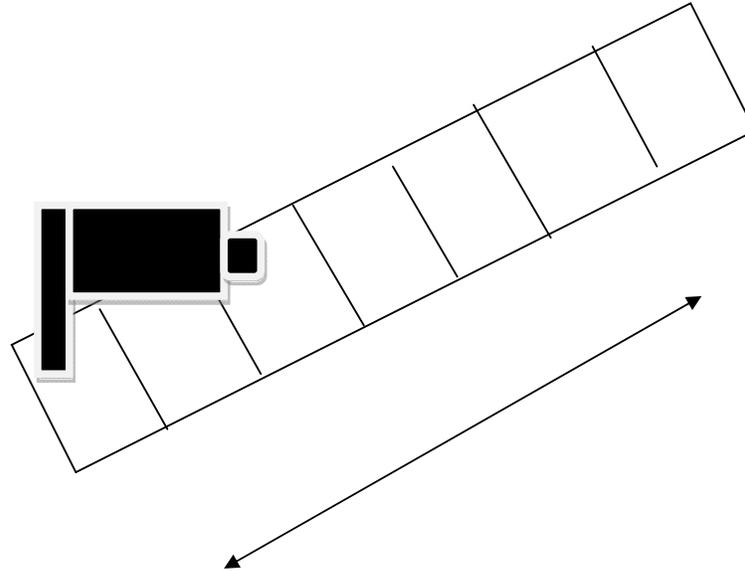
TRAVELLING RIHT O LEFT (TRAVEL): “consiste en mover la cámara lateralmente, ya sea hacia la derecha o hacia la izquierda, utilizando para ello un soporte de cámara móvil, un dolly o una plataforma. La distancia focal nunca cambia. Respeto el tamaño real”.²¹



²⁰ Herbert Zetl. *Manual de producción de televisión*. México, International Thomson, Editores. 2003. P. 65

²¹ ALDANA Santana, Georgina. *Propuesta de serie televisiva para el Estado de Hidalgo: San Juan de los Milagros*. Tesis (licenciatura). México 2006. P. 55

DOLLY IN O BACK: “se refiere a mover la cámara acercándonos o alejándonos de un punto dado en línea recta, hacia atrás o hacia adelante... por medio de un soporte móvil”.²²



OTROS MOVIMIENTOS

BOOM: “Es el movimiento de la cámara hacia arriba o hacia abajo con ayuda de una pequeña grúa. (boom up o boom down)”.²³

CANGREJO: “para realizar este tipo de movimiento es necesario que la cámara se monte en una grúa y a partir de este principio se puede realizar cualquier movimiento oblicuo”.²⁴

ARCO: “Movimiento curvo, simulando la figura de un arco, pueden darse mayores indicaciones como arco interno, arco externo, arco derecho, arco izquierdo”.²⁵

²² ALDANA Santana, Georgina. Propuesta de serie televisiva para el Estado de Hidalgo: San Juan de los Milagros. Tesis (licenciatura). México 2006.

²³ RUEDA, Adrian. Proceso de producción de la telenovela en México. Tesis (licenciatura) Edo. México. 1995

²⁴ ALDANA Santana, Georgina. Propuesta de serie televisiva para el Estado de Hidalgo: San Juan de los Milagros. Tesis (licenciatura). México 2006. P. 56

²⁵ IBIDEM

Ejemplo de guión técnico de un noticiario:

Programa: Noticias	Productora: Arely Entrala	Fecha de transmisión:
Duración: 1:30		

#	DURACION	VIDEO	AUDIO
1	00:00:30	FADE IN	FADE IN MELODIA INTITUCIONAL DEL PROGRAMA (CD1 TK1) 30" EN P.P. FADE OUT
2	00:01:00	M.S. Presentación de programa SÚPER: Carlos Sánchez	PERIODISTA.- Buenas noches, les doy una vez más la bienvenida...
	00:00:05		P.P INSIDENTAL (RAYO)
3	00:02:30	F.S. Noticia de Pollete TÍTULO DERECHO: "No maté a mi hija"	PERIODISTA: Aquí tenemos la última parte de la entrevista.....

Finalmente, para contrastar contenidos, es necesario conocer las características que hacen que se diferencie a este tipo de guión para que quede más clara su importancia en la realidad y su finalidad de comunicarla, transmitirla e informarla verazmente. Esto se logrará vislumbrar al conocer al guión dramático, su esencia ficticia y su finalidad de entretenimiento.

1.2.2. El guión dramático

Por su parte el guión dramático presenta un escrito detallado y ordenado de una historia que está en miras de producirse. Contiene lo que se debe ver y escuchar en: *Imágenes y sonidos que quieren decirnos algo*, las cuales por medio de la ficción representan e interpretan la realidad. Apela a los sentimientos emotivos y al entretenimiento del público.

"...No interesa mostrar la realidad objetiva, la finalidad es contar una historia de tal manera que la gente logre entenderla, además de cumplir con un

propósito como puede ser, entretener, persuadir”,²⁶ reflexionar, etc. Debe ser claro, conciso, provocar en el guionista una secuencia de imágenes claras y acordes a lo que en realidad se quiere ver.

El guión dramático se auxilia o se apoya de:

1. La ficción
2. La realidad
3. La creatividad

La ficción viene del *latín fictiō*. **La ficción es la acción y efecto de fingir (dar existencia a algo que no lo tiene en el mundo real). En este sentido, una ficción es una (...) invención (...) es toda clase de obra literaria (...) que narra sucesos imaginarios (ficticios).**

A su vez, lo ficticio se ayuda de la interpretación y la imaginación. En el guión dramático, algunas ocasiones la ficción se crea o se origina a partir de hechos basados en la realidad.

Un ejemplo de ello es “Mujeres Asesinas”, (Televisa, 2008). Una serie producida por Pedro Torres que presenta historias de mujeres que matan por amor sin remordimiento alguno. Cabe mencionar que son historias escritas a partir de hechos verídicos ocurridos en Argentina, los cuales fueron presentados en un libro escrito por Marisa Grinstein.

Este ejemplo nos lleva a decir que el guión dramático puede apoyarse de la ficción basada en la **realidad**, aunque no por ello significa que lo sea en primera instancia porque:

- a) No lo dramatiza la verdadera mujer que cometió el asesinato
- b) Aunque el guión contenga imágenes del hecho fehaciente aún así sería en su conjunto un producto de ficción.

²⁶ Jorge E. González. *Televisión y comunicación*. P 71

- c) La historia está creada por una persona externa al hecho, la cual, no estuvo en el caso, y por tanto, no cometió el delito. Se trata sólo de su **interpretación** la cual estará supeditada a los intereses de la casa productora que la realice.

Cabe destacar que en el guión dramático, los diálogos, los personajes y las **acciones** son producto de la **imaginación** del guionista, mismas que dependerán en gran medida de su **creatividad**.

Por **creatividad** entendemos el ingenio y talento que el guionista dará a la historia, que como ya se dijo, puede ser **ficticia** en su totalidad; o **ficticia** basada en hechos **reales**. En ambos casos, el guionista pone en práctica su **creatividad** al:

- a) Reconstruir los hechos
- b) Dar vida a los personajes
- c) Inventar situaciones
- d) Imaginar lugares y tiempos
- e) Crear acciones
- f) Escribir diálogos

Cuadro de diferencias

GUIÓN INFORMATIVO	GUIÓN DRAMÁTICO
Objetivo	Ficticio
Comunica una noticia de la vida real	Comunica una historia ficticia que puede o no basarse en hechos reales
No tiene personajes reales ya que se trata de personas de la vida real que vivieron un hecho. Así que el término es persona no personaje.	Tiene personajes inventados
La acción la da la cotidianeidad	La acción es creada con el fin de entretener
Informa	Entretiene
No tiende a la representación	Es representada por la historia
No es planeado	Es planificado
El lugar es verídico	El lugar es escogido o creado

Las notas son grabadas en tiempo real	El tiempo es ingeniado y manipulado
El conflicto es fehaciente, y en ocasiones, trascendente para la sociedad	El conflicto es momentáneo y trasciende sólo para la historia
Se graba guiado por escaleta	Se graba guiado por escenas

Cuadro de similitudes

GUIÓN INFORMATIVO GUIÓN DRAMÁTICO
Cuentan una historia lo más cercana a la realidad
Tienen alguien que acciona
Todo pasa en un tiempo y espacio determinados
Lo guía un conflicto
Tienen una finalidad o propósito
Siempre hay una acción

El guión dramático tiene la finalidad de entretener y redituar los intereses de la televisora que se encarga de producirlo.

Nuestro objeto de estudio en el presente trabajo es el guión dramático el cual se conforma del guión técnico y literario, por lo tanto es imperante saber sus características, formatos y contenidos para pensar y prever, analizar e investigar acerca de la información e idea literaria necesaria.

1.3. Guión dramático televisivo: guión técnico y guión literario

1.3.1. Guión técnico

Este guión incluye la información detallada sobre las especificaciones técnicas: planos, ángulos y movimientos de cámara para especificar qué información se desea que el receptor mire y con ello provocar sensaciones o pensamientos.

1.3.2. Guión literario

El guión literario es la narración para la televisión, una guía de la idea aclarada, concretada y estructurada conformada por columnas de escena, video, audio, efectos y parlamentos; por cortes, y transiciones; tiempos y espacios; personajes, acciones, sentimientos e intenciones.

Su estilo de expresión con el cual se formará, está supeditado al género y al público al que se dirige. Se planea con un tratamiento de acuerdo a un objetivo, finalidad y público meta. Desde un inicio se tiene que visualizar para su buena ejecución y redacción.

Apuesta a la psicología y se enmarca en extensiones de páginas y horas de transmisión televisiva y características, dependiendo del género. Se deriva de una extensa investigación al pensarse como producto audiovisual, con vistas a ser realizado y producido.

*“Es el relato cronológico del desarrollo del programa. Es un texto que describe lo esencial de la historia bajo la forma de una serie de escenas que se entrelazan unas con otras”.*²⁷ Plantea y expresa actos, comportamientos y reflexiones de los personajes. Responde a las preguntas: quién hace qué, para qué y por qué, cómo, cuándo y dónde.

²⁷ Neftalí E. Peñaflor Valdez. *Manual de Producción de televisión*. México, CETE. SEP. 1995. P. 29

Lleva implícito un mensaje que será conocido y completado diferidamente. Alcanza su plena funcionalidad hasta que ha sido representado. Invita, en ocasiones, al emisor a la curiosidad y al suspenso, sorpresa, temor, desilusión, alivio o esperanza. En él se presentan las relaciones entre las personas, sus entornos y sus psicologías.

Es un escrito detallado pero sin caer en la redundancia por ejemplo cuando se escribe un guión que la acción dramática será en un salón de clases, el guionista se limita a escribir solamente “salón de clases”, ya no es necesario redactar que tendrá sillas, pizarrón, mesas etc., pues está de más subrayar que un salón de clases cuenta con eso. Solamente si alguna parte del salón juega una acción dramática se especifica en el guión. Es detallado pero sintético. Maneja un lenguaje claro, conciso y correcto. Antes de iniciar la historia se contempla una estructura dramática: inicio, nudo y desenlace; un conflicto central y un objetivo principal, además de llevar un mensaje al receptor que logrará transportarlo a otra realidad, y en el mejor de los casos, incitarlo a una reflexión. El mensaje por lo general dependerá del público al que va dirigido, de sus necesidades, gustos y expectativas. Su finalidad es entretener.

El guión literario es un guión dramático, razón por la cual, está conformado por una historia ficcionada con hechos y acciones imaginados a partir de la realidad. Por último, siempre está expuesto a cambios.

Cuadro de similitudes

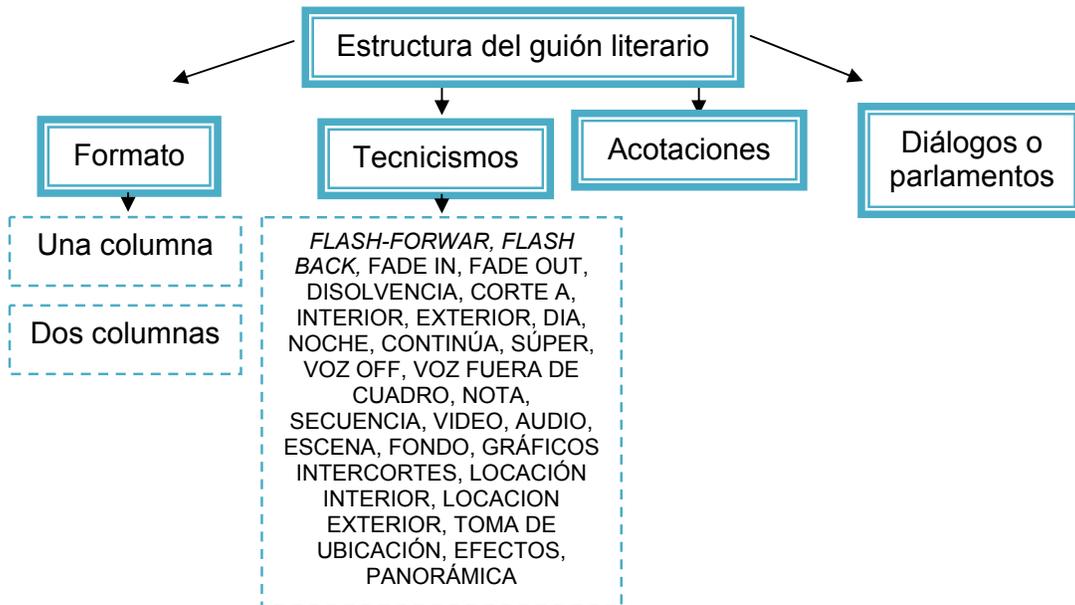
GUIÓN TÉCNICO GUIÓN LITERARIO
Contienen los datos de producción.
Se lee por escenas
Fungen como guía para el <i>staff</i> de la producción
Hablan de un personaje que acciona
Buscan la continuidad y coherencia de la historia

Cuadro de diferencias

GUIÓN TÉCNICO	GUIÓN LITERARIO
Indica ángulos, tomas, planos, iluminación, escenografía y movimientos	Describe toda una historia
Necesita tiempos para la duración de lo grabado, o para la inserción de algún audio o FX	Algunas ocasiones utilizan tiempos para lo que debe durar cada escena.
Dice en breve quién hace qué	Describe toda la acción, quién la hará y qué dirá
El formato puede tener varias columnas	El formato puede tener 2 columnas
Especifica efectos y pistas de audios	Propone qué audios necesita para la acción
No le interesan las emociones ni intensiones de los actores, sólo se rige por la continuidad	Expresa sentimientos, intensiones y continuidad.
Planea ejes de dirección de cámara	Provoca la dirección escénica
No tiene mensaje	Lleva un mensaje, que en el mejor de los casos, hace reflexionar al público

Nuestro objeto de estudio en el presente trabajo es el guión literario cuya estructura se presenta a continuación.

1.4. Estructura del guión literario televisivo



1.4.1. Formato

Los formatos son modos establecidos y estandarizados de presentar información. Es el tamaño y la forma de algo. Todo el que esté involucrado en la realización de un producto televisivo comprenderá las indicaciones del guión si éste respeta un formato. Los formatos son de uso común: son herramientas que facilitan el trabajo de un programa de televisión. Existen dos tipos: el de dos columnas y el de una.

1.4.1.1 GUIÓN A DOS COLUMNAS

a) Partes:

1. Escena
 2. Columna de audio
 3. Columna de video
 4. Área de descripción de la acción dramática
 5. Int. / Ext.
 6. Lugar
 7. Día / Noche
- } ENCABEZADO

- 8. Diálogos
- 9. Acotaciones
- 10. Tecnicismos
- 11. Título
- 12. Productor
- 13. Guionista
- 14. Fade In
- 15. Fade out



b) Características

1. Todo guión debe de escribirse en escenas. El número de las escenas del guión determina el número de lugares en donde transcurre la acción. Determinar este número es importante para decidir cuántos sets diferentes se tienen que construir, o cuántas locaciones se tienen que conseguir.

2. Cada escena debe de contener tres elementos básicos:

-  Descripción breve del lugar y personajes
-  Descripción breve de acción
-  Diálogos o parlamentos

3. La descripción del lugar debe de ser concisa, los detalles sólo se harán en casos indispensables para la comprensión y coherencia de la historia.

Ejemplo:

Descripción breve

<u>INT. CUARTO CLARITA. NOCHE</u> VEMOS A CLARITA LLORANDO TRISTE EN SU HABITACIÓN.	 1.- CLARITA: Mamá si tan sólo te hubiera conocido, te extraño tanto...
---	---

Descripción detallada.

<u>INT. CUARTO CLARITA. NOCHE</u> VEMOS A CLARITA LLORANDO EN SU HABITACIÓN DE CLASE BAJA DONDE SÓLO VEMOS UN BURÓ Y SU CAMA	 1.- CLARITA: Mamá si tan sólo te hubiera conocido, te extraño tanto...
--	---

4. Los personajes se describen sólo la primera vez que aparecen, o bien cuando es importante describir su aspecto, ya sea porque haya cambiado o porque algo de su apariencia sea importante para el desarrollo de la historia. La edad del personaje se escribe entre paréntesis en la primera descripción.

<u>INT. CUARTO CLARITA. NOCHE</u> VEMOS A CLARITA (11), LLORANDO TRISTE EN SU HABITACIÓN DE PRONTO DESCUBRIMOS QUE TIENE UN LUNAR EN EL CUELLO, EL MISMO	
--	--

<p>QUE TIENE SU MADRE EN LA FOTO QUE ÉSTA SOSTIENE ENTRE SUS MANOS.</p>	<p>1.- CLARITA: Mamá si tan sólo te hubiera conocido, te extraño tanto...</p>
---	--

5. La descripción de acción es lo más importante. Ésta tiene que ser clara y concisa, sin llegar a la exageración. Las descripciones deben ser funcionales y tienen que servir como guía para que el director y los actores tomen decisiones sobre cómo interpretar las escenas

<p><u>INT. CUARTO CLARITA. NOCHE</u></p> <p>VEMOS A CLARITA LLORANDO TRISTE EN SU HABITACIÓN INESPERADAMENTE, ABRE SIGILOSAMENTE EL CAJÓN DEL BURÓ QUE SE HALLA JUNTO A SU CAMA. SACA UN ALBÚM. LO ACARICIA Y COMIENZA A HOJEARLO CON SUMO CUIDADO.</p>	<p>1.- CLARITA: (NOSTÁLGICA) Mamá si tan sólo te hubiera conocido, te extraño tanto...</p>
--	---

6. Todo diálogo proporciona información y caracteriza al personaje. “No hay que llegar al detalle mínimo: si un personaje grita de dolor no se debe escribir ¡ay!, sólo se escribe que el personaje grita”.²⁸

CLARITA (GRITA): ¡Mamá te extraño! ¡Te extraño!

7. El guionista puede, si es muy necesario y lleva una intención fuerte para la escena, sugerir tomas o ángulos específicos, siempre y cuando la sugerencia sea sólo eso y aporte información a la acción.

²⁸ Maximiliano Maza Pérez. *Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión*. México, Edit. Longman 1994. P.165

INT. CUARTO CLARITA. NOCHE

VEMOS A CLARITA LLORANDO
TRISTE EN SU HABITACIÓN SOBRE
OJO DEL QUE SALE UNA LÁGRIMA

1.- CLARITA: Mamá si tan sólo te
hubiera conocido, te extraño tanto...

Es importante resaltar que estas características aplican para los guiones de dos y una columna porque recordemos que entre más sencilla sea la parte visual y literaria más entendible será para el personal.

Ahora es necesario conocer un ejemplo, para ello se agrega el esquema en acetato para una mejor visibilidad del formato a dos columnas.

c) Ejemplo de formato de guión a dos columnas para televisión



ESC2

INT. LOBBY RESTAURANTE

NOCHE 1 / INT. AUTO CAMILA

NOCHE 1

DOS ESPACIOS
ENTRE CORTE Y
ESCENA

MAYÚSCULAS, NEGRITAS,
SUBRAYADO Y DIAGONAL PARA
SEPARAR ENCABEZADOS

OBSERVAMOS A CAMILA
CONDUCIENDO SU AUTO,
CONVERSANDO VIA CELULAR
CON ENRIQUE.

6.- **CAMILA (MOLESTA):** ¿Por qué tardaste tanto en contestarme?

UN ESPACIO DEL DIÁLOGO A LA INDICACIÓN

INTERCORTE A: ENRIQUE EN EL LOBBY

7.- **ENRIQUE:** Porque estaba en una junta

DIÁLOGO PARALELO
A LA INDICACIÓN

A ESPACIO SEGUIDO
NEGRITAS
MAYÚSCULAS

8.- **CAMILA (IRÓNICAMENTE):** En una junta ¿a ésta hora?

9.- **ENRIQUE (OFF, DECIDIDO):** Sí, de último minuto.

VEMOS A ENRIQUE SIN
PRONUNCIAR UNA PALABRA

OBSERVAMOS A CAMILA QUE SE
MOLESTA PORQUE ENRIQUE NO
LE RESPONDE

10.- **CAMILA:** ¡Responde! No te quedes callado.

MAYÚSCULAS, NEGRITAS
SUBRAYADO A DOS ESPACIOS
DE LA DESCRIPCIÓN

NOTA: LEVANTA LA CEJA EN
SEÑAL DE ÉXITO

13.- **CAMILA (MOLESTA):** Cuando quieras hablar, llámame

MAYÚSCULAS
A ESPACIO
SEGUIDO

CAMILA CUELGA

VEMOS A ENRIQUE RESPIRAR
PROFUNDO Y SALE
SALE INTERCORTE

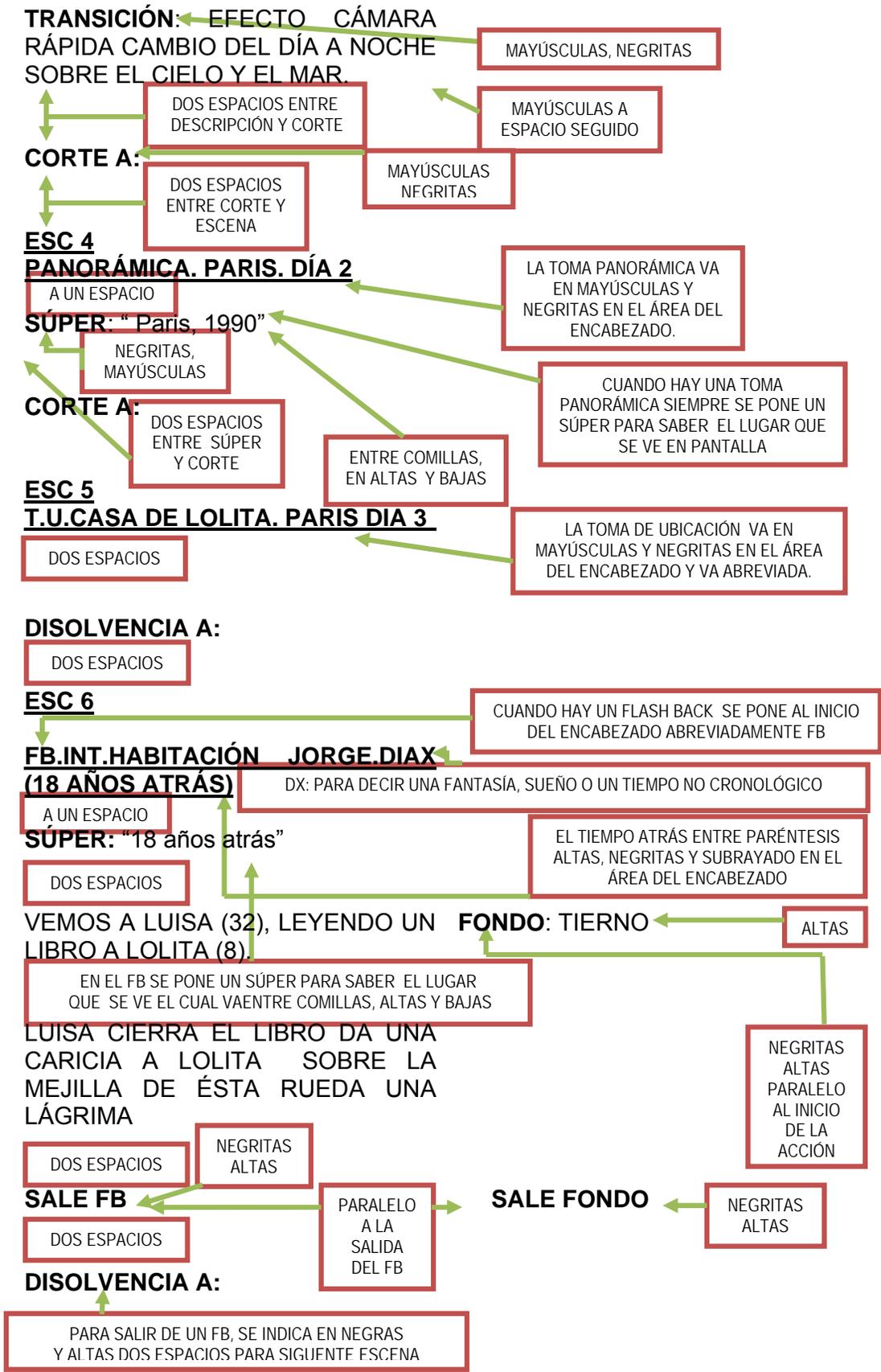
MAYÚSCULAS, NEGRITAS Y
ENTRE PARÉNTESIS,
ALINEADO LADO INFERIOR
DERECHO

(CONTINÚA)

CORTE A:

ESC 3

A UN ESPACIO



d) Presentación

1. Tipo de letra sugerido: Arial 12 puntos
2. Cada hoja del guión equivale aproximadamente a un minuto contemplando que el papel es de tamaño carta.
3. Se debe escribir en hojas tamaño carta, blancas y por un solo lado.
4. Es muy importante no cortar palabras, se sugiere dejar un espacio vacío y en seguida en el siguiente renglón escribirla completa.
5. Todas las páginas se numeran
6. Si una escena o diálogo siguen en la siguiente página se debe poner del lado inferior derecho entre paréntesis **CONTINÚA** y en el comienzo de la siguiente hoja de igual manera, pero del lado superior izquierdo antes de redactar la continuación de la escena.

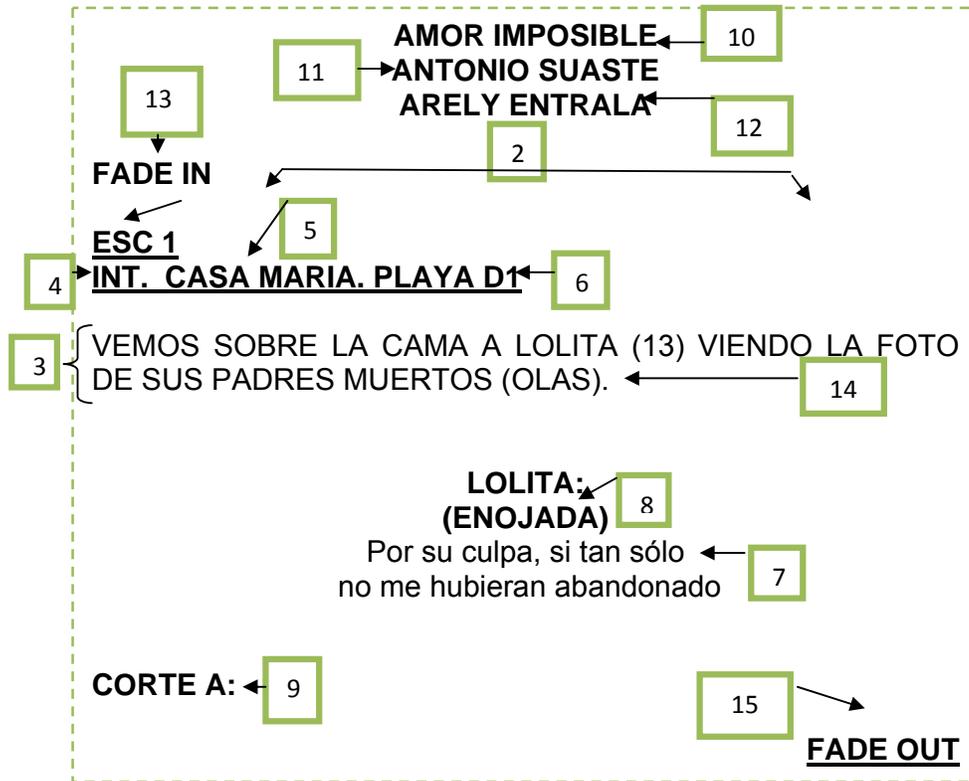
Es de suma importancia remarcar que esta presentación es utilizada para el guión de dos y en de una columnas.

1.4.1.2. GUIÓN A UNA COLUMNA

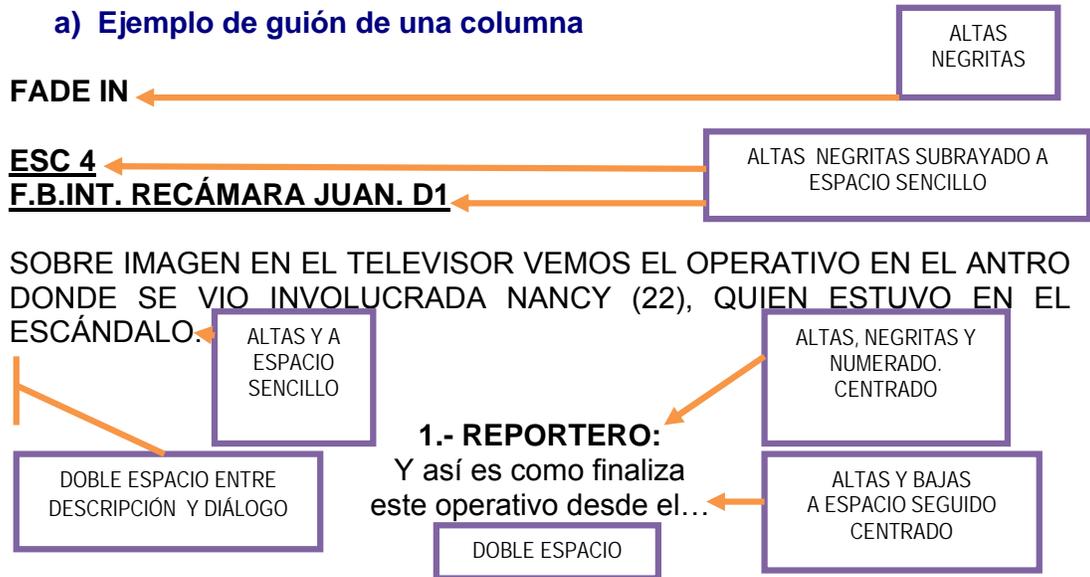
Partes:

- 1.- Escena
- 2.- Columna de Video y Audio, (**SE FUSIONAN AMBAS EN UNA SOLA**)
- 3.- Área de descripción de la acción dramática
- 4.- Int. / Ext.
- 5.- Lugar
- 6.- Día / Noche
- 7.- Diálogos
- 8.- Acotaciones
- 9.- Tecnicismos
- 10.- Título
- 11.- Productor
- 12.- Guionista
- 13.- Fade In
- 14.- Efecto
- 15.- Fade out

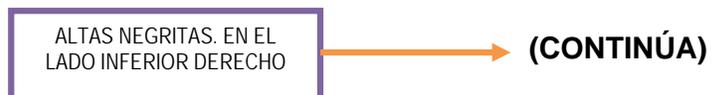
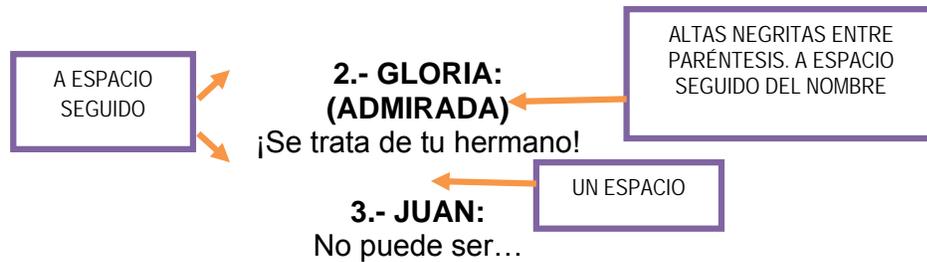
} ENCABEZADO



a) Ejemplo de guión de una columna



JUAN (27), Y GLORIA (24), OBSERVAN LA NOTA RECOSTADOS SOBRE LA CAMA.



1.4.2. Tecnicismos

“Los tecnicismos son los contenidos más breves de un guión, es decir, se trata de una instrucción, indicación o palabras claves para aquella persona que sabe de producción audiovisual y que sabe el significado al realizar el contenido. Comúnmente se han diferenciado por escribirse en altas, subrayados y ahora con los ordenadores, hasta en negrillas... Dentro de estos tecnicismos no se encuentran tomas o encuadres, materia de la cual ya no se debe preocupar el guionista”.²⁹ Son convenciones entre el equipo de producción y el escritor para un entendimiento del desarrollo del guión, y llegar así a una adecuada comunicación en la realización del programa.

TECNICISMO	ABREVIATURA	DESCRIPCIÓN
FLASH FORWARD	FF	Es un salto hacia adelante del tiempo en la narración de la historia con coherencia en la acción. Es la inserción de escenas que marcan un cambio futuro de la acción dramática.
FLASH BACK	FB	Es un salto del tiempo hacia atrás de la narración de una historia. Se maneja como una mirada hacia el pasado, la cual evocará algo en el presente. Por tanto se puede decir que sirve para revivir recuerdos del pasado. Grabado: segmentos de la trama que ya han sido emitidos, y sólo se retoman para volverlos a proyectar. No grabado: nueva escena, no ha sucedido, es decir, no ha aparecido en pantalla.

²⁹ Héctor Javier Pérez Monter. *El guión Audiovisual. Su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural*. México, Edit. Trillas. 2007. P 16

FADE IN	FADE IN	Es la frase para dar inicio a alguna escena o programa. Cambio de pantalla en negros a imagen.
FADE OUT	FADE OUT	Frase que informa que la historia ha terminado. Cambio de pantalla con imagen a negros.
INTERIOR	INT.	Se refiere a que el espacio en el que se desarrollará la acción, es un lugar cerrado, (foro).
EXTERIOR	EXT.	El espacio en el que se desarrollará la acción será en un lugar público. (calle, avenida, centro comercial, etc)
DISOLVENCIA	DISOLVENCIA	Acción de desvanecer lentamente una imagen en pantalla. Tiene un efecto de enlace o cambio suave entre escenas ante el ojo del ser humano. Podría significar el paso del tiempo en una acción dramática.
CORTE A:	CORTE A:	Es el paso y enlace directo de una escena a otra
DÍA	D	Horario al medio día o al atardecer en que se grabará la escena.
NOCHE	N	Horario nocturno en que se grabará la escena y en la que sucede la acción de la historia.
CONTINÚA	CONTINÚA	Expresa que aún sigue la escena.
NOTA	NOTA:	Se utiliza para dar indicaciones demasiado importantes a la producción o al actor o actriz. Alguna indicación de detalle, se redactan en el área de video, aunque sean indicaciones de audio. Ejemplo: NOTA: EN SEGUNDO PLANO HASTA DESAPARECER EL DIÁLOGO

SÚPER	SÚPER:	Elemento escrito sobre video que proporciona información adicional. <u>INT. CASA LOLA.DIA1</u> SÚPER: “HACE 25 AÑOS”
VOZ OFF	VO	Es la voz de un personaje que no está en escena: locutor, narrador, el pensamiento de alguien.
VOZ FUERA DE CÁMARA	VFC	Es cuando un personaje que está presente en la escena habla pero no lo vemos
SECUENCIA	SEC	Es la indicación que hace referencia a la unidad de acción, tiempo y espacio dramático, relacionado con la posición de la cámara.
ESCENA	ESC	<i>Es la toma que coincide con la entrada y salida de actores en el marco de grabación.³⁰</i>
VIDEO	VIDEO	Palabra que hace referencia a la columna del guión donde vemos imágenes en movimiento, gráficas, fotografías
AUDIO	AUDIO	Palabra que hace referencia a la columna del guión donde escuchamos sonidos, incidentales, música, voz, diálogos y efectos.
FONDO	FONDO:	Se utiliza en la columna de audio en el guión para hacer hincapié que en la acción hay un audio que está en el fondo y que cumple con una ambientación acorde al extracto de la historia. FONDO: SUAVE, INTENSO, TIERNO (Adjetivos).

³⁰ Sam Ordet. (2008, abril 08). Glosario de Cine. Recuperado de <http://arreatodocineoriginal.blogspot.com/2008/04/glosario-de-cine.html>

GRÁFICOS	GRÁFICOS:	Es la indicación de que en pantalla aparecerá una fotografía, un gráfico o una tabla estadística.
INTERCORTE	INTERCORTE	Paralelismo entre dos escenas que contienen una misma acción e intensidad. Cambio de escena a escena: una llamada telefónica, por ejemplo
EFFECTOS	FX	La alteración o creación de un sonido o imagen para ambientar una escena. Para intensidad dramática. Ejemplo: FX: TIMBRE DE CELULAR
TOMA DE UBICACIÓN	T.U.	Es un plano que muestra la dimensión del lugar donde se desarrollará una acción. Por ejemplo, la fachada de una casa, de un edificio etc. Fachada.
PANORÁMICA	PANORÁMICA	Es un plano que muestra la dimensión de un gran lugar: una ciudad, un campo. Son toma aérea.
LOCACIÓN INTERIOR	LOC. INT.	Espacio que no está construido en foro.es una locación que no está al aire libre. Por ejemplo, estar en el hotel Sheraton pero en una habitación real.
LOCACIÓN EXTERIOR	LOC. EXT.	Espacio que no está construido en foro.es una locación que está al aire libre. Por ejemplo, estar en el hotel Sheraton pero en la terraza.
TEMA MUSICAL	TEMA MUSICAL	Apoyo visual y auditivo a la acción del personaje (s). Con autor.

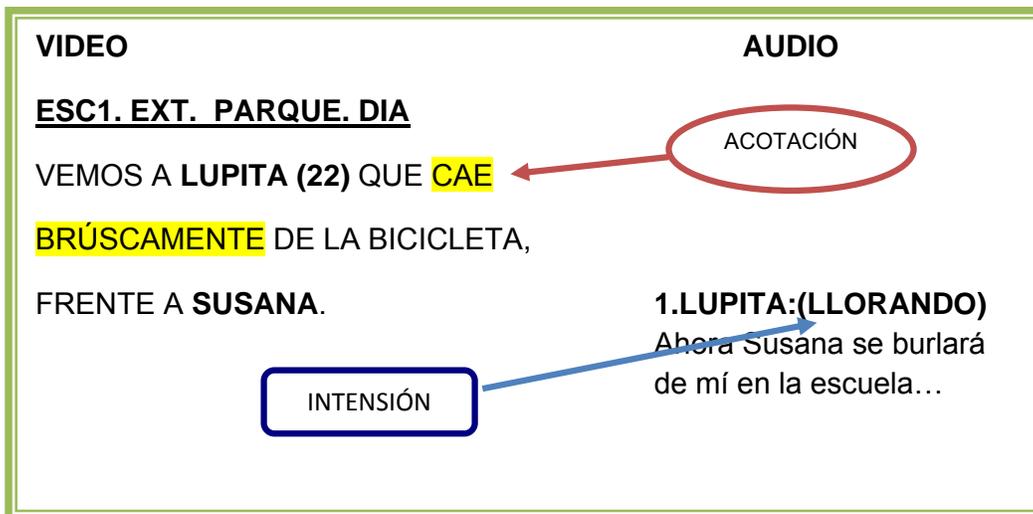
SUEÑO	Dormido el personaje. El inicio de la escena empieza dormido, después se pasa a la acción del sueño.
FANTASÍA	Despierto el personaje. El personaje acciona de una manera despierta y procede a otra acción de la misma manera. Aunque la segunda acción por lo regular contrae un efecto de imagen.

1.4.3. Acotaciones

*“Este es uno de los campos que debe guardar su diferencia de espacio con el diálogo, como esencia del guión. En las acotaciones cabe todo tipo de descripción, desde la escenografía o paisajes, clima, hasta la acción de los personajes, con sus intensiones o gesticulaciones, humor, etc. El campo de las acotaciones es el lugar adecuado para poner todas las indicaciones para los actores, antes del diálogo, previendo sus cambios de humor y lo que puedan estar haciendo mientras hablan en el siguiente parlamento o escuchan las líneas de otros personajes”.*³¹

La redacción de las acotaciones debe ser precisa y austera en adjetivos. El tiempo en que se conjugan los verbos son en presente y en tercera persona. La intensión se escribe sólo en los diálogos, esta intensión no se debe confundir con el adjetivo del verbo en la acotación. En las acotaciones es necesario tener presente la regla básica de español: sujeto + verbo + adjetivo.

³¹ Héctor Javier Pérez Monter. *El guión Audiovisual. Su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural*. México, Edit. Trillas. 2007. pág. 16



Es contestar a la pregunta ¿cómo sucedió? Es lo que se ve, se escucha y sucede en pantalla. Presenta personajes, lugares, acciones y edades. Algunas veces con finalidad de ambientar se pone entre paréntesis los efectos sonoros, esto en el caso del guión a una columna. Son de suma importancia porque provocan emociones en el espectador a la vez que orientan al productor y al actor.

1.4.4. Diálogos o parlamentos

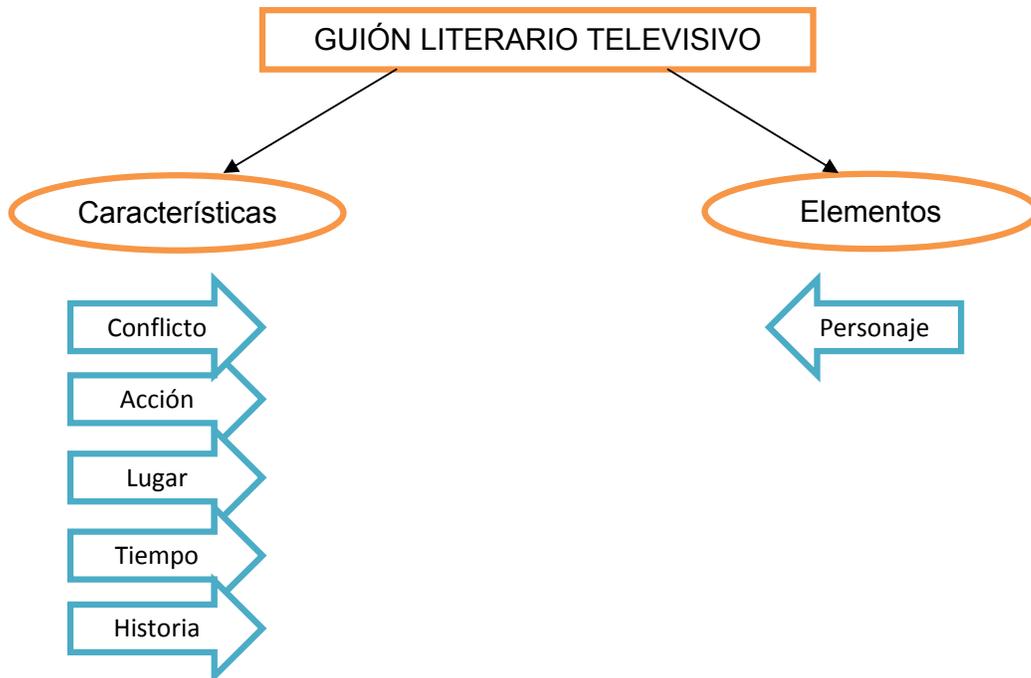
Es uno de los trabajos con mayor reto para el guionista pues el lenguaje de los personajes es de las tareas pues no sino hablar como él o ella. El diálogo es el que puede traicionar la historia del guión literario.

En el guión el diálogo es de gran importancia ya que dibuja al personaje, nos muestra quién es, qué piensa, qué siente, qué dice y cómo lo dice.

Por ejemplo, el vocabulario de un basurero y el de un diputado no es el mismo.

Dentro del guión los diálogos deben ser claros, directos y funcionales, es decir, debe de dar información acerca de la historia.

1.5. Elementos y características del guión literario televisivo



Un elemento es un “conjunto de los principios básicos o fundamentales de una ciencia o arte”.³² Se considera al personaje como el único elemento principal del guión literario ya que es el que posee un conflicto que necesita resolver, para ello, deberá actuar en un tiempo y un espacio determinados logrando así el desarrollo de una historia.

Una característica es “una cualidad: Que da carácter o sirve para distinguir a alguien o algo de sus semejantes”.³³ La historia, El conflicto, El tiempo, La acción y El lugar, son características que nunca se repetirán en su totalidad, a diferencia del personaje, donde él mismo puede tener varias historias, innumerables conflictos, mil y más lugares por recorrer, y siempre su vida estará en marcha, es decir, nunca se detiene.

³² The Free Dictionary. Recuperado de <http://es.thefreedictionary.com/elemento>

³³ RAE. Recuperado de www.rae.com/característica.

1.5.1. Elementos del guión literario televisivo

1.5.1.1 El personaje

Es el elemento principal, el que actúa y provoca acciones, sentimientos y es quien hace que tenga movimiento la historia. Posee una psicología, personalidad, carácter, metas y conflictos. Se desenvuelve en un espacio y tiempo determinado que transcurre a lo largo de la historia.

“El personaje es personaje porque es y porque hace, porque instaura su identidad sobre el universo que le diseñamos y se debate entre el deseo que le inventamos y la fatalidad que decidimos imponerle. El azar del personaje es la conveniencia de nuestro texto, y el mundo de casualidades en que éste se mueve, no es más que la manifestación superficial de una lucha entre dos fuerzas que tensan la estructura narrativa: una que se define a partir de las intenciones del personaje y otra que impone el desenlace previsto por el autor”.³⁴ Cada personaje tiene diferentes funciones y características, ninguno es igual, por ello, se dividen en protagonistas y antagonistas principalmente.

CLASIFICACIÓN DE PERSONAJE

Se habla de niveles y jerarquización de personajes en cuanto a su importancia según su papel y soporte a la historia. De acuerdo con Marco Julio Linares y Héctor Javier Monter, los personajes se pueden clasificar en:

- A) **PERSONAJES DE CARÁCTER** (PROTAGONISTAS y ANTAGONISTAS).
- B) **PERSONAJES TIPO** (ELENCO- REPARTO).
- C) **PERSONAJES SILUETA** (EXTRAS- ESCENOGRAFÍA).

³⁴ Recuperado el 24 nov. 2009 a las 14:38 hrs., de <http://www.lapaginadelguion.org/pers.htm/>

A) PERSONAJES DE CARÁCTER: poseen un lenguaje propio acorde a su nivel socio-económico, se desenvuelven en un ambiente coherente a la acción y tienen un oficio. Presentan un conflicto interno el cual debe ser resuelto durante la historia. Son los personajes principales dentro de la trama, *“materializan la tesis del autor, en sus complejos rasgos y acciones”*.³⁵ Se dividen en dos: Protagonista y Antagonista.

➤ **Protagonista:** *“es el que lleva el peso de la acción de principio a fin. Sus acciones son determinantes para el desarrollo de la historia completa”*.³⁶

Es el que sufre y lleva la acción y tesis principal de la historia del autor

➤ **Antagonista:** Indudablemente está relacionado con el personaje principal o protagonista, pues en el avance de la historia la recorren al parejo, hacia el mismo objetivo pero con diferentes necesidades y acciones. Es muy importante, ya que es el que provoca que el objetivo del protagonista se complique haciendo más interesante la historia. Por lo regular, siempre ha sido visto con intenciones negativas haciéndolo pasar como el “malo de la historia”.

B) PERSONAJES TIPO: *“Además de un oficio muestran un lenguaje y un propósito mediante los cuales ayudarán a desarrollar los ambientes, la acción y la psicología de los protagonistas”*.³⁷ Son considerados como catalizadores debido a su función y utilidad hacia los personajes de carácter. Suelen ser cercanos a los personajes principales. Es el elenco de reparto.

³⁵ Héctor Javier Pérez Monter. *El guión Audiovisual. Su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural*. México, Edit. Trillas. 2007. Pag. 62

³⁶ Maximiliano Maza Pérez. *Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión*. México. Edit. Longman de México Primera edición 1994. Pág. 29

³⁷ Héctor Javier Pérez Monter. *El guión Audiovisual. Su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural*. México, Edit. Trillas. 2007. P. 58

➤ **Funciones de los personajes tipo:**

Elemento de juicio: *“Es aquel personaje que puede llevar en su diálogo o en sus acciones la enunciación o demostración de las tesis del autor. A lo largo de la historia éste se ha presentado como un personaje inteligente o sensible... También puede ser el narrador”.*³⁸ **(TESIS)**

Pivote: es el que reparte necesidades, información y acciones a los personajes con su presencia. Por ejemplo: la madre del protagonista. **(PERSONAJES CERCANOS- REPARTEN INFORMACIÓN)**

Catalizador: Desata la acción. Presiona la llegada al conflicto y al clímax de la historia. Por ejemplo: la amante del personaje. **(PROPICIA EL PROBLEMA)**

➤ **Además otra clasificación de personajes tipo:**

1.- Arquetipos: Personaje que está muy relacionado con el o la protagonista, le desata sentimientos y emociones, le propicia acciones, reflexiona con él, le da ideas, y es, en muchas ocasiones, juez o cómplice de sus peripecias y de sus alegrías. Por ejemplo: el mejor amigo del protagonista. **(CERCANO)**

2.- Prototipos: Son fríos ejecutores de acciones en relación al protagonista pero sin ser muy cercanos a él. Funcionan además como ambiente para la escena. Por ejemplo: el jefe de la empresa donde trabaja la protagonista. **(AMBIENTE-RELACIÓN CONTEXTUAL)**

3.- Estereotipos: Son los personajes que representan y denuncian una situación social. Muestra el ambiente de ese contexto, oficios y psicologías de un grupo social, época o población. Por ejemplo: el grupo AA. **(GRUPOS SOCIALES)**

³⁸ IBIDEM. P. 59

C) PERSONAJES SILUETA: Son considerados un elemento de decoración dentro del marco de la imagen, fungen como objeto que ambienta la situación. Muestran y sitúan al espectador en un ambiente y oficio. Son conocidos como “*extras. Personaje desdibujado que sirva para dar atmósfera*”.³⁹

**CARÁCTER: PROTAGONISTA VS ANTAGONISTA = OBJETIVO
= / ACCIONES**

**TIPO: ELENCO-REPARTO} REPARTIDORES DE: ACCIÓN
INFORMACIÓN**

SILUETA: EXTRAS-ESCENOGRAFÍA} AMBIENTE= ATMÓSFERA

1.5.2. Características del guión literario televisivo.

1.5.2.1. La historia

Una historia es un relato real o ficticio que cuenta algo que ha sucedido en un tiempo y un espacio. Según Aristóteles, en la historia se concibe y se desarrolla un acontecimiento que representa una acción, un desarrollo, una controversia y un conflicto de la vida humana en un tiempo y espacio, el cual será escenificado por un personaje. De acuerdo con Maximiliano Maza y Fiel una historia se construye por:

- ✓ **inicio:** es el establecimiento de la acción y la presentación de personajes.
- ✓ **nudo:** es la confrontación de acciones para satisfacer las necesidades.
- ✓ **desenlace:** es la resolución de las vicisitudes y la necesidad está satisfecha.

³⁹ IBIDEM. P. 230

INICIO: Establecimiento de la acción.

Es la presentación de los personajes, se sabe su parentesco, su idiosincrasia y su función en la historia. Se plantea una situación inicial.

En el establecimiento de la acción conocemos el conflicto principal y se presenta la “*escena donde el personaje principal tiene el primer contacto con lo que será el motivo del conflicto de la historia*”.⁴⁰ Pero no sabe que ese conflicto será para él y que lo tendrá que resolver porque cambiará su vida.

Lo nota como algo externo. Sólo es una relación con el conflicto someramente, aún está en duda pues su vida no ha sufrido un cambio radical.

NUDO: La confrontación

Se trata del conflicto que afrontará el personaje principal y algunas veces los secundarios. El personaje sabe el conflicto a resolver y conoce la clave para solucionarlo.

Es la parte en donde se genera el conflicto que llevará directamente al clímax.

Aquí se apreciará claramente el asunto y la vida del personaje porque dará un giro su tranquilidad y rutina ya que tratará remediar un conflicto.

El conflicto se empieza a complicar con problemas secundarios. Después al problema se le ven miras a resolverse ya que se encuentran pistas para solucionarlo. Se nota que el conflicto principal se puede resolver. Es la parte más larga porque por lo regular dura casi la mitad del tiempo real.

⁴⁰ IBIDEM. P. 41

DESENLACE: La resolución

El desenlace es la resolución del conflicto por completo. Lo principal en el desenlace es el **clímax** que se trata de la parte de la historia donde se resuelve definitivamente el conflicto y todas las necesidades y acciones del personaje se notan válidas y suficientes. Por lo mismo, hablamos de la parte de la historia más emocionante ya que está en juego el éxito de la resolución del conflicto. El clímax es el momento de mayor tensión, o sea, el momento crucial de la historia.

Y lo otro necesario para el desenlace es la catarsis, que es la purificación espiritual, el desahogo o el alivio cuando el resultado del conflicto se ha obtenido y pasa, es en sí, una descarga de emociones provocadas por la historia.

Es importante su existencia para el público porque necesitan el final “feliz” al que están acostumbrados, es algo así como $a+b=c$, o como en los cuentos de hadas “*y vivieron felices para siempre*”: Catarsis del receptor.

1.5.2.2. El conflicto

Un conflicto es “*un choque, combate..., lucha de sentimientos contrarios, antagonismo*”.⁴¹ “*Apuro, situación desgraciada y de difícil salida..., situación de tensión entre deseos e intereses opuestos*”.⁴²

En las historias de televisión siempre los personajes en su vida se enfrentan a algún problema:

- 1) él contra la sociedad y el mismo ser humano,
- 2) él contra el destino o contra el poder y
- 3) él contra sus pasiones.

⁴¹ Diccionario Enciclopédico Larousse. 152

⁴² La enciclopedia. Volumen 5

El conflicto lo podrá ocasionar alguna cosa o persona que tenga una carga escénica, la cual dará paso a que los personajes desaten su inteligencia y astucia para resolverlo. Por ejemplo unas llaves, una carta, un asesinato etc.

Ante estos pesares, se presenta lo que para Aristóteles se llama “catarsis” que es la purificación espiritual, el desahogo o el alivio cuando el resultado del conflicto se ha resuelto y concluye.

Situación final de los personajes, a veces es la solución del conflicto.

1.5.2.3. El tiempo

Según Marco Julio Linares se trata de la “unidad de tiempo”, hora del día y época específica con intensidad dramática donde se desenvuelve el personaje.

En una historia se puede hablar de tres tiempos:

- ❖ Tiempo (**ÉPOCA**) en el que transcurre la historia: Se refiere a la época en que se desarrolla la historia. Una telenovela de algún periodo histórico, por ejemplo, “El vuelo del Águila”, (1996).
- ❖ Tiempo total de la historia: el tiempo en que se desenvuelve la historia por ejemplo **minutos, años o siglos**. En la película “La vida es bella” se relata un tiempo de crisis política y social a cargo de Hitler la cual duró bastantes años. Básicamente desde que se casan los protagonistas, y tienen un hijo, hasta la muerte del padre y con ello el término de la represión y racismo.
- ❖ Tiempo real de la historia: se refiere al tiempo que duró la historia al aire: **2 horas, 1 hora y 30 min.** etc. Depende para qué medio y qué tipo de producto sea porque no es la misma duración de un cortometraje a un largometraje, telenovela o una serie, de un spot a un documental, o en su caso, no es lo mismo cine, radio y televisión.

1.5.2.4. La acción

Es realizada por los personajes de la historia. Las acciones son las que cambian el rumbo de la historia. Transcurren en un espacio y tiempo. También llamada “Unidad de acción”, que se refiere a los acontecimientos que los personajes provocan y que integran y dan desenvoltura a la historia

El conflicto es parte importante porque llevará al personaje a actuar. Sin embargo Marco Julio Linares aclara que antes de empezar una obra se debe tener una idea de los componentes que fungirán como motores de la historia los cuales harán que se desarrolle.

En el guión literario quienes marcan las directrices hacia su evolución son las acciones. Las más usuales son: asesinatos, peleas, celos, competencias sentimentales o laborales y luchas de poder.

La acción en el guión no es detallada sino más bien se describe con el verbo: se pelean, se besan, se arriesgan etc.

1.5.2.5. El lugar

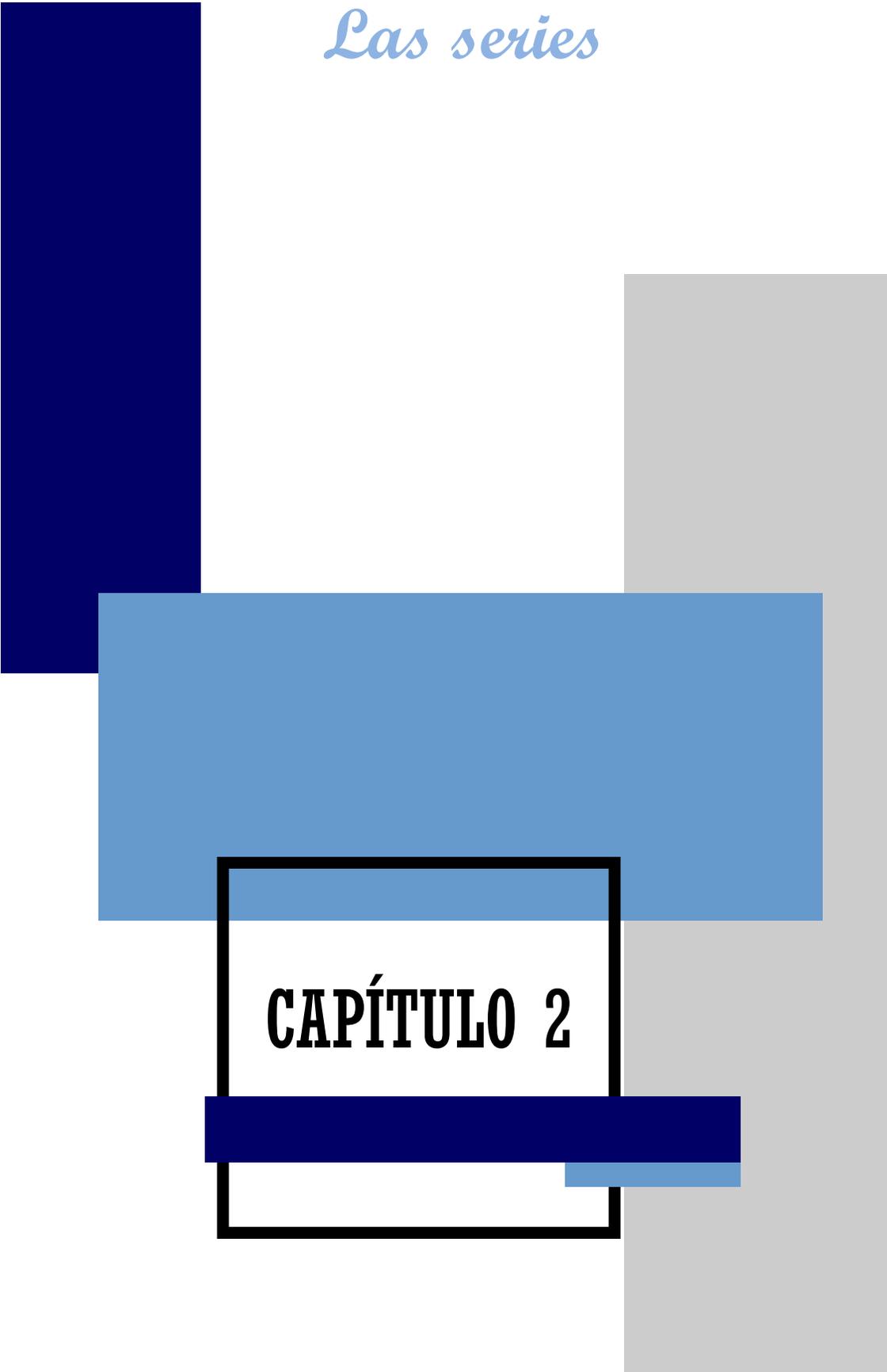
Los lugares cumplen una función de ubicar la historia en un contexto específico. *“Poseen un gran impacto en las acciones de los personajes pues, en gran medida, los lugares definen el tipo de acción que un personaje realiza en ellos”.*⁴³ Es la catalogada “Unidad de lugar”, referente a delimitaciones espaciales, con intensidad donde el personaje actúa. No son las mismas acciones de un panteón a una fiesta.

El lugar en el guión literario, juega un papel importante, ya que ofrece información acerca del personaje, de su idiosincrasia, del medio donde se desenvuelve, de cómo es que se relaciona y del por qué es así hacia con él mismo y con el mundo.

⁴³ Maximiliano Maza Pérez. *Guión Para Medios Audiovisuales. Cine, Radio y Televisión*. México, Edit. Longman de México Primera edición 1994. P. 23

Por ejemplo, el espectador no percibe igual una niña que la lleven a conocer las pirámides de Teotihuacán a que la lleven ver la Muralla China. El lugar le da una lectura al espectador de quién y cómo es esa niña.

Las historias deben contar con un personaje principal, un asunto y regularmente presenta tres etapas básicas: Establecimiento de la acción, confrontación y resolución. El orden en que estas etapas fueron escritas no es obligatorio porque la imaginación del escritor puede darle diferente ordenanza pero estas difieren en cuanto a formato y a creatividad del guionista. Por ello es necesario saber cuáles son los programas de televisión que utilizan dramatización para conocer sus necesidades técnicas y físicas.



Las series

CAPÍTULO 2

La selección de personajes, lugares, tiempos, acciones e incluso de la historia, está a cargo del guionista, aquel catalogado como un *explorador de la condición y naturaleza humana*, que sabe qué escribir, cómo redactar, para qué y para quién.

El guionista o “*copy*” crea, analiza, estudia, y reflexiona antes de iniciar una obra. Se entrega de lleno a la trama y a su planeación. Disfruta la observación, no juzga sólo proyecta toda vez que se enfrenta a la temible hoja en blanco, lanza su primer tiro con una palabra que formará una idea con sus inigualables armas como es el mundo y sus vivencias.

El especialista en guiones es fiel sirviente y confidente de la sociedad, está pendiente de su desarrollo en cuanto a hechos, reacciones, emociones e idiosincrasia. Valora como su gran tesoro las experiencias que obtiene al relacionarse, porque es el representante que la interpreta con empatía, entendimiento, conocimiento o reconocimiento de la realidad.

Busca arduamente el *feedback* “*el acto de comunicar es un proceso complejo en el que dos o más personas se relacionan y, a través de un intercambio de mensajes con códigos similares, tratan de comprenderse e influirse de forma que sus objetivos sean aceptados en la forma prevista, utilizando un canal que actúa de soporte en la transmisión de la información*”.⁴⁴ Es decir, la acción de enviar y recibir de manera verbal o no un mensaje con el mismo lenguaje acorde a su interpretación, contexto, emociones y/o valores entre una o varias personas, el cual, puede generar una repercusión en el emisor.

Está conformado por: Emisor, receptor, canal, mensaje, código, contexto, ruido, filtros), al comunicar, al informar, convencer, transformar o entretener. Es el autorizado de presentar la vida, la realidad ya sea con tintes científicos, o de ficción, según sea el público objetivo y la finalidad. Es persuasivo y manipulador, ya que es el culpable de mostrar la intimidad o transparencia del individuo receptor.

⁴⁴ *Profesor en línea*. Comunicación. Recuperado de <http://www.profesorenlinea.cl/castellano/Comunicacion.htm>

Los sentidos que posee lo ayudan a introyectar y darle vida al personaje. Primero siente, huele, degusta, escucha y ve lo que el personaje, para iniciar un guión.

*“El escritor genuino moja su pluma en la sangre que corre por sus venas..., lo que llegue a ser, tendrá que trabajarlo, desde el respeto y el aprecio que tenga por sí mismo y por los demás, como personas (no sólo como espectadores potenciales), y también por su profesión: la de contar historias que en principio sean dignas de ser tomadas en cuenta”.*⁴⁵

⁴⁵ Ronald B. Tobias. *El guión y la trama. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. Madrid, España. Ediciones Internacionales Universitarias. 2da Edición. 2004. P. 12

2.1. Tipos de programas televisivos

Después de conocer las características del guión y del guionista para televisión, es de suma importancia comprender los **programas televisivos** que son capaces de realizar, los cuales pueden contar una historia o un hecho. Sin embargo, es importante mencionar que un programa es una *“serie de las distintas unidades temáticas que constituyen una emisión de radio o de televisión”*.⁴⁶ Es decir, un conjunto de emisiones periódicas, temáticas, anunciadas, y o expuestas con ciertas características, las cuales serán agrupadas en un mismo título para llevar a cabo un proyecto.

- Tipología

Se habla de una tipología de programas para un medio de comunicación que busca entretener, formar o informar a los televidentes, los aquellos llamados: formatos de programas de televisión.

- Formato

Un formato es un *“tecnicismo acuñado para identificar y diferenciar a los programas de acuerdo a objetivos y/o elementos comunes entre ellos, los cuales condicionan una determinada planeación de proyectos y su posterior realización”*.⁴⁷ Se trata de una convención a nivel nacional, y en diversas ocasiones a nivel internacional, para clasificar contenidos audiovisuales: imagen, audio, mensaje, personalidades (conductores o actores), y lenguaje.

Para mezclar estos, el ritmo juega un papel predominante, ya que desarrolla la fusión de las mismas en un determinado tiempo, ya sea en vivo o grabado. El contenido es seleccionado, acorde a la idiosincrasia de una sociedad determinada, para ser catalogada y aceptada como “un tipo de” con “la finalidad de” para su adecuada recepción.

⁴⁶ RAE. Recuperado de http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=cultura

⁴⁷ Tesis, Héctor Guleman P. 27

El formato, si bien completa la función de limitar producciones, proyectos y objetivos; de la misma manera marca una directriz en la elección y desarrollo de personajes, acciones, lugares y demás, con la finalidad de despertar en el televidente emociones, sentimientos, entretenimiento, humor y/o sorpresa. Satisfacer la necesidad del que está viendo la televisión con los programas es la tarea del guionista.

Entre los formatos existentes se encuentran:

2.1.1. Informativos:

2.1.1.1 Flash Informativo: Es un programa de breve duración y “urgente”, el cual ejemplifica las noticias más relevantes de manera sintética acompañada por una cortinilla. Es un avance informativo de las noticias más importantes del día, con repercusión social. Varias veces son utilizados como entradas o resúmenes de noticiarios.

2.1.1.2 Noticiero o telediario: Es un programa de carácter serio que transmite e informa noticias acerca de temas políticos, sociales y culturales relevantes del ámbito local, regional, nacional e internacional.

Es de suma importancia que su periodista cumpla con un bagaje cultural y una credibilidad amplia. Lo sobresaliente de este programa es que tiene la facilidad de contener la noticia que se encuentra en otro país del mundo casi de manera instantánea, se trata de información presentada y enriquecida con imágenes y sonido para un conocimiento más completo.

La información lleva tintes periodísticos, la cual obedece a las preguntas básicas del quién, qué, cuándo, dónde, cómo, por qué y para qué, además de ser jerarquizadas por orden de importancia en su presentación.

Cuenta con un equipo de trabajo en todo el mundo por su carácter internacionalista, ya que “caza” la noticia sin importar barreras geográficas.

2.1.1.3 Ediciones Especiales: Es en su mayoría, programas que hablan acerca de temas no comunes o que no son episódicos, sino por temporadas o fechas. Son espacios esporádicos de un acontecimiento extraordinario, por ejemplo, elecciones, investiduras políticas, etc.

2.1.1.4 Opinión: Es el tipo de programa conformado por un conductor, el cual dirige a la orquesta de ponentes, pues orienta a que cada uno hable un tema en cuestión sin que haya desvíos. Los participantes de estos programas son en su mayoría especialistas. Este tipo de programa, tiene como finalidad despertar conciencia en las personas sobre el tema en cuestión.

2.1.1.5 Reportajes de actualidad: Puede ser conformado por todos y cada unos de los tipos de programas, ya que se auxilia de ellos para ser enriquecedor. Muestra la información tal cual, su objetivo es meramente **INFORMAR** algún tema.

Tiene libertad expositiva, no hay cabida en su naturaleza a la censura en contenido, ni en lenguaje. Por su esencia, es indispensable el perfecto conocimiento del lenguaje escrito y audiovisual, pues la coherencia en ambos es fundamental.

No es forzoso que sea un tema controversial o de transcendencia, de igual manera es imposible dar algún juicio u opinión sobre la información. El reportaje es el informante de la persona o el acontecimiento. Se dirige solamente a informar, evitando las alteraciones del tema.

2.1.1.6. Entrevistas: Preguntas de un anfitrión a una personalidad o personalidades de interés en el ámbito social, cultural, político, etc. El entrevistador debe mostrar una actitud confiable para persuadir y obtener la información necesaria.

Lo anterior con la finalidad de obtener un retrato de él, una semblanza o su perspectiva de algún tema o hecho. Se trata de “desnudarlos” para saber su visión.

Existen dos tipos de entrevista:

1) La de opinión, en la cual se espera que el invitado, especialista en algún tema, o con gente que transita en la calle (*VOX POPULLI*), sean cuestionadas acerca de su apreciación del tema. Cuando es una entrevista de calle, por lo regular se hace una introducción del tema para dar paso al cuestionario.

2) De personalidad: narración general que intenta describir al entrevistado, pero definida por un propósito (un homenaje, un hecho etc.), transita por diversos temas, para desmenuzarlo y saber su valoración y punto de vista acerca de los temas, y con ello obtener un retrato de lo que es en realidad. El conductor debe tener antecedentes claros y firmes de la persona a entrevistar

2.1.1.7. Deportes: Se trata de un programa donde expertos o aficionados al deporte aportan al contenido con críticas y opiniones, narrando o analizando la cobertura del deporte. También tiene corresponsales en diferentes países, por la necesidad de cumplir una cobertura informativa. Por ejemplo, en las olimpiadas.

Al igual que el noticiario, debe de ser preciso en sus comentarios y disponible a la noticia del momento, además de jerarquizar la información. A diferencia del noticiario, éste puede explicarse con

jergas, frases coloquiales propias del comentarista, para despertar en el televidente cierta confianza y empatía.

*“El trabajo del redactor... aporta la entrada, las transmisiones y la salida, además de material suficiente para llenar todo el tiempo. Este material incluye información relativa a las emociones previas, estadísticas, tabla de posiciones, alineación de los equipos, notas sobre la sede del evento y algunas historias acerca de los participantes, temas de interés humano respecto al juego y cualquier cosa que aumente las expectativas y ayude a clarificar las acciones al espectador”.*⁴⁸

2.1.2. Culturales:

2.1.2.1. Documental: Es de suma importancia que el contenido de éste sea acorde a la actualidad. Su finalidad es informar y educar con un análisis crítico a fondo o un punto de vista específico. Aunque el documental debe ser del todo objetivo, puede llevar recreaciones, pero sin finalidades dramáticas para mover emociones.

Documenta aspectos de interés social. Aporta un punto de vista con el cual puede influir dentro del desarrollo de una sociedad en cuanto a aspectos políticos, sociales y culturales. *“Tiene que apasionarse bastante respecto del tema que trate, como para motivar al espectador a que haga algo y que actúe en consecuencia”.*⁴⁹ Se dirige a persuadir a la gente, a mostrarles todas las posibles causas a interpretar.

2.1.2.2. Musicales: divulga la música, ya sea con transmisiones en vivo o videoclips. En ocasiones su contenido es variado y en alguna de ellas, la elección y la participación del televidente es la que hace una guía del contenido. Este tipo de programas tiene dos finalidades: la

⁴⁸ Robert. L. Hilliard. *Guionismo para radio y televisión y nuevos medios*. P. 158

⁴⁹ IBIDEM. P. 165

primera es la canción con el videoclip; y la segunda, promover el placer de escuchar música, además de fungir como sustitutivo de asistir a un concierto real.

2.1.2.3. Educativos: Programa de esencia formal. Su realización es muy extensa, pues depende de especialistas en varios temas. Ayudan e informan al televidente sobre algún tema.

Por ejemplo, en televisión educativa, el guión es supervisado por varias personas:

- a) Jefe de los guionistas,
- b) Pedagogo,
- c) Especialista en la materia,
- d) Productor,
- e) Conductor o conductores ...

Sus contenidos pueden estar conformados por entrevistas, dramatizaciones, encuestas, estadísticas, información científica, concursos, música, manuales, etc.

2.1.3. Entretenimiento: basados en la sorpresa, el humor, el sentimiento y la emoción.

2.1.3.1. Magazines: Su característica principal es la riqueza en temas, más que en contenidos. Está formado por varias secciones de diferentes temas con tiempo limitado, por ende, poca profundidad. Contiene “de todo un poco” acorde al público receptor, y puede dar más importancia a las entrevistas y la publicidad.

2.1.3.2. Galas: Programas “remoto”, que suceden por fecha exacta al año. Por ejemplo, la entrega de algunos premios, homenajes o eventos especiales. Suelen ser temáticas: Homenaje a Pedro infante, o, Los 50 años de Telenovelas. Son únicas.

2.1.3.3. Concursos: Es una competencia entre dos o más grupos de individuos los cuales intentan con sus habilidades, llegar a una meta superando obstáculos. Apuesta a la destreza de los concursantes. El azar y las capacidades dan el ritmo al programa. Los participantes deben hacer méritos por medio de la competencia. Ejem. El programa de “Laura”.

2.1.3.4. Talk Show: Testimonios. Un experto habla acerca de los problemas de personas, con la finalidad de orientarlas, dándoles un consejo acerca de qué hacer al respecto. Ejem. El programa “Big Brother”.

Son programas de entrevistas, donde un conductor cuestiona a o las personas con determinada problemática, e incluso se invita al público presente, a opinar o preguntar acerca de la situación.

2.1.3.5. Reality- Shows: Es un programa, donde se pone a la vista del televidente la vida de personas comunes o personalidades del medio artístico, encerradas o en su cotidianidad, que compiten por una recompensa. Se les pone en situaciones “reales” para observar sus comportamientos, sus creencias y su vida.

2.1.3.6. Retransmisiones: Son programas ocasionales que son transmitidos por segunda vez en el año. En México, por lo regular, son programas deportivos y telenovelas.

2.1.3.7. Comedia: Su objetivo radica en generar la risa en el espectador. En ocasiones se realiza frente a un público. Se conforma de *sketches*, *gags*, albures y bromas. Representa historias de vida, hechos y situaciones que a veces llegan al ridículo extremo, guiados a lo humorístico, para lo cual los actores establecen situaciones chuscas (parodias).

Este tipo de programa tiene la virtud de ser rico en historias que no tiene relación entre sí, es decir, “no se cuenta una historia, se

muestran secciones que representan una escena, por lo que el guión se elabora por bloques o secciones, sin una articulación entre escenas”.⁵⁰ Ejem. “Los Comediantes”.

2.1.4. Ficción:

*Del latín fictiō, “la ficción es la acción y efecto de fingir (dar existencia a algo que no lo tiene en el mundo real). En este sentido, una ficción es una cosa fingida o una invención...Una ficción es, por otra parte, toda clase de obra literaria o cinematográfica que narra sucesos imaginarios (ficticios). El desarrollo del concepto de ficción está vinculado a la noción de mimesis, desarrollado en la Antigua Grecia por Aristóteles (para quien todas las obras literarias copian la realidad a partir del principio de verosimilitud) y Platón (las obras poéticas imitan a los objetos reales, que a su vez imitan a las ideas puras). El filósofo francés Paul Ricoeur dividió a la mimesis en tres fases: la primera fase de la mimesis es la configuración del texto y la disposición de la trama. La segunda fase es la propia configuración del texto, mientras que la última etapa es la reconfiguración del texto que debe realizar el lector”.*⁵¹

Según ésta y otras definiciones, y basándonos en una interpretación audiovisual, decimos que *ficción* es una simulación de una acción de la realidad que presenta al receptor un mundo imaginario con el drama audiovisual exhibido. “*Se relacionan con la simulación, la ilusión de la fantasía, la paradoja o la mentira. En esencia podemos decir que es el modo de presentar una historia inventada de forma que el público llegue a creerla o sentirla como una verdad momentánea*”.⁵²

2.1.4.1. Caricaturas: “*Utilizan técnicas de animación en computadora. Representan hechos de ficción a través de historietas para televisión. Para público infantil*”.⁵³ “*Trabajo creado por la grabación de una serie*

⁵⁰ Rafael Ahumada Bargas. El guión de televisión y sus características técnicas. México, UNAM Aragón. Cuadernos 74. 2001 P. 25

⁵¹ *Definición.de.* Recuperado el 25 septiembre del 2009. 5:30 P.M. de <http://definicion.de/ficcion/>

⁵² Recuperado de http://www.taringa.net/posts/videos/7053761/DEgenerados---Los_gèneros-televisivos.html

⁵³ CUESTA Aguirre, Liliانا. *Planeación y realización de un programa de televisión: caso específico producción de una telenovela de televisión.* Tesis (Licenciatura). México. p. 12

de imágenes fijas, tales como dibujos, objetos, o que plantean las personas; cuando se reproducen, las imágenes estáticas se combinan para simular e movimiento, creando la impresión de movimiento".⁵⁴ En cuanto a temática ha evolucionado mucho, pero para niños aún siguen siendo circunstancias acorde a lo moral, a principios y a valores; para los niños, más bromas con tono fuerte y agresivo, sin dejar de lado la diferencia de género. Pero algo similar entre los contenidos es el anhelar y que aquello se cumpla dentro de la historia. Algunas caricaturas ayudan a la educación y formación del niño por sus contenidos pedagógicos.

2.1.4.2. Telenovelas: Las telenovelas, famosas en México, cuentan con un grupo de personajes básicos que se enfrentan a distintas situaciones en cada capítulo... *"cuenta una historia lineal a lo largo de varios capítulos. Las distintas situaciones de cada capítulo son variantes de una situación final"*.⁵⁵

El diálogo, en este caso, es el informante del porqué de las acciones de los personajes, las necesidades, conflicto y el objetivo a lograr. Hoy en día, el número de capítulos varía según las producciones.

El objeto principal de la telenovela es crear afinidad e identificación entre el público y los personajes. Por ello, estos han de ser el factor motivacional o aspiracional cuando se elabore el guión. *"Comienza cada episodio en un punto culminante; la crisis de lo que parece ser una complicación. Ésta se tiene que resolver en cada episodio, o bien, dar algún giro o alcanzar un nuevo nivel. Antes de terminar el programa debe presentarse una nueva complicación para que el televidente sienta deseo de ver el siguiente capítulo y pueda enterarse del desenlace"*.⁵⁶

⁵⁴ Recuperado de <http://translate.google.com/translate>.

⁵⁵ Maximiliano Maza Pérez. Guión para medios audiovisuales. Cine, Radio y Televisión. México, Edit. Longman de México Primera edición 1994. P. 66

⁵⁶ IBIDEM Pág. 397

De acuerdo con las estructuras flexibles mencionadas con anterioridad, un ejemplo podría ser que un actor de la telenovela saliera de viaje y se rompiera una pierna, el guionista tiene que modificar el guión para darle al personaje una circunstancia como la que el actor está pasando. Es muy común este cambio cuando las actrices se embarazan, los guionistas incluyen escenas de la actriz embarazada, la cual obviamente altera el resultado y seguimiento de la historia.

En todas las telenovelas, sean semanales o diarias, *“necesitan una entrada, una síntesis de la situación básica y del episodio anterior, y una salida, la nueva complicación, el gancho que hará que el público sintonice el siguiente capítulo”*.⁵⁷

La trama cambia de acuerdo con los cambios de vida... El diálogo es muy importante... *“los personajes hablan de lo que hacen, de lo que hicieron y de lo que piensan hacer. De esta manera, el televidente sabe que puede dejar de ver el programa varios días; al volver a sintonizarlo los personajes continuarán hablando de lo que todavía no han hecho”*.⁵⁸ Las historias siempre tienen que ver con el amor, el desamor, la envidia, celos e infidelidades, pero sobre todo con lo utópico de la vida: el aspirar a vivir el cuento de la cenicienta.

2.1.4.3. Series: Es un híbrido de televisión y cine que se construye a partir de capítulos unitarios pero enlazados de alguna manera con el siguiente, ya sea por medio de los personajes, temas o situaciones. Son programas pensados y realizados en capítulos. Su transmisión es por episodios y temporadas. En ocasiones tienen los mismos personajes con historias independientes, o bien, cada capítulo presenta los mismos personajes que enfrentan situaciones y conflictos diferentes.

⁵⁷ IBIDEM P. 397

⁵⁸ IBIDEM P. 67 I

Por ser este programa el objetivo principal de la tesis, es importante abarcar a profundidad los pasos para su creación, entre los cuales se encuentran:

1. **La idea.** Debe ser atractiva, es decir, debe contar con versatilidad en temas, sucesos y conflictos que permitan a simple vista el éxito para extender su número de episodios, y por ende, las temporadas.

Si no permite proyectar material a futuro que perdure dos, tres o más años, productora no considerará adecuado el riesgo de realizar una serie.

2. **Reseñas de posibles episodios.** Se puede mostrar el potencial de la serie mediante reseñas de los posibles desarrollos y temas de estos. No necesita tener más de un párrafo.

Si es posible, los párrafos deben de cautivar la atención, encender la chispa del interés e incitar el deseo de enterarse de los que sigue. Pero muchas veces es en esa primera entrega donde la batalla se gana... o se pierde.

3. **Sinopsis de primer episodio.** Sinopsis de una página que incluya a los personajes protagónicos y una historia completa.

4. **La psicología de personajes del primer episodio:** Redactar la idiosincrasia, físico, edad y patologías de los personajes principales.

5. **El guión literario del primer episodio.**

6. **Título y Slogan.**

Sin duda, los pasos a seguir de un **PROYECTO ORIGINAL PARA UNA SERIE DE TELEVISIÓN** son extensos, creativos y meticulosos lo cual, puede

derivarse en una confusión con **EL PROYECTO ORIGINAL DE UNA TELENOVELA**. Por ello, se tiene que diferenciar entre una serie de televisión y una telenovela porque si bien se parecen, no son lo mismo a nivel producción, post-producción, tema y finalidad. A continuación se muestran los contrastes.

2.1.4.3.1 Diferencias entre telenovela y serie de televisión mexicana

Es de suma importancia decir que existe una línea casi transparente que refleje las diferencias entre la serie y la telenovela, toda vez que son muy parecidas entre sí, pero si alguna palabra puede definir a la serie es “**diversidad**”, mientras que a la telenovela, el adjetivo será “**tradicionalista**”. Y para hacer más evidente las posibles diferencias se presenta una tabla dinámica a continuación.

1.-	<p>Distinción entre telenovela y serie de televisión mexicana</p> <p style="text-align: center;">ENFOQUE DE TÍTULO</p>
<p>TELENOVELA: Por lo regular los títulos hacen énfasis a la historia</p>	
<p>SERIE: En varias ocasiones, hacen énfasis en el personaje, quién es y qué hará.</p>	
2.-	<p style="text-align: center;">HILO CONDUCTOR</p>
<p>TELENOVELA: El amor y desamor.</p>	
<p>SERIE: En México, el personaje es quien marca la directriz de la historia y los diferentes matices que ésta puede tener, aunque también puede ser el tema de la serie por ejemplo, "Mujer, Casos de la Vida Real, en donde el hilo es todo lo sucedido en la mujeres.</p>	
3.-	<p style="text-align: center;">IMPORTANCIA</p>
<p>TELENOVELA: Radica en lo que le suceda al personaje.</p>	
<p>SERIE: En ambos, tema y personaje</p>	
4.-	<p style="text-align: center;">PERSONAJES</p>
<p>TELENOVELA: Los personajes principales son obligatorios en todas las transmisiones. A lo largo se presentan personajes que propician acciones o reacciones incluso, algunos que no tienen relevancia.</p>	

SERIE: Los personajes principales son obligatorios en todas las transmisiones. Todos los personajes son relevantes en la historia porque su historia acaba en 45 minutos de transmisión al aire.

5.-

ESENCIA

TELENOVELA: ASPIRACIONAL. Por ser un género lleno de sentimientos, pasiones y anhelos, es un programa que lleva a los televidentes al camino de las aspiraciones utópicas.

SERIE: REALISTA. Las historias son más realistas, tocan temáticas crudamente y en ocasiones hasta explícitas. Diversidad temática y sentimental.

6.-

LENGUAJE

TELENOVELA: PROPIO- NO UTILIZA PALABRAS ALTISONANTES. Por lo general, su naturaleza escrita es conservadora en pronunciar correctamente sin dejar de lado la idiosincrasia del personaje. Proporciona leves tintes de personalidad, sólo para saber el *status* de cada personaje.

SERIE: ABIERTO-REALISTA. Las palabras consideradas como altisonantes son rutinarias aunque en ocasiones estén censuradas por la televisora donde se transmita.

7.-

HISTORIA

TELENOVELA: LINEAL-CRONOLÓGICA. La narrativa es la continuidad de la vida, con sus respectivos sueños, *flash back*, *flash forward*, fantasías que nos describen la historia del personaje en cuestión, un tanto lineal.

SERIE: NO RESPETA CRONOLOGÍA- ATEMPORAL. Es común lo no lineal, ejemplo en “Mujeres Asesinas” cada escena cambia de tiempo y

espacio, ya que se puede iniciar por el final de la historia.
También es posible contar una historia y tema por capítulo.

8.-

TEMÁTICAS COMUNES

TELENOVELAS: EMOCIONES. El odio, el amor, el desamor, intriga, celos, envidia, pasión etc.

SERIES: TÓPICOS SOCIALES. Violación, narcotráfico, incesto, homosexualidad, machismo y otros.

9.-

FINAL DE LA HISTORIA

TELENOVELAS: FELICES- "ROSAS". Forzadamente felices, los malos son castigados y los buenos recompensados por la vida.

SERIES: INCIERTOS. No siempre los finales son agradables y a favor del considerado "bueno".

10.-

PSICOLOGÍA DE PERSONAJES

TELENOVELA: PERSONAJE ESTEREOTIPO- SOMERAS Gesticulaciones, PALABRAS Y EMOCIONES. Ejemplo. La relación sexual es sugerida, no explícita.

SERIES: PERSONAJE HUMANIZADO- INTENSAS PROBLEMÁTICAS. Patologías de personajes son más explícitas. La relación sexual existe por lo regular sin censura, ya que en ocasiones se nota el cuerpo al descubierto de la mujer y del hombre.

11.-

FINAL DEL EPISODIO

TELENOVELA: ENTRE COMERCIAL Y FIN DEL EPISODIO PARA EL SIGUIENTE ES INTRIGANTE Y VISIBLE. La intriga es latente, así sea para dar pie al comercial o el final de la historia del día

SERIES: FIN DEL EPISODIO NO SIEMPRE VISIBLE Y PUEDE SER INTRIGANTE. En el caso de “La Ley y El Orden” algunas veces no muestra qué pasó con el asesino y el inocente, lo deja a la imaginación del televidente.

12.-

MORALEJA

TELENOVELA: PREDECIBLE. Es reafirmada por medio de imagen con diálogo

SERIES: INTERPRETATIVA. En ocasiones depende de cada persona interpretarla al no ser dicha ni verbal o visualmente.

13.-

DURACIÓN

TELENOVELA:

Duración total en episodios: 100-200

Duración

total en meses: 12-24 meses

Duración total en minutos: 45 minutos

SERIE:

Duración total en episodios por temporada: 13-16 por temporada

Duración total en meses: 4-5 meses

Duración total en minutos: 30 a 45 minutos

RESUMEN DE DIFERENCIAS ENTRE TELENOVELA Y SERIE

ENFOQUE DE TÍTULO	Tema Historia	Personaje
HILO CONDUCTOR	Tema	Personaje
IMPORTANCIA	Personaje	Tema-personaje
PERSONAJES	Únicos Inicio, desarrollo y desenlace	Diferentes y Únicos Nuevos y efímeros
ESENCIA	Apela a la aspiración	Realista
LENGUAJE	Sencillo-propio	Grotesco y altisonante
HISTORIA	Cronológico	Anacrónico variedad
TEMÁTICAS COMUNES	El amor y el desamor. Emociones	temas sociales
FINALES	Felices	Inciertos
PSICOLOGÍA DE PERSONAJES	Moderadas Estereotipo-limitado	Humanizados versatilidad
DESENLACE	Visible e intrigante	Incierto- no visible intrigante
MORALEJA	Reafirma	Interpretativo Independiente
DURACIÓN	Prolongada	Temporal

2.2. Series televisivas de ficción

La **serie** “Podríamos definirla como una consecución episódica de relatos cuyo esquema más usual contiene un número de **personajes fijos** relacionados por **unas tramas que**: a) se **continúan durante varios episodios** o en toda la serie como las telenovelas; o b) se **concluyen en cada episodio...**”⁵⁹ Ciertamente es que también se consideran series, aquellas cuyo único nexo es temático, a pesar de que cada episodio esté protagonizado por personajes e historias diferentes... pero son menos habituales.

2.2.1. Nomenclatura de las series:

2.2.1.1. POR TIEMPO

“Teleseries o series de largo recorrido. Cada capítulo dura entre 50 y 60 minutos, si bien, en algunos países, como España, los metrajes () pueden ser muy superiores. Poseen diferentes escenarios, tanto interiores como exteriores. Se distinguen entre dramas, comedias y dramedias”.*⁶⁰

Todos los episodios poseen un tema principal que irá resolviéndose. Además pueden ser adaptaciones literarias como *Mujeres asesinas*. Los episodios suelen cerrarse con un clímax que genere expectativa en el televidente. Puede ser programada en varios días o en una semanalmente. Se dividen en temporadas de 13 capítulos. Otros nombres con los que se les conoce son:

Series: los mismos personajes cada episodio se enfrentan a situaciones diferentes; cada capítulo nos presenta a los actores, resolviendo distintos problemas, generalmente no aparecen nuevos, y si los hay, serán invitados especiales. Por ejemplo, “Las aventuras de Capulina”, “Las Solteras del 2”.

⁵⁹ *Media Televisión*. Recuperado de <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque8/index.htm>

⁶⁰ Recuperado de <http://www.forodeseries.net/>
(* [manera de llamar a la serie de televisión en España](#).)

Miniseries: Lo única diferencia es la duración de este, que puede ser de 5 minutos como máximo.

2.2.1.2. POR UNITARIAS O SITCOM

- **Series unitarias: (hilo tema, personaje diferente, género general),** un programa donde cada emisión **cuenta una historia, con personajes, situaciones y lugares diferentes.** *“El sentido de unidad lo puede conferir el tratamiento de las historias, el tema, el género, la época”.*⁶¹ *“Cuando se refiere a programas donde los personajes y las historias comienzan y terminan en un mismo capítulo”.*⁶² Por ejemplo, “La Rosa de Guadalupe”, “La Telaraña”.
- **Sitcom: (hilo personaje, género cómico, personajes iguales),** Los llamados seriales con finalidad de crear la risa en el televidente los cuales están conformados por historias pequeñas (*sketches*), con personajes fijos. Por ejemplo. “Los Polivoces” o “La güereja y algo más”.

2.2.2. Tipos de series:

Se dividen en dos tipos: las series episódicas y las antológicas.

2.2.2.1. Series episódicas

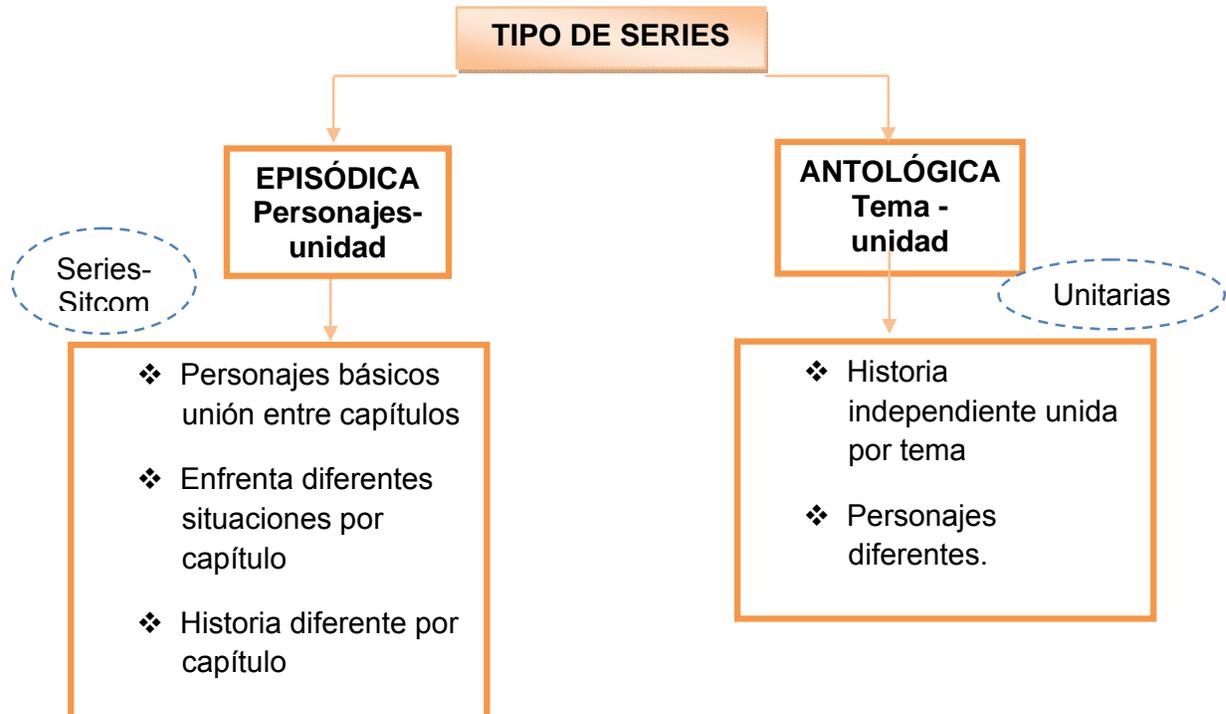
Las primeras muestran a los personajes básicos que se enfrentan a diferentes circunstancias por capítulo. Cada capítulo es una historia independiente, pero aún así se mantiene unida al resto de los demás capítulos por los personajes básicos. Por ejemplo “Doctor House”, “Esposas desesperadas”.

⁶¹ González Treviño, Jorge E. *Televisión y comunicación*. P. 71

⁶² CUESTA Aguirre, Liliana. *Planeación y realización de un programa de televisión: caso específico producción de una telenovela de televisión*. Tesis (Licenciatura) México p. 12

2.2.2.2. Series antológicas

Las series antológicas, “son historias independientes unidas por un tema general”,⁶³ Por ejemplo “Mujeres asesinas”.



2.3.3. Relación entre tipos de serie y nomenclatura encontrada:

Episódicas- Series: Personajes básicos que se enfrentan a diferentes circunstancias. Su hilo conductor es: los personajes.

Antológicas-Series Unitarias: Personajes diferentes por episodios con historias diferentes e independientes del episodio anterior y tema en particular. Su hilo conductor es: El tema.

Para finalidad de esta tesis, tomaremos como referencia las categorías de episódicas y antológicas. Pero a ello, aunaremos que la esencia de la serie de televisión es su fusión por ser un tipo de programa recién explotado, tanto que la investigación del presente trabajo resultó verdaderamente ardua debido a la poca información existente al respecto.

⁶³ Maximiliano Maza Pérez. Guión para medios audiovisuales. Cine, Radio y Televisión. México, Edit. Longman de México Primera edición 1994. P. 66

Los dos tipos de serie que se transmiten hoy en día por televisión mexicana han sido producidas por Televisa desde los años 60, por ello, y por ser una empresa líder en medios de comunicación a nivel mundial esta tesis se limita a series de televisión producidas por “Televisa”, catalogada como una empresa de cobertura internacional.

Televisa es pionera en series de televisión. Es la primera televisora fundada en 1950, la cual, después de varios años de experimentación por parte de Don Emilio Azcárraga Vidaurreta, transmite desde la XEW "La Voz de la América Latina desde México", lo cual dio pie a **Televisión** y después con la integración de los canales 2,4 y 5 nace **Telesistema Mexicano** que al unirse a **Televisión independiente** canal 8, se consolida como **TELEVISA**. Y es así, como surge la primera serie de televisión mexicana en 1962: “**Chucherías**”.

Programa cómico en blanco y negro que a ritmo de música, *sketches*, y

buen humor enfrenta la realidad. Entre algunos de sus episodios se encuentran: El sueño de un mexicano, la delegación, los agentes de ventas, soledad y su rebozo, la evolución de la TV, etc. Comicidad a cargo de Chucho Salinas, Alejandro Suárez, Leonorilda Ochoa, Héctor Lechuga y Alma Ferrari.



A PARTIR DE ÉSTA, SURGEN:

<u>60</u>	<ol style="list-style-type: none">1. LOS BERVELY DE PERALVILLO (68) SERIE2. LOS SÚPER GENIOS DE LA MESA CUADRADA (68) SITCOM3. LA CRIADA BIEN CRIADA (69) SERIE
<u>70</u>	<ol style="list-style-type: none">4. ENSALADA DE LOCOS (70) SITCOM5. LOS POLIVOCES (70) SITCOM6. LAS AVENTURAS DE CAPULINA (71) SERIE7. EL CHAVO DEL OCHO (71) SERIE8. EL CHAPULÍN COLORADO (72) SERIE9. PLAZA SÉSAMO (72) SERIE10. EL COMANCHE (73) SERIE11. MI SECRETARIA (75) SERIE12. CEPILLÍN (77) SERIE13. EL MUNDO DE LUIS DE ALBA (78) SITCOM14. ODISEA BURBUJAS (79) SERIE15. LA CHICHARRA (79) SERIE
<u>80</u>	<ol style="list-style-type: none">16. MUJER, CASOS DE LA VIDA REAL (80) SERIE17. CACHÚN, CACHÚN, RA-RA (81) SERIE18. COSAS DE CASADOS (84) SERIE19. LAS CHAMBAS DE PAQUITA (84) SERIE20. HOSPITAL DE LA RISA (86) SERIE21. LAS SOLTERAS DEL 2 (87) SERIE22. DR. CÁNDIDO PÉREZ (87) SERIE23. NOSOTROS LOS GÓMEZ (87) SERIE24. PAPÁ SOLTERO (87) SERIE25. LA TELARAÑA (89) SERIE26. TRES GENERACIONES (89) SERIE
<u>90</u>	<ol style="list-style-type: none">27. ¡AY MARÍA, QUÉ PUNTERÍA! (97) SERIE28. LA GUEREJA Y ALGO MÁS (98) SITCOM29. CERO EN CONDUCTA (99) SERIE
<u>2000</u>	<ol style="list-style-type: none">30. DISEÑADOR AMBOS SEXOS (01) SERIE31. FAMILIA P. LUCHE (03) SERIE32. VECINOS (05) SERIE33. EL PANTERA (07) SERIE34. S.O.S. SEXO Y OTROS SECRETOS (07) SERIE35. UNA FAMILIA DE 10 (07) SERIE36. MUJERES ASESINAS (08) SERIE37. CENTRAL DE ABASTO (08) SERIE38. LA ROSA DE GUADALUPE (08) SERIE

	39. SIMULADORES (08) SERIE
	40. TERMINALES (08) SERIE
	41. ELLAS SON LA ALEGRÍA DEL HOGAR (09) SERIE
	42. HERMANOS Y DETECTIVES (09) SERIE
	43. LOCAS DE AMOR (09) SERIE
2010	44. GRITOS DE MUERTE Y LIBERTAD (10) SERIE

Con base en lo anterior podemos hacer una tabla de contenido de la programación la cual no respeta las reglas antes mencionadas, toda vez que la “versatilidad”, esencia de la serie de televisión, ha cruzado barreras logrando la fusión de **hilos conductores** gracias a la imaginación y creatividad.

SERIE DE TV TELEVISA	PAPÁ SOLTERO	MUJERES ASESINAS		ODISEA BURBUJAS
PERSONAJE	=	≠/	≠/	=
TEMÁTICA	=	=	≠/	≠/
EXPLICACIÓN	Personajes fijos, y una temática definida: las dificultades a las que se presenta un padre (familia). Soluciona siempre objetivo ecuánime	Personajes variados no fijos y temática definida: el asesinato que cometen mujeres por una ambición sentimental	No existe	Personajes fijos y temática diferente: temáticas variadas sobre la ecología y otro (Da Vinci) (general)

2.3. Temática recurrente en series televisivas de ficción

1. Melodrama
2. Violencia
3. Sexo
4. Dinero
5. Narcotráfico
6. Policiaco
7. Comedia

2.4. Géneros recurrentes en la programación de la televisión mexicana:

- **Acción:** temas policiacos, secuestros, prostitución y narcotráfico, dinero, violencia, rescates. Ejem. “El pantera”.
- **Drama:** melodrama, triángulos amorosos, violencia, problemas sociales, familiares faltantes a la ética o valores. “La rosa de Guadalupe”.
- **Comedia:** Parodia de las desgracias del otro ante una situación difícil. “La Familia P. Luche”.

2.5. Principales series de televisión producidas por televisa

2.5.1. Década de los 60

(1968) LOS BEVERLY DE PERALVILLO



PERSONAJES: Borrás, Pecas, Bigotón, Abuelo, Gordis, Doña Chole, Novio Policia, Tío No Eres Nada, Tío Cacho, Hijo.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 5

PRODUCTOR: Antonio Fernández

SÍNTESIS:

Es una familia de diez, donde sólo es uno el que sostiene en todos los aspectos su hogar: El Borrás. Es la historia cómica del “Borrás” y la “Pecas”, a quienes su situación económica, social y psicológica se ve empañada al tener la obligación de mantener a la mayoría de la familia de ella, toda vez que han tenido que compartir su dinero, intimidad, estabilidad y comida con personas a las que no les gusta trabajar.

(1968) LOS SÚPER GENIOS DE LA MESA CUADRADA



PERSONAJES: La Mochocha Pechocha, El Dr. Chespirito Chapatín, El profesor Rubén Aguirre Jirafales y El ingeniebro Ramón Valdés Tirado Alanís.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Sergio Peña

SÍNTESIS:

Programa de entretenimiento cómico que conformado por ponentes en una mesa que opina, crítica y debate acerca de temas variados de manera humorística, ignorante y divertida: la dinámica es pregunta corta, respuesta corta, en algunas ocasiones utilizan *sketchs* para ilustrar algún tema de los comentados, logrando dinamismo en el contenido.

(1969) LA CRIADA BIEN CRIADA



PERSONAJES: Bebito, Inocencia, Lucrecia de la Campana, Nerón.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

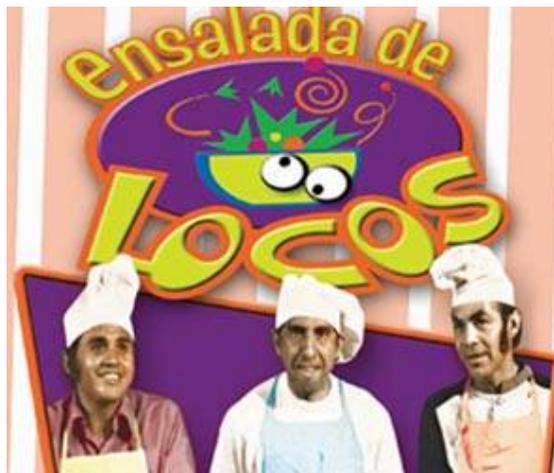
PRODUCTOR: Fernando Cortés

SÍNTESIS:

Singular humor, sinceridad y orgullo constante son las características de Inocencia, la Nana del “Bebé”. Ella, una mujer adulta y despistada, con valores y principios arraigados que recién llega a la ciudad asumirá el roll de amiga, nana, sirvienta y confidente en las travesuras de su principal cometido en la casa de los señores Lucrecia de la campana y Nerón, Bebito. Es una serie cargada de humor sano y familiar, en donde se encuentran valores como el amor, la amistad con un toque de diversión.

2.5.2. Década de los 70

(1970) ENSALADA DE LOCOS



PERSONAJES: Vulgarcito, Profesor de inglés, El buenote, El feote y El malito.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Humberto Navarro

SÍNTESIS:

“Serie cómica conformada por sketches, interpretaciones y chistes. Al iniciar los sketches, los primeros personajes del creador Manuel Rodríguez Ajenjo fueron: Jorge Salimaña (Suárez), Gulmaro Samarripa (Valdés) e Isadoro Sumárraga (Lechuga), para el cuadro "Loconomía", donde el tema a tratar era "El balero".⁶⁴ Entre los temas de este programa se encuentran: Cosas que suceden, Las aventuras de Vulgarcito, El Rey y sus locayos, Los Orates, Las hermanitas Mibanco, entre otros

(1970) LOS POLIVOCES



PERSONAJES: El Policía y varios convictos ("*La policía siempre en Vigilia*") Chano y Chon. Don Laureano y Doña Paz. Los Hermanos Lelos. Mostachón y el Wash & Wear . Andobas y Don Teofilíto. Agallón Mafafas y Juan Garrison. Gordolfo Gelatino y su mamá doña Naborita Gelatino. Kid Descontón/El Zopilote Vengador y don Chupe. El Maistro y el Saltamontes. Acelerino y su papá Paciflorino. El Puas y El Molacho. Don Toque y El Kilowattito (este último después sería renombrado Nico Ampérez). Ignacia Trelles "La Nacha" Armandaro. Sr. Vallito

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Rafael Baledón

SÍNTESIS:

Serie basada en *sketches* formados por varias voces de dos personas principales las cuales caracterizan a diversos personajes. Presentan infinidad de situaciones de manera humorística.

⁶⁴ Almazán R, Jorge. (2008, Diciembre 08). *ESTO*. Recuperado de <http://www.oem.com.mx/esto/notas/n961318.htm>

(1971) LAS AVENTURAS DE CAPULINA



PERSONAJES: Capulina, Tinieblas- el Capitán aventura y Alushe- el duende maya

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: César González

SÍNTESIS:

Programa cómico en donde Capulina se empeña por hacer el bien de manera divertida, ayudado por Tinieblas y el Duende maya, quienes aparecen con la palabra "ILIRIPIZ" para auxiliarlo en momentos difíciles combatiendo a los malos, con un escarmiento y así lograr detener a quien quiere hacer el mal.

(1971) EL CHAVO DEL 8



PERSONAJES: El Chavo, Don Ramón, Doña Florinda, Doña Cleotilde, Quico, La Chilindrina, Popis, Ñoño, Profesor Jirafales y Señor Barriga.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 7

PRODUCTOR: Enrique Segoviano

SÍNTESIS:

Trascendental serie cómica que por años ha perdurado y renovado. Trata de un niño que vive en una vecindad dentro de un barril y de las historias que se puedan derivar de las ocurrencias, travesuras, preocupaciones y necesidades de los niños y sus padres.

El Chavo: Niño que vive solo dentro de un barril, este sitio juega el papel de un lugar acogedor que utiliza para refugiarse cuando es regañado, en donde llora sin ser visto y encuentra la tranquilidad. Entre sus características se encuentran: sincero, noble, distraído, terco y travieso. De vez en cuando le llega “La garrotera” cuando siente miedo, es decir, se queda inmóvil, estado que se le quita arrojándole agua en la cara. Ahora siempre una torta de jamón, al parecer su favorita

(1972) EL CHAPULÍN COLORADO



PERSONAJES: El Chapulín Colorado y varios.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 7

PRODUCTOR: Roberto Gómez Bolaños

SÍNTESIS:

Es la historia cómica de un supuesto héroe cobarde y débil pero decidido a hacer el bien para la humanidad. Su trabajo y objetivo es derrotar a los malos y hacer justicia. Para ello, siempre acude a las personas que se encuentran en problemas para auxiliarlos al momento de que pronuncian la frase que hace que él aparezca “Ahora, quién podrá ayudarme”. Es importante decir que no cuenta con poderes pero tiene armas para ayudar a su torpeza y salvar a las víctimas, lo cual es su finalidad.

Es la serie pionera en efectos visuales toda vez que es un personaje que puede modificar su físico, o aparecer y desaparecer, elevar cosas, etc., todo gracias a la pantalla verde.

(1972) PLAZA SÉSAMO



PERSONAJES: Abelardo Montoya, Lola, Pancho Contreras, Elefancio, Cuernos, Rosita, Abelardo, Paco, Serapio Montoya, Bodoque, Beto y Enrique, Archibaldo, Greñaldo, Lucas Comegalletas, El Conde Contar, Elmo.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 13

PRODUCTOR: Javier Williams

SÍNTESIS:

Serie infantil con objetivos educativos los cuales buscan formar a niños de preescolar, por medio de marionetas, títeres, animación, canciones y performances. Además enseñan modales básicos, colores, aritmética básica, higiene personal, valores, etc., Incluso se demuestra la igualdad entre géneros y la diversidad existente en el mundo.

Su contenido se basa en las preocupaciones y necesidades que el niño requiere satisfacer para su crecimiento. Cumple una función pedagógica con la diversidad de temas presentados auxiliada por colores, formas, personajes e historias jugando y aprendiendo simultáneamente.

(1973) EL COMANCHE



PERSONAJES: El comanche, El sopes, El teniente-coronel y El general

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Mauricio Kleiff

SÍNTESIS:

Historia de “El comanche”, un policía del cuerpo de Dirección de Tránsito quien siempre está involucrado en problemas acerca de situaciones relacionadas a su labor de manera cómica, por las cuales, es reprendido por su general.

(1975) MI SECRETARIA



PERSONAJES: Guadalupe, Caritino, Dulce, Yudi, César.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 2

PRODUCTOR: Humberto Navarro

SÍNTESIS:

Es un programa cómico con humor blanco desarrollado en una oficina donde se encuentra un grupo de mujeres mecanógrafas con herramienta de trabajo precario pero ordenado.

Por lo general se desenvuelve en un ambiente de chismes, críticas, anécdotas y risas.

(1977) CEPILLÍN



PERSONAJES: Cepillín

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Sergio Peña

SÍNTESIS:

Programa infantil, guiado por un conductor, y por Cepillín, este último un payaso que por medio de la actuación y canto enseña acerca de biología, historia, lenguaje, dibujo, etc. Tiene un objetivo fomentar el conocimiento en cultura en general.

(1978) EL MUNDO DE LUIS DE ALBA



PERSONAJES: Juan Camaney, Ratón Crispín, Juan Penas, Fraile Hermano Sol, Maclovio Jackson, Pirruris, Ptolomeo Nene.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Alberto del Bosque

SÍNTESIS:

Serie cómica formada por *sketches* a cargo de diferentes personajes que hacia el mismo Luis de Alba: Juan Camaney, el siempre "chido" que siempre utilizaba la frase "Bailo tango, masco chicle , pego duro y tengo viejas de a montón, ¡¡Tururuuuu!!!"; El Ratón Crispín con su famoso "...te odio con odio jarocho!"; el excéntrico, indio Maclovio Jackson; Juan Penas quien forma un trío musical llamado "Colibrí" y vocalista del mismo; el travieso y no tan religioso, el Fraile Hermano Sol; Ptolomeo Nene, el filósofo predecible, y finalmente, el Pirrurris, el pedante, ególatra y presumido millonario que siempre humilla a las personas con humor.

(1979) ODISEA BURBUJAS



PERSONAJES: A.G. Memelovsky, Mafafa Musquito, Mimoso Ratón, Patas Verdes, Pistachón Zig-Zag, El Ecoloco

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 5

PRODUCTOR: Enrique Segoviano

SÍNTESIS:

Ocurrente y divertida serie infantil que aboga por la limpieza y la ecología del mundo. Todo empieza cuando el Profesor Memelovsky, un arduo, sordo y distraído inventor preocupado por el medio ambiente forma una agencia

S.O.S, conformada por : Patas verdes, de personalidad galante, compositor de canciones, Mafafa Musguito, apasionada fotógrafa del diario El Chisme Cachetón, Mimoso Ratón, quien no para de comer golosinas, Pistachón zig – zag, reportero emprendedor y amante de la escritura.

Es el grupo que combatirá a Ecoloco, el eterno enemigo, que se encarga de la contaminación en el mundo. Para lograr reparar el daño que hace al medio ambiente Ecoloco, el Profesor inventa máquinas, con las cuales, viaja a través del espacio y del tiempo con la finalidad de conocer y explorar el universo.

(1979) LA CHICHARRA



PERSONAJES: Vicente Chambón, Cándida y Don Lino.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Roberto Gómez Bolaños

SÍNTESIS:

El reportero Vicente es el “comodín” del periódico La Chicharra, el periódico que siempre hace ruido, toda vez que no tiene definida una sección del diario por lo cual, debe de estar presente la versatilidad en la investigación para hilar casos en sus notas. Siempre busca la noticia acompañado de su íntima compañera, la fotógrafa Cándida ya que se complementan en sus aventuras tras la nota de manera cómica y despistada.

2.5.3. Década de los 80

(1980) MUJER, CASOS DE LA VIDA REAL



PERSONAJES: Variados- Silvia Pinal

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 24

PRODUCTOR: Silvia Pinal

SÍNTESIS:

Serie de televisión basada en cartas de casos de mujeres de la sociedad mexicana que envían para ser actuadas.

El programa consta de una conductora, quien introduce al tema. Los temas giran en torno a problemas comunes en contra de la sociedad femenina. Al final del capítulo, la conductora motiva, aconseja y regala una moraleja al televidente con el objetivo de que éste cuestione o reflexione acerca de la situación.

Siempre son historias con diferentes personajes, por consiguiente, ningún capítulo es predecesor del siguiente. Lo único estable es la conductora, quien siempre abre y cierra el programa.

(1981) CACHÚN CACHÚN RA RA



PERSONAJES: Viri, Paco, Tina, Anabelle, El Pelos/Greñas, Rubí, Baby, Lenguardo, Calixto, Profesora Valladares, Chicho, Lilí, Huicho Nina, Jagger, Beto, Petunia. Como "Cachunes" estuvieron Ligia Escalan Susu, Rocío, Venus, Tito, Tammy, Porkirio, Mini, Piraña 1, Piraña 2, Ari, Polo y Fricky Ricardo.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Luis de Llano

SÍNTESIS:

La historia de preparatorianos rebeldes, estudiantes con sed de explorar y divertirse, sobreviviendo a la rutina, es decir, confrontar las eventualidades, necesidades y preocupaciones acorde a sus edades. Son "Cachunes" y "Cachunas", porra que grita a favor de su escuela, un himno aunado a la moda, los peinados, la música, el reventón, el "ligue" y las frases.

Es un grupo que ayuda a enfrentar problemáticas con apoyo, consejos, amistad y lealtad. La comicidad siempre estará presente en este grupo juvenil con ganas de vivir.

(1984) COSAS DE CASADOS



PERSONAJES: Aida, Lupe, Don mene, Miguel, etc.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 2

PRODUCTOR: Humberto Navarro

SÍNTESIS:

Serie cómica que trata acerca de las problemáticas dentro de un matrimonio y sus respectivas familias. Amor, peleas, confusiones, y alegrías de diversas parejas serán las historias que harán reír con humor blanco.

(1984) LAS CHAMBAS DE PAQUITA



PERSONAJES: Paquita, Don Godofredo, varios.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Humberto Navarro

SÍNTESIS:

Serie cómica acerca de una mujer honrada y pobre que recién llega a la capital. Paquita, busca trabajo incansablemente sin decir no a experimentar y tratar de conseguir una estabilidad económica. Es noble, inocente, risueña y muy trabajadora, características por las cuales sus diversos jefes abusan al saber de su necesidad. A pesar de ello, no deja que rebasen sus límites, ya que su forma de enfrentar los problemas o abusos la hace resolver sus dificultades con sutileza y sinceridad.

(1986) HOSPITAL DE LA RISA



PERSONAJES: Dr. Piña Piñón, Dr. Jorge Lascuraín , Dr. Pifias, Dr. Conde, Dr. Canuto Rodríguez, Dr. Harrigan/Dr. Sobrado , Dra. Piches, Milagros, Remedios, Socorro, Dora, Lencha, Pilar, Adriana, Pilatos, Zorrys, Insulino

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Humberto Navarro

SÍNTESIS:

Serie conformada por las distintas historias que viven enfermeras, doctores y pacientes dentro de un hospital de manera cómica. Toda corre a cargo del Dr. Piña quien en su trabajo enfrenta a todo el personal y pacientes a su cargo con problemáticas y personalidades poco comunes. Sus métodos de curación estarán sometidos a la picardía.

(1987) LAS SOLTERAS DEL 2



PERSONAJES: Zoila, Luisa, Maggie, Lorena, Gilda, Memo, Poncho, Rígido.

PAÍS DE ORIGEN: México

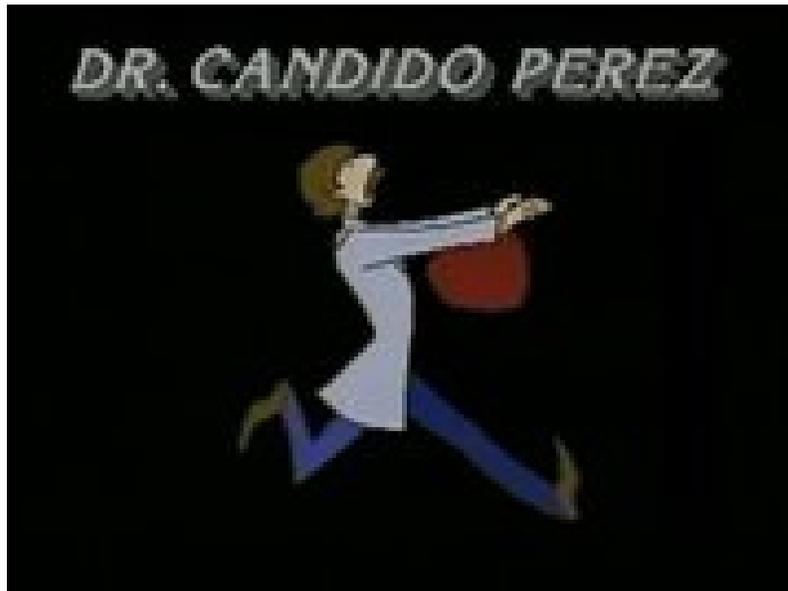
TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Humberto Navarro

SÍNTESIS:

Serie cómica acerca de 4 solteras que viven en el mismo departamento. Se trata de la convivencia entre ellas y sus vecinos, toda vez, que cotidianamente tienen problemas específicamente con el loco “Rígido” y Poncho y Memo, por su edad, gustos y acciones. Siempre tienen dificultades económicas, causa por la cual, buscan maneras para obtener dinero.

(1987) DR. CÁNDIDO PÉREZ



PERSONAJES: Cándido Pérez, Silvia, Catalina, Paula, Claudia y el padre Camilo.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Jorge Ortiz de Pinedo

SÍNTESIS:

Dr. Cándido Pérez es codiciado por muchas pacientes, sensuales y hermosas pero cuidado por 4 mujeres importantes en su vida: su esposa, una persona noble, sencilla y amorosa, preocupada, atenta y fiel a su pareja. Su suegra, es autoritaria, intrigante, vanidosa y entrometida, opina más de lo que le preguntan, por ello, su yerno no la acepta del todo; la enfermera, cómplice, amiga y auxiliar del doctor. La sirvienta es una persona ingeniosa, chismosa, divertida e indiscreta.

Los temas son variados, la edad, las festividades, los celos, situaciones comprometedoras que provocan sus pacientes etc. Se trata de un programa cómico grabado en un teatro, es decir, frente a un auditorio lo que se presta a un punto a favor de risas y aplausos como muestra de agrado en televisión.

(1987) NOSOTROS LOS GÓMEZ



PERSONAJES: Evita Muñoz "Chachita", Freddy Fernández "El Pichi", Arturo Adonay, Claudia Ivette, Marisol Mijares, Felipe Lara, Alejandro Shaar, Elsa Nava y Mauricio Macías.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Humberto Navarro

SÍNTESIS:

Es la historia de una típica familia de clase media alta con tres hijos y tres hijas que pasan por todo tipo de dificultades infantiles y adolescentes, que suceden en casa, e incluso en la oficina del papá, las cuales acaban arreglándose finalmente con el cariño de los padres.

(1987) PAPÁ SOLTERO



PERSONAJES: Alejandra, Miguel Acosta, Cesarín, Gumara, Pocholo y Don Juan.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Luis de Llano Macedo

SÍNTESIS:

Trata de una familia educada por el padre, quien ha tenido que instruir a sus hijos fungiendo como padre y madre a la vez. Siendo el soporte emocional, económico y social se encuentra con las típicas dificultades a las cuales las madres se enfrentan con la actitud, que por azar del destino, tuvo que aprender: de temple, serenidad, autoridad y amor.

Proyecta lo complicado que es la vida, por lo cual el padre aprende día con día a entenderla y poder proyectarla a sus hijos quienes están en la etapa de la adolescencia. Será un reto para guiarlos por el buen camino. A pesar de lo moderno que es el tema de un padre soltero con tres hijos adolescentes su socialización y demás, no deja de lado la moral y los buenos principios.

(1989) LA TELARAÑA



PERSONAJES: Varios.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Pablo García S. y Rafael Baledón

SÍNTESIS:

La Telaraña se caracterizó por historias ficticias de especulación, misterio, suspenso y drama. Conformada por temáticas diferentes así como de personajes variados. Primera serie de televisión en las que sus finales podrían tener final feliz y otros terminaban en tragedia.

(1989) TRES GENERACIONES



PERSONAJES: Andrea, Laura, Candy

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Emilio Larrosa I

SÍNTESIS:

Tres generaciones de mujeres, tres vidas femeninas que juntas hacen la fuerza patriarcal de su hogar, cada una con diferente visión del mundo, con cierta madurez, responsabilidad y sinceridad. Andrea, una chica que por su juventud es de naturaleza dulce, desesperada, intrépida e inquieta pero comprometida y bella. Laura la madre de Andrea, es el mejor ejemplo de vocación, entrega, dinamismo y dedicación combinado con dulzura, elegancia y tranquilidad lo cual refleja en su hablar y en orientar a su madre e hija.

Candy, la abuela, madre de Laura, una persona confidente de la juventud, alegre, optimista, incrédula pero moderna y dispuesta a dar consejo a quien lo necesite o lo pida. Las tres vivirán experiencias como la del primer amor, la juventud, el trabajo, la amistad, incluso, aspectos místicos

2.5.4. Década de los 90

(1997) ¡AY MARÍA, QUÉ PUNTERÍA!



PERSONAJES: La india María

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 8

PRODUCTOR: Gerald Huillier L.

SÍNTESIS:

Es la historia de María, una indígena que trabaja como auxiliar doméstica en la ciudad. Se trata una persona torpe, noble, inocente y de buen corazón quien propicia risas y albuces al dar su opinión. Acompañada de sus amistades vive aventuras chuscas, hecho al cual siempre le dicen “Ay María, qué puntería”.

(1998) LA GUEREJA Y ALGO MÁS



PERSONAJES: La Güereja / Mimí Piquín / Sor Zita- Benito 'Papiringo', Maru, Madre Superiora, Madre, Francisco Navarrete.

PAÍS DE ORIGEN: México

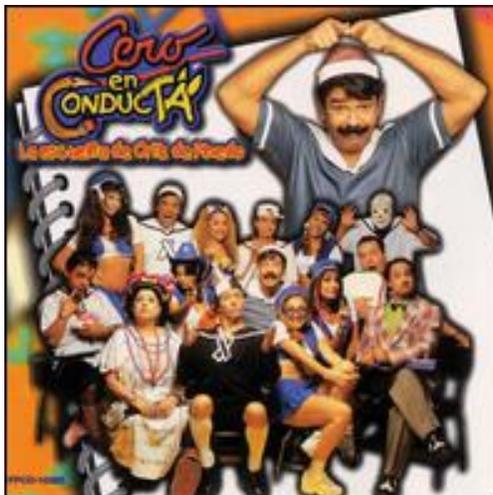
TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Xavier López

SÍNTESIS:

Es una serie cómica formada por 3 *sketch*, protagonizada por la monja de las carmelitas con botas, la artista del teatro o la niña que hace ver su suerte a su padre por caprichosa, rezongona y ocurrente. El albur, la picardía y la travesura están en todo momento.

(1999) CERO EN CONDUCTA



PERSONAJES: Jorgito, Maestra Canuta, Patiño, Homero, Carlitos, Gerasdito, Poncho El Chico, Proculo Adame, Rosa Celeste, Rosa Meza Cabeza, Rosa Davalos Montes, Isela Toro, Isela Chico, Lola Meraz, Mela Agarren De La Colina, Pamela Rosas, Virginia del Chimichurri, Virginia Del Hoyo, Casimira Beteta, Soyla Gordo Delgadillo, Gordonio, Agapito Melo Aguirre.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 2

PRODUCTOR: Jorge Ortiz de Pinedo

SÍNTESIS:

Serie cómica en la escuela primaria “Mártires de Almoloya” donde un grupo de alumnos con personalidades únicas de inmadurez, picardía y diversión hacen desesperar y descontrolar a los maestros. Día de clases en el salón es una formidable aventura repleta de chistes, albures, sensualidad y hechos cómicos. El responsable del desorden es Jorgito, un niño hiperactivo, alegre y travieso, líder del grupo con fieles servidores. Por tales dones, es que siempre ha reprobado con cero en conducta, y como castigo obtiene siempre, al igual que el resto de sus compañeros que lo apoyan, castigos en forma de “reglazos” por parte de los profesores.

2.5.5 Series actuales (2000-2012)

(2001) DISEÑADOR AMBOS SEXOS



PERSONAJES: Juan Felipe Martínez "Jean Phillippe Martin", Carolina Carrera, Fabiola Montemayor de Shrinner, Roberto Álvarez Cohen "Bobby", Don Félix Márquez, Valente Fernández de la Garza, Dolores Frizzi 'Lola'.

PAÍS DE ORIGEN: México

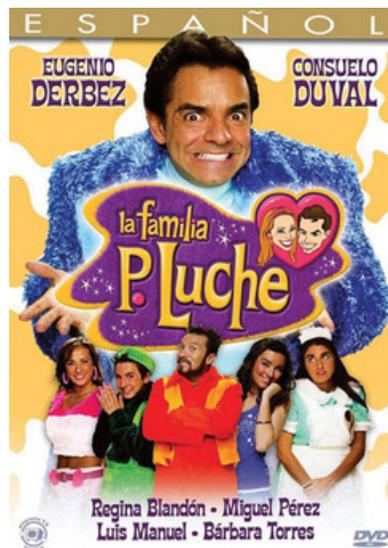
TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: André Barrén Díaz

SÍNTESIS:

*“Juan Felipe Martínez es un diseñador de modas que se ve obligado a fingir que es gay, bajo el nombre de Jean Phillippe Martín, para conseguir trabajo en un taller de lencería, sin saber que Carolina Carrera, su ex novia, trabaja ahí desde hace cuatro años y, sin querer, llega a quitarle su oportunidad de ascenso. En el afán de conservar el empleo y obtener el ascenso –y aunque no lo admitan– vuelven a enamorarse. Juan Felipe y Carolina pactan una tregua que no siempre respetan y que involucra a todos a su alrededor en una intrincada y divertida telaraña de engaños, mentiras y enredos”*⁶⁵

(2003) LA FAMILIA P. LUCHE



PERSONAJES: Ludovico, Federica, Ludoviquito, Bibi, Junior, Excelsa, Flavio, Martina, Don Camerino, Cristi, Rigo y Lucrecia Dávalos.

PAÍS DE ORIGEN: México

⁶⁵ ESMAS Programas. Recuperados de http://ww.esmas.com/ambossexos/ficha_produccion/ficha_produccion.html

TEMPORADAS: 2

PRODUCTOR: Eugenio Derbez

SÍNTESIS:

Familia cómica integrada por 6 personas, padre, madre, tres hijos y una sirvienta. Se trata de un núcleo familiar disfuncional, donde el mando de la casa y sus decisiones corren por cuenta de la madre, Federica, quien tiene un carácter histérico, irreverente y autoritario ante su esposo Ludovico, un “mandilón”, despistado y divertido señor. Ludoviquito, es el niño astuto de la familia, abusivo, persuasivo y negociador, el consentido. Bibi, una “niña que no es normal” estudiosa, limpia, recta y humanitaria, quien ve el bienestar y unión de su hogar, lugar en el cual donde la ven como la niña “rara”, que la omiten en ocasiones toda vez que la educación en casa es nula, mediocre, irrespetuosa y torpe, pero sobre todo, cómica. Junior, el adoptado y torpe a pesar de su apariencia adulta se comporta como un niño por un golpe. Y finalmente Excelsa, la sirvienta despreocupada, desalineada y de fácil respuesta agresiva ante lo que no le parece.

Los temas oscilan en los incidentes de una familia disfuncional. Quienes hacen la historia relevante, son los personajes con todos los matices de personalidades con sus reacciones y sentimientos ante lo sucedido de manera chusca.

(2005) VECINOS



PERSONAJES: Germán Bartolo Martínez, Luis San Román, Pedro Medina, Frankie Rivers, Lorena de Rivers, Benito Rivers, Roque Balboa, Silvia Olvera, Magdalena Pérez, Arturo López, Alejandra López Pérez, Marco López Pérez, "EL Jorjaís".

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 3

PRODUCTOR: Eugenio Derbez

SÍNTESIS:

Serie cómica que se desarrolla en un edificio, en el cual, peculiares personajes dan vida a las historias que se presentan, pues son de diferentes personalidades, ninguna tiene un rasgo en común y esto es lo que ocasiona conflicto con los demás.

(2007) EL PANTERA



PERSONAJES: El pantera, El general, Gorda con chile, Artemisa, La bella diana, Lola, El curro, El gallo, El mandril, Tereso y otros.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 3

PRODUCTOR: Alexis Ayala y Rodolfo de Anda Gutiérrez Jr.

SÍNTESIS:

Solitario y gris, un héroe: “El Pantera”, un hombre místico por naturaleza, quien al estar comprometido con Rosaura, un día decidieron hacerle justicia por el robo de más de 400 millones de dólares, y el ajuste, no se hizo esperar, por tanto, un día menos pensado los maleantes fueron a su casa en busca del dinero extraviado.

A través de chantajes y forcejeos la impensable visita culminó en la muerte de Rosaura, y en el atropello moral, sentimental y físico del Pantera. Al final de ese acontecimiento por ausencia de ética, por exageración de negligencia, corrupción y ocio del encargado de la investigación el protagonista fue canalizado tras las rejas inocentemente. Al estar preso se especializa en artes marciales y defensa personal, y El General, una persona que confía en la inocencia del Pantera, lo obliga a una libertad y una forzada colaboración con la policía. Al Pantera le es extraño pero accede con tal de lograr venganza en contra de las personas que asesinaron a su prometida. A lo largo de su trayectoria luchará por el bien social y la justicia plena. La delincuencia del crimen organizado estará al pendiente de los movimientos de este nuevo “policía secreto” que busca limpiar la ciudad.

(2007) S.O.S. SEXO Y OTROS SECRETOS



PERSONAJES: Irene, Maggie, Pamela, Tania y Sofía

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 2

PRODUCTOR: Javier Williams, Andrea Salas

SÍNTESIS:

Son las historias, asuntos femeninos, tabúes, preguntas, necesidades y problemas de 5 amigas: Irene, Maggie, Pamela, Tania y Sofía, mujeres de realidades diferentes, quienes aprenderán a confiar en la amistad y solidaridad como herramientas para enfrentar la vida.

Se darán cuenta que guardar secretos por “miedo” a ser criticada o ignorada no es válido en una amistad que se ha forjado como incondicional, en donde se acepta a la persona tal y como es, sin críticas sólo apoyo y ayuda.

Durante el desarrollo de las historias se pondrá a prueba esta amistad para que sea valorada y sólida, pero además fungirá como terapia para cada una de ellas, que se reconozcan, acepten y valoren al estar vivas dentro de un mundo inmerso de miedos innecesarios. Se podrán aconsejar, guiar y ser cómplices de sus andares por la vida acerca de sus sueños, deseos, pasiones, fantasías y hombres.

(2007) UNA FAMILIA DE 10



PERSONAJES: Plácido, Renata, La nena, Martina, Arnoldo, Plutarco, Alicia, Gaby, Aldolfo y Tecla.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 2

PRODUCTOR: Jorge Ortiz de Pinedo

SÍNTESIS:

Dentro de un departamento de dos recámaras y un baño, Plácido, el jefe de familia, intenta y procura que su familia de 10 integrantes se mantenga unida a pesar de los problemas económicos y de espacio que suceden en su hogar por la personalidad y ocurrencias de cada uno de los personajes. Es una singular familia, sin importar sus desgracias seguirá unida, toda vez que siguen sus vidas acorde a los valores mexicanos como: el amor y la unidad familiar, se trata de una familia tradicionalista. Por la magnitud de habitantes en el departamento da la posibilidad a múltiples problemas sociales que gozan de un tinte cómico y burlesco sin dejar de lado la moraleja al final.

(2008) MUJERES ASESINAS



PERSONAJES: Varios

PAÍS DE ORIGEN: Mujeres Asesinas (libro)/ Mujeres Asesina, serie de televisión Argentina.

TEMPORADAS: 3

PRODUCTOR: Pedro Torres

SÍNTESIS:

El amor en ocasiones se confunde con la pasión obsesiva, los celos traicioneros, la atención extinguida, el interés permanente y la estabilidad caduca, y peor aún, con un cuerpo inerte. Mujeres Asesinas, una serie donde estas mujeres matan, eliminan, a quienes tocan su vulnerabilidad y amenazan su cometido que consideran de su pertenencia.

(2008) CENTRAL DE ABASTO



PERSONAJES: Fabián, Ximena, Güera, Víctor, Isabel, Toño, Paco, Beto, Lupe

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 2

PRODUCTOR: Federico Wilkins

SÍNTESIS:

Ximena es una chica dulce y pobre que decide trabajar en la central de abasto para ayudar a su familia en cuestiones económicas, sin dejar su sueño: ser una gran abogada. La central de abastos será el registro de un amor juvenil entre Ximena y Fabián, dos adolescentes que al encontrarse se enamorarán perdidamente al grado de querer formalizar su amor, pero verán que la vida no siempre es justa y les pondrá obstáculos para tomar sus decisiones y madurar, toda vez que es un amor prohibido ante los ojos del padre de ella. Su mayor dificultad radica en desafiar situaciones extraordinarias por su relación clandestina.

(2008) LA ROSA DE GUADALUPE



UN MILAGRO EN CADA CAPÍTULO

PERSONAJES: Variados.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 3

PRODUCTOR: Miguel Ángel Herros

SÍNTESIS:

Serie de televisión que apuesta a la fe y tradiciones religiosas en cuestiones milagrosas, milagros que son la base de cada historia y motor de acción de personajes. Navega como un programa “tradicionalista” que engrandece los valores familiares.

La sociedad mexicana es devota de la Virgen de Guadalupe, la cual es el estandarte para que fieles ante ella, rueguen una necesidad urgente para algún conocido. Ante esta acción, frente a la imagen o escultura de la Virgen, aparece una rosa blanca, que es la muestra de que su plegaria fue escuchada y será atendida. Ante el milagro sucedido y concluido, la rosa desaparece y el peregrino quien pidió por él presencia un aire que causa alivio y satisfacción. Esta serie, reafirma la idiosincrasia mexicana dando como resultado un final inmerso de esperanza, lucha y fe.

(2008) SIMULADORES



PERSONAJES: Mario Santos, Pablo Lamponne, Emilio Ravenna, Gabriel Medina.

PAÍS DE ORIGEN: Argentina

TEMPORADAS: 2

PRODUCTOR: Marlón Quintero y Eduardo Suárez Castellot

SÍNTESIS:

Grupo de 4 hombres con diferentes características, personalidades y vidas, pero sobre todo distintas especialidades y aptitudes. Entre los cuatro forman una banda para hacer justicia, siguiendo al pie de la letra un proyecto de investigación con todo tipo de tácticas, estrategias y métodos, pues se ayudan de la psicología, teatro, sociología, criminalística... Su proyecto siempre es llamado "operativo de simulacro", toda vez que engañan a quienes dañan a sus clientes para resolver el caso.

(2008) TERMINALES



PERSONAJES: Abril, Leonardo.

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: María del Refugio Razo

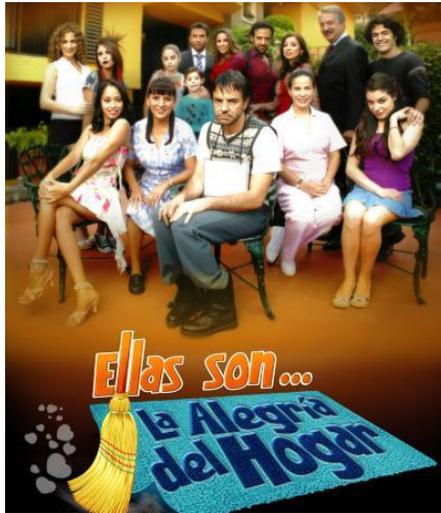
SÍNTESIS:

Se trata de la historia de Abril Márquez, una mujer decidida, humilde, carismática y emprendedora. La vida, al parecer le sonríe sin dolo y cobro, hasta que un día se entera de que está enferma de Leucemia, por lo cual, su felicidad es opacada.

Ante dicha noticia su tío le propone dos alternativas: luchar fuertemente contra su enfermedad, o vivir su vida plena sin la preocupación de morir. Ésta plática desencadenó un tono de vida para Abril drástico pero entendible: Vivir la vida intensa, lo que propició a que replantee metas y prioridades, acercamientos a la familia, a sus relaciones sociales, pero lo mejor, se permite amar y ser amada. Ante ello, se encuentra con una similitud en masculino, Leonardo, un joven al cual una enfermedad mortal ha abrazado, por lo que tomó una actitud aventurera y rebelde ausente de miedo.

Él se ha alejado de la sociedad, no respeta a la autoridad y modales pero al enfrentarse a Abril algunas visiones ante la vida cambiarán. El aprendizaje para Abril fue que no puede evitar la muerte pero si puede decidir cómo pasar sus últimos días.

(2009) ELLAS SON LA ALEGRÍA DEL HOGAR



PERSONAJES: Mundo, Maribel, Adela, Silvia, Guille, Carmela

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Eugenio Derbez

SÍNTESIS:

Pinceladas cómicas de 5 auxiliares domésticas a la Privada de Agua: Silvia, Carmela, Adela, Guille y Maribel; y un Portero, Mundo. El suceso que los une es la investigación que propició el hallazgo de un maletín al querer construir una alberca en la privada, situación que provoca inestabilidad al contemplar un asesinato. Ellos ayudarán a la investigación y a mover la trama de la historia.

(2009) HERMANOS Y DETECTIVES



PERSONAJES: Lorenzo y Franco Montero

PAÍS DE ORIGEN: Argentina

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Javier G. Williams

SÍNTESIS:

Serie que trata de un inspector casi inexistente en su trabajo. Es una persona que al morir su padre, se entera que le ha dejado una herencia inusual: Un hermano pequeño de 11 años, y el obtener su custodia será su primera misión importante a lograr.

Al instante de que logren estar juntos, sus vidas cambiarán de manera radical. Sus personalidades son diferentes, no obstante que el pequeño cuenta con un coeficiente intelectual elevado, además de ser serio, razonable y calculador, ayudará a su hermano a descifrar y resolver casos de su trabajo por su facilidad de deducción.

2009) LOCAS DE AMOR



PERSONAJES: Martín, Juana, Sofía y Eva

PAÍS DE ORIGEN: Argentina

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Carmen Armendáriz

SÍNTESIS:

Historia que se desenvuelve entre fobias, miedos y traumas de tres enfermas mentales: Juana, Eva y Sofía, escogidas para iniciar un proyecto propuesto por el doctor Martín, quien apuesta por la idea de que socializar fuera del psiquiátrico las ayudará a salir adelante.

(2010) GRITOS DE MUERTE Y LIBERTAD



PERSONAJES: Varios

PAÍS DE ORIGEN: México

TEMPORADAS: 1

PRODUCTOR: Leopoldo Gómez

SÍNTESIS:

Narra audiovisualmente la historia de México en el periodo de la independencia, a sus personajes y hechos relevantes para lograrla o mantenerla. Son fragmentos que simbolizan un arduo trabajo, pasión por la libertad y necesidad por la igualdad.

*Proceso de construcción:
Proyecto original para una
serie de televisión en México*

CAPÍTULO 3

3.1. *El proyecto original. Definición*

Un proyecto original es una idea desarrollada con todos sus beneficios y virtudes. Es proyectado, planificado y redactado correctamente toda vez que sus necesidades tanto técnicas, artísticas y literarias se tienen que especificar para su creación. Se trata de una idea en desarrollo que debe cubrir ciertos elementos para ser catalogada como “Proyecto original”.

Entre los elementos para la creación de un proyecto original de una serie de televisión en México se encuentran:

1.- Portada general (nombre, *slogan*, género, número de temporada, tiempo)

2.- Presentación: Datos elementales que dejen ver la identidad de la serie de televisión:

- ▲ IDEA
- ▲ NOMBRE: Identidad
- ▲ SLOGAN: Refuerza identidad
- ▲ GÉNERO: Perfil de la serie
- ▲ NÚMERO DE TEMPORADA
- ▲ TIEMPO: Duración del guión
- ▲ EPISODIOS: Número de episodios. Lista de las 13 historias, su título y síntesis de cada una.
- ▲ SÍNTESIS EPISÓDICA: Contenido en 5 líneas acerca de lo que tratará el episodio.

3.- Sinopsis del episodio 1: Se realizará la historia del primer episodio ÚNICAMENTE, que será el piloto de la serie de televisión.

4.- Psicología de personaje del primer episodio: De igual manera será en la psicología de personajes, sólo del primer episodio, en ella, se describirá de manera detallada la psicología del protagonista, y la de los demás se escribirá con las características fundamentales.

6.- Carátula de episodio 1

7.- Síntesis del guión del episodio 1

8.- *Break Down* del primer episodio

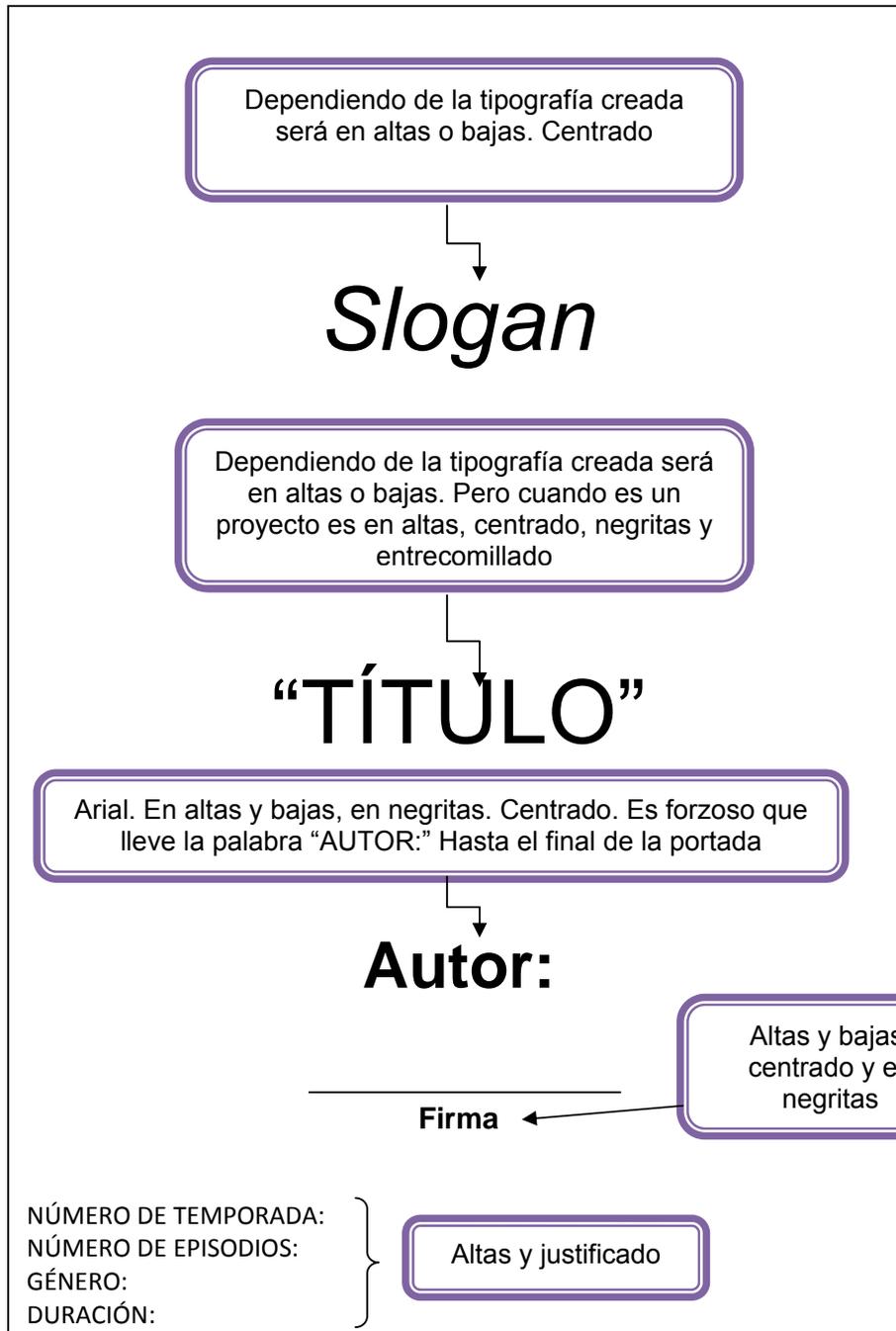
9.- Guión literario del primer episodio

NOTA: Los siguientes esquemas están elaborados con base en la experiencia adquirida a lo largo de la carrera y en las clases de Taller de Guión II, octavo semestre.

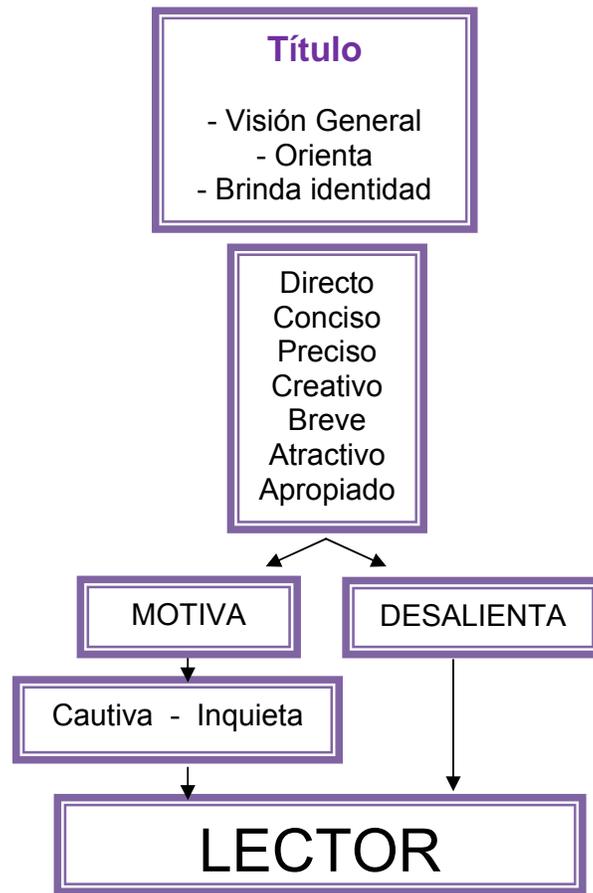
3.2. Portada general

La portada es la presentación de nuestro proyecto original, en ella se encuentran datos importantes como son: título, *slogan*, escritor, número de temporada, número de episodios, género y duración.

3.2.1. PRESENTACIÓN DE UNA PORTADA DE UN PROYECTO ORIGINAL.



3.3. Título



El título es la identidad, la frase o palabra por la cual reconoceremos la historia. Es la distinción entre creaciones, el cual, dará testimonio del tema, del personaje o la actividad.

A pesar de que es lo primero en aparecer ante la mirada, lo recomendable es que sea lo último en que se piense y se redacte, ya que al término del guión, de la psicología y la sinopsis se conocerá con exactitud la esencia. Se hace una lista con los posibles nombres, después se irán descartando al cuestionarse:

- ▲ ¿Contiene algo que encadene una interpretación errónea?
- ▲ ¿Puede redactarse con menos palabras?
- ▲ ¿Se destaca la idea principal?

Éste tiene la finalidad de darle personalidad al trabajo; y de motivar, cautivar o inquietar al lector. Y aunque hay varios tipos de títulos todos deben ser: creativos, breves (4 palabras máximo), claros, concisos y específicos. Tipos de título:

- **Informativos:** Dice el contenido del tema. Ej. “Necesidades básicas en los adolescentes”, “Los simuladores”.
- **Orientación:** Es el que aporta, da consejos o sugerencias. Ej. “Dudas, tabúes, miedos y deseos de los adolescentes”, “S.O.S. Sexo y otros secretos”
- **Provocativos:** Inquietan los sentimientos de los televidentes. Ej. “¿Quién dijo que los adolescentes son ignorantes?”.
- **Discriminatorios:** Son los dirigidos a cierto sector. Ej. “Cultura sexual para adolescentes indígenas”, “Mujer, casos de la vida real”
- **Imperativos:** Implica una orden o mandato. Ej. “Estudia con un adolescente”, “Ay María, qué puntería”.

Pueden ayudarse de

- Parábolas
- Verbos
- Metáforas
- Refranes
- Adivinanzas
- Chistes
- Proverbios
- Moralejas

Incluso es posible que se auxilie de un *slogan*, ideas subordinadas que se complementan entre sí, que refuerzan para atrapar al lector.

3.4. Slogan

Es “una proposición que define brevemente o representa la misión”⁶⁶ del programa. Aunque es importante comentar, que las series por lo regular no cuentan con *slogan*.

3.4.1. Tipos:

- ❖ **Cuando te incluye:** Cuando dice que tú realices algo o tengas que ser alguien o algo. “COMO DICE EL DICHO. *Ésta podría ser tu historia*”, “UNA FAMILIA DE 10. *Tan apretados que te van a reventar de la risa*”
- ❖ **Cuando habla de la historia del personaje:** Hace referencia de lo que será la historia. “CAPADOCIA. *Un lugar sin perdón*”. “LA ROSA DE GUADALUPE. *Un milagro en cada capítulo*”
- ❖ **Cuando habla del personaje:** Cuando dice el pronombre y lo que hará o le sucederá. “EL EQUIPO. *Ellos saben que el bien vence al mal*”
- ❖ **Cuando usa refranes:** Refranes alterados u originales, donde se hace juego de palabras que dicen la esencia de la historia. “PRESUNTO CULPABLE. *La esperanza le devolvió lo que la justicia le arrebató*”
- ❖ **Cuando se juega con palabras del título:** Cuando el título sirve de referencia. Los hombres y mujeres que cambiaron nuestra historia. GRITOS DE MUERTE Y LIBERTAD. *La serie donde la historia cuenta*. “S.O.S. SEXO Y OTROS SECRETOS. *Hay secretos que no se pueden enterrar*”. “CENTRAL DE ABASTO. *Un mercado de historia para el corazón*”

⁶⁶ Recuperado de <http://pilaremprende.com/blog/slogan-que-es-y-como-hacerlo/>

Para la realizar alguna de las dos frases se debe uno de preguntar:

- ✦ ¿Contiene algo que encadene una interpretación errónea?
- ✦ ¿Puede redactarse con menos palabras?
- ✦ ¿Se destaca la idea principal?

Lo que **nunca** debe contener las frases es: CONTAR EL FINAL. Se debe tener cuidado con usar imágenes y fuentes de las cuales no sea autor.

3.5. Sinopsis

Es un texto donde se mencionan las partes importantes que hacen que la historia avance: inicio, desarrollo, clímax y desenlace. Abarca hechos importantes, cambios y personajes sobresalientes. Emociones que produzcan acciones que den un giro o exalten al personaje.

*“El concepto también se utiliza para nombrar a la **exposición general** de una **materia**. La sinopsis, en este sentido, se encarga de presentar las líneas más importantes del asunto en cuestión, dejando de lado los detalles y centrándose en lo esencial para el desarrollo de los contenidos.*

La sinopsis, por lo tanto, aporta una idea general con los aspectos más relevantes del asunto. Cuando se refiere a una obra, no suele incluirse información del desenlace, para que el espectador o lector tenga la oportunidad de descubrirlo por sí mismo”.⁶⁷

Se detalla en tres cuartillas como máximo, **presenta y explica** la idea principal, señala el final de la historia. En la sinopsis se comprende la trama y se identifica a los personajes.

No es un resumen y no es una síntesis

- **RESUMEN:** Es un texto conformado por un número de páginas ilimitado, el cual al conformarse por párrafos copiados de algún texto, recibe infinidad de ideas o conceptos, por lo tanto, no cuenta con un fin en tanto que es de origen científico la mayoría de veces. *“El **resumen** consiste en reducir un texto de tal forma que éste sólo contenga cuestiones importantes, las cuales se caracterizarán por: fidelidad en las palabras, puntos importantes adecuadamente destacados y que exista conexión entre ellos”.⁶⁸*

⁶⁷ Definición. Recuperado de <http://definicion.de/sinopsis/>

⁶⁸ Recuperado de <http://genesis.uag.mx/edmedia/material/DHA/UNIDAD%20IV/EL%20RESUMEN.pdf>

- **SÍNTESIS:** Párrafo de 5 a 6 líneas que cuenta la idea principal de una historia, así como el final de manera somera. Menciona a los protagonistas únicamente. Es utilizada para sintetizar una película. ***“Una síntesis es un compendio condensado de los conceptos más relevantes sobre el tratamiento de un tema determinado. El acto de reducir la elaboración de un tópico a sus elementos más substanciales es especialmente importante para llevar a cabo cualquier tipo de estudio... Toda exposición está organizada en torno a una serie de nociones capitales que se relacionan entre sí con algún grado de lógica”***.⁶⁹
- **SINOPSIS:** Texto con extensión máxima de 3 cuartillas en donde se narra completa (inicio, nudos y desenlace), la historia sin detalle. En ella, se conocen a los protagonistas y sus relaciones sociales, psicológicas y económicas para su comprensión en general.

3.5.1. Diferencias entre sinopsis, síntesis y resumen

SINOPSIS	SÍNTESIS	RESUMEN
Tres cuartillas	Un párrafo	Ilimitado
Presenta y explica la idea principal	Menciona la idea principal	Ideas variadas y explicadas
Señala cuál es el desenlace	No dice el final	No tiene finales
Al final se comprende la historia	Al final sólo se tiene una idea somera de la idea	
Se reconocen los personajes principales	Se conoce máximo a dos personajes	
Finalidad literaria	Finalidad cinematográfica	Finalidad de investigación

⁶⁹ Definición. Recuperado de <http://www.definicionabc.com/general/sintesis.php>

3.5.2. Características de la sinopsis

Elementos de una sinopsis:	
PRESENTACIÓN	Lugar y momento en que se realiza la historia. Va al principio de la página en el lado superior izquierdo. Utilizar un renglón para esta información.
INICIO	Cómo es que inicia la historia. Dos espacios debajo de la presentación inicia este relato. Se conoce a los personajes protagónicos, antagonicos y secundarios.
DESARROLLO	Cómo se va desenvolviendo la historia, sólo hechos importantes que desencadenen y compliquen la trama sin detallar.
CLIMAX (Varios)	Aquellos hechos o circunstancias que propician una acción o alteran el estado del personaje. Es UN ESTADO DE MAYOR TENSION. Son más de uno a lo largo de la historia, pues el suspenso de lo que sucederá alienta la atención del espectador.
DESENLACE	Cómo es que termina la historia. Cuál es el final de los personajes, qué pasa con cada uno de ellos. Se resuelve el conflicto principal. Se escribe en el lado inferior derecho la palabra "FIN".

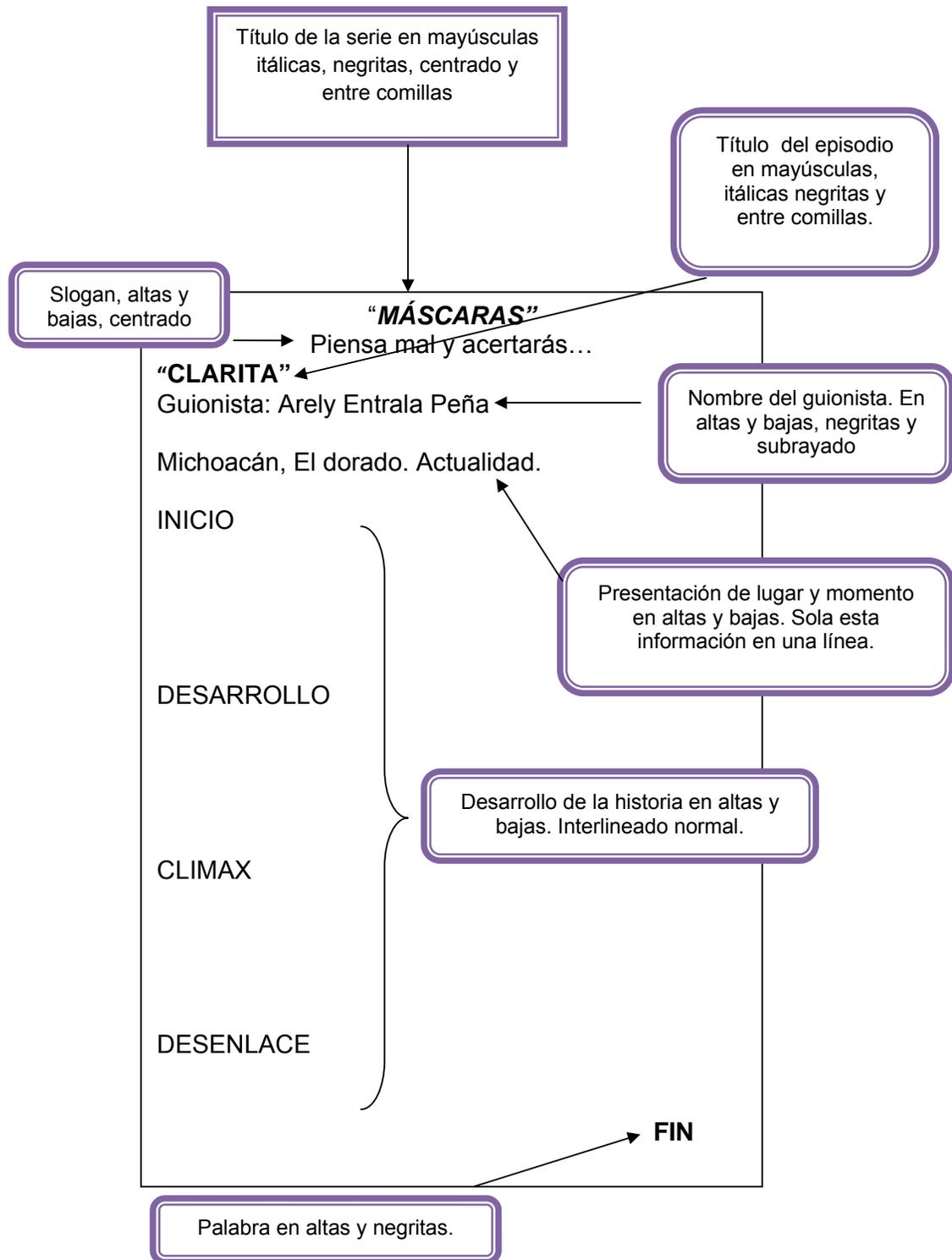
3.5.3. Formato para presentar una sinopsis

- ✦ Los párrafos van justificados con interlineados simples
- ✦ Párrafos de 4 ó 5 líneas, para facilidad de entendimiento en la lectura de la historia.
- ✦ Tipografía: Arial de 12 puntos
- ✦ Extensión de tres cuartillas que cumpla con las partes.
- ✦ Forzoso: No dejar pasar sucesos como: Asesinatos, recuerdos importantes, descubrimientos, accidentes, presentación de personajes, encuentros, secuestros, robos, objetos perdidos, etc.
- ✦ Lenguaje sencillo y directo
- ✦ Uso de sinónimos
- ✦ Revisarla una vez terminada para una mejor sintaxis y ortografía.
- ✦ Se redacta en tercera persona
- ✦ La sinopsis del primer capítulo debe establecer el estilo y tono de la historia, es decir, mostrar si es de terror, aventuras o drama.
- ✦ Los nombres de los personajes cuando son mencionados por primera vez, a un lado se pondrá la edad entre paréntesis del personaje. Ejemplo, Clarita (16)

LO QUE NO SE DEBE HACER:

1. No escribir diálogos.
2. No se describen físicamente a personajes.
3. No se dicen palabras altisonantes.
4. No es descriptiva.
5. No lleva críticas.
6. No lleva apreciaciones ni observaciones: “yo creo”, “considero”.
7. No agrega a personajes de menor importancia para la historia.
8. No utilizar fuentes e imágenes que no sean originalmente nuestras, toda vez que los derechos de autor podrían perjudicar nuestra obra

3.5.4. Presentación de una sinopsis



3.6. Psicología

*“La Psicología es la ciencia que estudia la **conducta y los procesos mentales**. Trata de describir y explicar todos los aspectos del pensamiento, de los sentimientos, de las percepciones y de las acciones humanas. Por ser una ciencia, la Psicología se basa en el método científico para encontrar respuestas.*

*Etimológicamente, Psicología o sicología, proviene del griego **psique** : alma y **logos**: tratado, ciencia. Literalmente significaría ciencia del alma; sin embargo, contemporáneamente se le conceptualiza a la Psicología como una parte de las Ciencias Humanas o Sociales que estudia:*

- *El comportamiento de los organismos individuales en interacción con su ambiente.*
- *Los procesos mentales de los individuos.*
- *Los procesos de comunicación desde lo individual a lo microsocia.*

La psicología es el estudio científico de la conducta y la experiencia de como los seres humanos y los animales sienten, piensan, aprenden, y conocen para adaptarse al medio que les rodea”.⁷⁰

⁷⁰ Recuperado el 8 octubre 2011 de http://face.uasnet.mx/zona/mochis/recursos_web/alumnos/semestre1/psicologia/documentos/Unidad%20I/tema%202/concepto%20e%20historia%20de%20%20la%20psicl.pdf

3.7. Psicología de personajes

La psicología de personajes se refiere a la identidad e idiosincrasia de estos, es decir, se delimitan las características definidas que los doten de cualidades humanas, tanto físicas, sentimentales, religiosas, culturales, sociales, profesionales y económicas que propicien el cómo y el porqué de su actuar dentro de la historia. De igual manera, son importantes sus relaciones con el exterior, ya sea de humano a humano, o de humano a objeto: escuela, calle, vecinos, aretes, medalla, fotografía, etcétera.

Una parte clave es considerar el pasado, ya que repercute en su presente y posiblemente en su futuro, toda vez que debe ser una copia de un ser humano, el cual, tendrá anhelos y virtudes, manías y pasatiempos, defectos, tensiones y emociones que generen consecuencias en el presente. La influencia del pasado y el regreso a éste en momentos donde se jueguen las emociones, puede ocasionar una acción, y en el mejor de los casos un conflicto, lo cual da pie a un avance y entendimiento de la historia. Al ser un humano creado por el escritor tiene que estar determinado por la *“coherencia propia de la historia, anclada a la realidad”*.⁷¹ Pues sus experiencias son lo que lo definen ante la vida.

Además de individualizar al personaje *“por medio de la descripción física, la apropiación de valores, las actitudes y las emociones que expresa y las paradojas que lo conmueven, se le deben añadir detalles: comportamientos específicos, lenguaje particular, gestos o tics, ropa que lo diferencie de los demás, también la forma de mirar, de moverse, de bailar, así como las imperfecciones de esa persona,”*⁷² los cuales si es necesario fungirán como claves para el actor y para la historia. Al entregar el proyecto en él se encontrarán sólo las psicologías de los personajes importantes para el desarrollo de la historia.

⁷¹ Seger, Linda. (2006, Septiembre 10). *Psicología del personaje*. Recuperado el 18 septiembre 2011 de <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/art69-1.htm>.

⁷² IBIDEM

3.7.1. Elementos de la psicología de personajes

Hay dos tipos de psicología, las cuales son imperantes para la creación de una historia: La psicología “corta” y la psicología “larga” conformadas por características sociales y psicológicas. Es necesario realizar la psicología antes de redactar el guión con la finalidad de que tanto las acciones como los diálogos y los demás personajes sean acordes.

3.7.1.1. Psicología larga: Elementos

CARACTERÍSTICAS SOCIALES
Extracción social
Zona geográfica de origen
Clase social actual
Situación económica
Forma de vestirse
Amigos
Estado civil
Trabajo u ocupación
Vivienda
Ambiente familiar
Religión
Nivel educacional
Nivel cultural
Costumbres
Hobbies
Aptitudes
Intereses

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS
Temperamento
Actitud frente a la vida
Conducta sexual
Normas morales
Complejos
Temores
Virtudes
Manías y patologías
Aspiraciones

3.7.1.1.1. Características sociales:

- ↻ **Extracción social:** La clase social en la que nació el personaje: clase baja, media o alta

- ↻ **Zona geográfica de origen:** En qué lugar nació: algún Estado o País. Guadalajara, Chiapas, Francia, Argentina.

- ↻ **Clase social actual:** En el presente narrativo de la historia, en qué clase social se posiciona. Por ejemplo: De origen humilde pero con el tiempo, logra tener una mejor posición social.

- ↻ **Situación económica:** Situación monetaria del personaje.

- ↻ **Forma de vestirse:** Cómo se viste el personaje: sport, formal, elegante, extravagante, conservador, sencillo. Es preferible no entrar en detalles, solamente se especifica si tiene alguna causa o carga emotiva que conduzca a la acción.

- ↻ **Amigos:** Se explica qué tipo de amistades tiene y si le gusta socializar, es decir, si tiene amistades por interés; ocasionales, o bien, si no tiene.

- ↻ **Estado civil:** Se señala si es divorciado, casado, soltero, unión libre, viudo, o en su caso, la trayectoria de un estado de compromiso a otro, por ejemplo: casado y luego se divorcia.

- ↻ **Trabajo u ocupación:** Ocupación que desempeña el personaje: plomero, estudiante, albañil, gerente.

- ↻ **Vivienda:** Tiene o no lugar donde habitar. Se refiere a dónde vive en el presente.

- ☞ **Ambiente familiar:** Cómo es su relación con la familia y la manera en que influye o influyó en él.
- ☞ **Religión:** Qué religión profesa: católico, cristiano, evangelista. Si sólo lo cree, pero no cumple con las normas se escribe: “católico pero no practicante”. Y si no profesa ninguna se describe como: “Ateo”.
- ☞ **Nivel educacional:** Qué nivel de estudios tiene el personaje: Educación básica, media superior, superior o posgrado. En caso de ser superior indicar en qué institución y en qué país, qué carrera y si ha ejercido.
- ☞ **Nivel cultural:** Alto o bajo. Únicamente si es “alto” indicar qué actividades realiza: leer, asiste a conciertos, al teatro, exposiciones, etcétera
- ☞ **Costumbres:** Lo que suele hacer diariamente: labores domésticas, ejercitarse, etcétera
- ☞ **Hobbies:** Lo que hace por gusto, no por obligación: asistir al cine, bailar, cantar, nadar.
- ☞ **Aptitudes:** Se refiere a las habilidades.
- ☞ **Intereses:** Aspiraciones y anhelos que quiere cumplir el personaje, son los llamados objetivos de vida (laborales, profesionales, sentimentales o económicos).

3.7.1.1.2. Características psicológicas:

- ☞ **Temperamento:** Carácter y estado de ánimo común en el personaje. Alegre, depresivo, orgulloso, etcétera
- ☞ **Actitud frente a la vida:** La manera en que el personaje enfrenta los obstáculos de la vida: “Explosivo, quiere arreglar los problemas siempre a golpes”.

- ☞ **Conducta sexual:** Comportamiento sexual: fiel, infiel, promiscuo, actividad sexual muy activa, vida sexual pasiva, etc.
- ☞ **Normas morales:** Valores y principios que posee: honestidad, humildad, lealtad, etc.
- ☞ **Complejos:** Actitudes y comportamientos que generan un sentimiento negativo en el comportamiento normal del personaje, lo cual lleve a sentirse culpable o reprimido.
- ☞ **Temores:** Miedos o preocupaciones que alteren el estado de ánimo del personaje. “Quedarse sin trabajo, contagiarse de alguna enfermedad, la soledad, etcétera
- ☞ **Virtudes:** Cualidades del personaje: bondadoso, amoroso, estudioso. Actitudes positivas.
- ☞ **Manías y patologías:** Actitudes extra-normales que realiza de manera obsesiva, originadas por algún temor o complejo del personaje. Por ejemplo “ es obsesiva con la limpieza, por miedo a enfermar de algún contagio”
- ☞ **Aspiraciones:** Propósitos del personaje

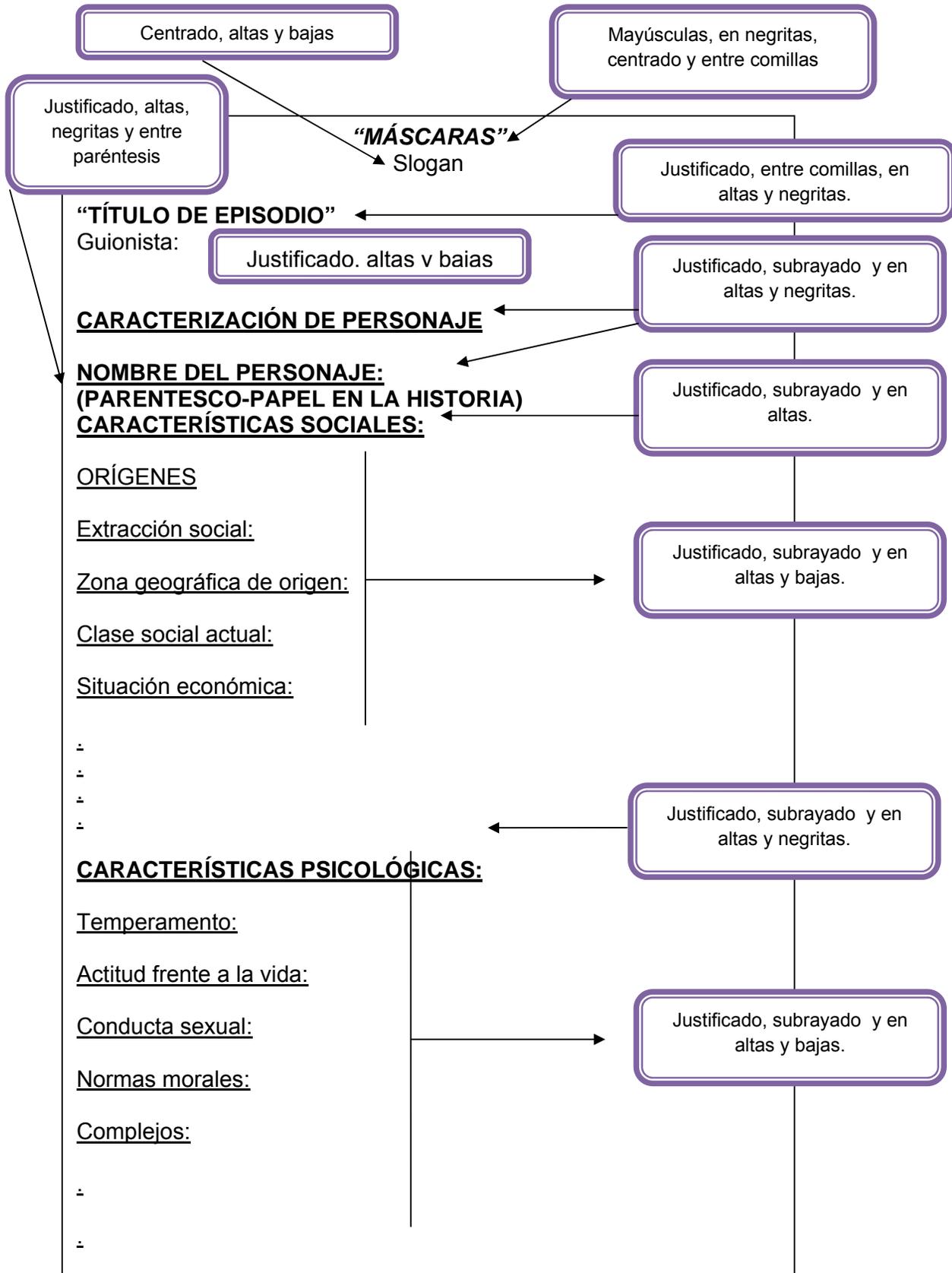
3.7.1.2. Psicología resumida o corta. Se trata de la fusión de características sociales y psicológicas.

Elementos:

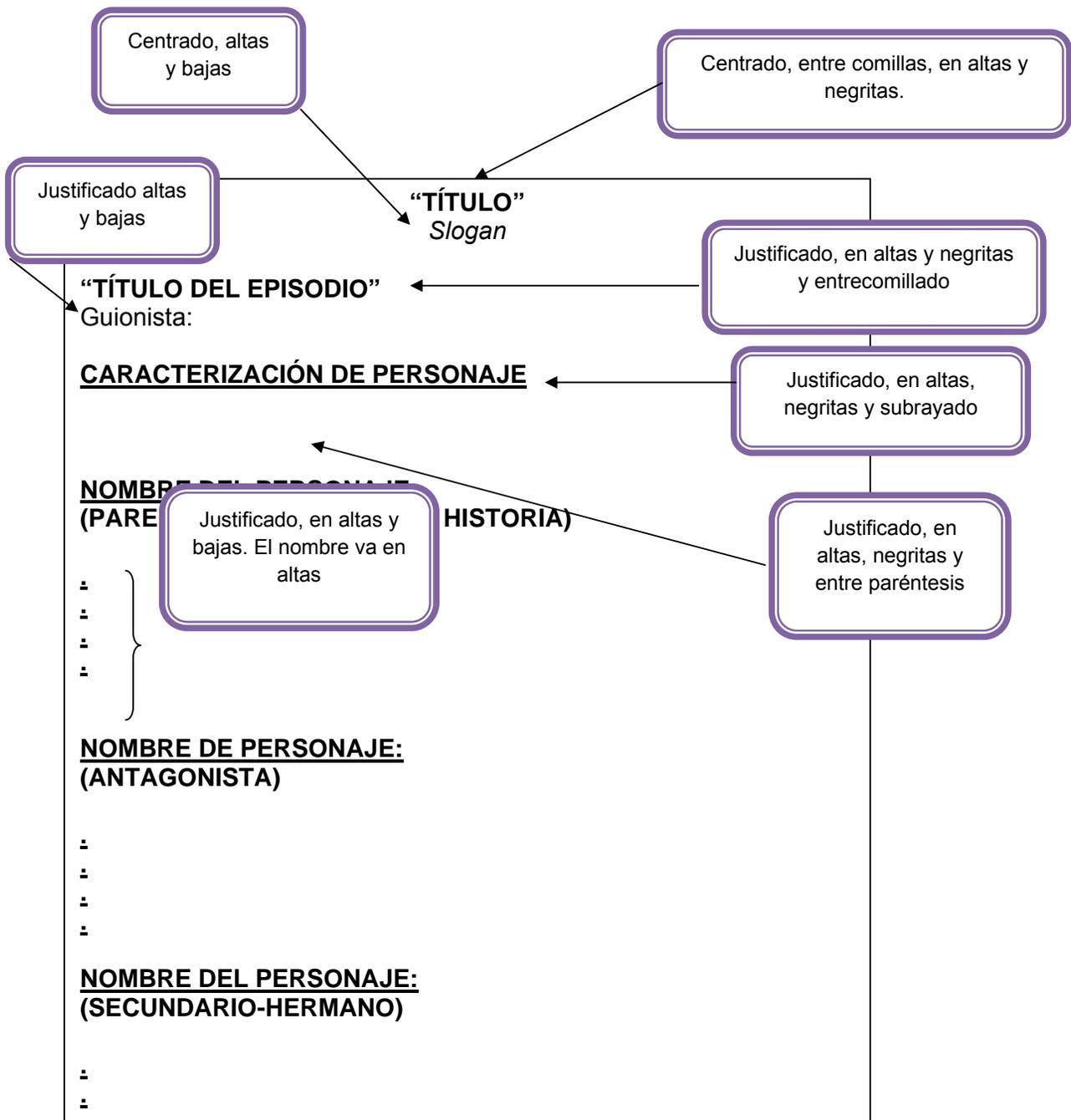
CARACTERÍSTICAS
NOMBRE
PAPEL EN LA HISTORIA
EDAD
BREVE DESCRIPCIÓN FÍSICA
OCUPACIÓN
NORMAS MORALES
ACTITUD FRENTE A LA VIDA
TEMORES
ASPIRACIONES

- ☞ **NOMBRE:** Nombre del personaje
- ☞ **PAPEL EN LA HISTORIA:** Quién es: protagonista, antagonista, secundario, y si es posible, mencionar el parentesco (hijo, madre, primo, amigo...) de el o los protagonistas.
- ☞ **EDAD:** Cuántos años tiene en el presente narrativo de la historia.
- ☞ **BREVE DESCRIPCIÓN FÍSICA:** Ejemplo, atractiva, simpática, sensual, poco agraciado.
- ☞ **OCUPACIÓN:** Estudiante de..., trabajador de..., empleado en...
- ☞ **NORMAS MORALES:** Principios, valores y cualidades. Sincero, humilde, noble, optimista.
- ☞ **ACTITUD FRENTE A LA VIDA.** Cómo afronta los problemas
- ☞ **TEMORES:** Miedos y fobias
- ☞ **ASPIRACIONES:** Propósitos de vida.

3.7.2. Presentación de una psicología de personaje larga



3.7.3. Presentación de una psicología de personaje corta



3.8. Carátula del episodio 1

Es la identificación rápida de las necesidades literarias del primer guión. Ella está conformada por cantidades, lugares, tiempos, género y nombres, es decir:

1. **ORIGINAL:** Si es creación inédita
2. **ADAPTACIÓN:** Si retomas alguna obra escrita y la modificas
3. **EDICIÓN LITERARIA:**
4. **NONBRE:** De la serie
5. **TÍTULO DEL EPISODIO:** Cómo se llama el episodio
6. **AUTOR:** Quién lo escribió
7. **FECHA DE ENTREGA:** Cuándo se entrega terminado el guión
8. **FECHA DE SUPERVISIÓN LITERARIA:** Cuándo se revisa la obra
9. **FECHA AL AIRE:** Cuándo se transmite
10. **PERSONAJES:** Cuántos y cómo se llaman
11. **INTERIORES:** Cuántos y dónde y a qué hora
12. **EXTERIORES:** Cuántos y dónde y a qué hora
13. **TOMAS DE UBICACIÓN:** Cuántas y a qué hora
14. **EXTRAS:** Cuántos y qué género
15. **F.B.:** Cuántos y dónde y a qué hora
16. **PANORÁMICAS:** Cuántas y dónde y a qué hora
17. **ESCENAS:** Cuántas
18. **DÍA:** Cuántas
19. **NOCHE:** Cuántas
20. **PARLAMENTOS:** Cuántos

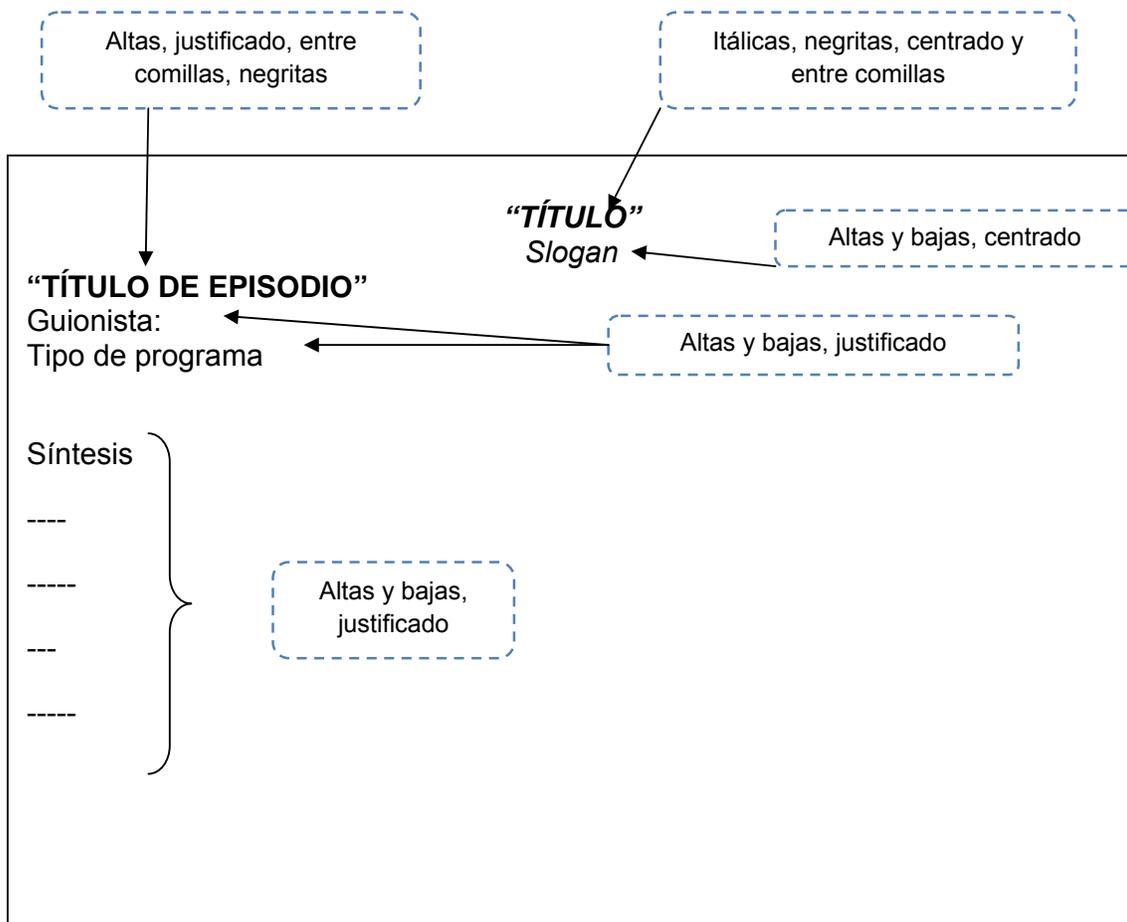
3.8.1. Presentación de portada del primer episodio

<p>ORIGINAL:</p> <p>ADAPTACIÓN:</p> <p>EDICIÓN LITERARIA:</p>	<p>→ “NOMBRE DE LA SERIE”</p> <p><i>Slogan</i></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;"> <p>Mayúsculas negritas centrado entre comillas</p> </div>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;"><u>Escenas:</u> #</td> <td rowspan="4" style="font-size: 3em; vertical-align: middle; padding: 0 10px;">}</td> <td rowspan="4" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">Subrayado</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><u>Día:</u> #</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><u>Noche:</u> #</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"><u>Parlamentos:</u> #</td> </tr> </table>	<u>Escenas:</u> #	}	Subrayado	<u>Día:</u> #	<u>Noche:</u> #	<u>Parlamentos:</u> #
<u>Escenas:</u> #	}	Subrayado						
<u>Día:</u> #								
<u>Noche:</u> #								
<u>Parlamentos:</u> #								
<p>↑</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 0 auto; width: 60%;"> <p>Mayúsculas</p> </div> <p>↓</p>	<p>EPISODIO 1</p>	<p>←</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 0 auto; width: 60%;"> <p>Mayúsculas negritas centrado</p> </div>						
<p>FECHA DE ENTREGA:</p> <p>FECHA DE SUPERVISIÓN LITERARIA:</p> <p>FECHA AL AIRE:</p>								
<p><u>PERSONAJES: #</u></p>	<p><u>INTERIORES: #</u></p>	<p><u>TOMA DE UBICACIÓN: #</u></p>						
<p><u>EXTRAS: #</u></p>	<p><u>EXTERIORES: #</u></p>	<p><u>F.B.: #</u></p>						
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <p>En altas negritas subrayado centrado</p> </div>	<p><u>PANORÁMICAS: #</u></p>						

3.9. Síntesis del episodio 1

Se trata de saber la esencia de la primera historia para su rápida comprensión, y así, lograr visualizarla y tener propuestas en su realización.

3.9.1. Presentación de síntesis de episodio 1



3.10. Break down del episodio 1

Es una herramienta que “desmenuza” y nos deja visualizar las necesidades de cada escena. Está conformado por:

NOMBRE: Nombre de la serie

TÍTULO DEL EPISODIO: Nombre del episodio 1

AUTOR: Persona que hizo el guión

ESC: Número de escena conforme al guión

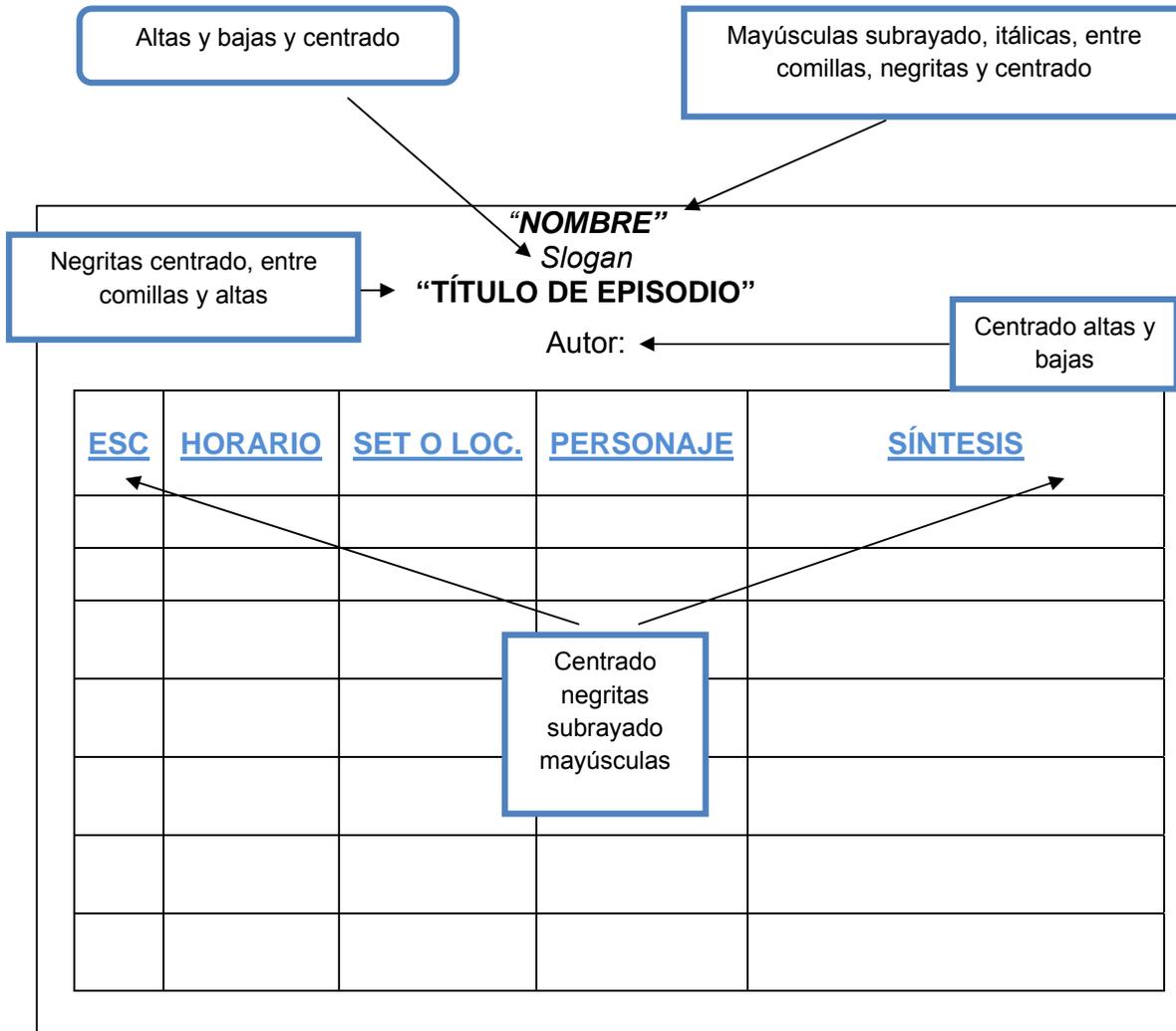
SET O LOCACIÓN: Lugar de grabación

HORARIO: Día o noche

PERSONAJES: Nombre del personaje en escena

SÍNTESIS: Qué sucede en la escena

3.10.1. Presentación de *Break Down* de episodio 1



3.11. El Guión literario del episodio 1

Será la guía de suma importancia ya que es la presentación de la serie que muestra perfil, temática y realización de la misma, es la prueba de fuego para la viabilidad de la misma dando como resultado su compatibilidad con el receptor. Incluso, vislumbrará necesidades y correcciones antes de la realización.

3.12. Registro de un proyecto original (INDAUTOR)

3.12.1 Definición

Toda idea debe ser patentada, catalogada y adjudicada al creador, es decir en éste caso, al guionista, (el autor). Ante esta aclaración, INDAUTOR es una institución encargada de “bautizar” las creaciones ya que cuenta con la finalidad de proteger los derechos autorales, promover el conocimiento de la idea y brindar mayor seguridad a ésta.

3.12.2. Misión

La misión del Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR), es *“salvaguardar los derechos autorales, promover su conocimiento en los diversos sectores de la sociedad, fomentar la creatividad y el desarrollo cultural, e impulsar la cooperación internacional y el intercambio con instituciones encargadas del registro y protección del derecho de autor y derechos conexos”*.⁷³

⁷³ INDAUTOR. Recuperado de <http://www.indautor.gob.mx/mision.html>

3.12.3. Beneficios

Los beneficios que esta institución ofrece son:

1. Patentar una obra original
2. Cuidar el patrimonio de ésta
3. Tener una certificación que garantice la titularidad
4. Cesión de derechos
5. Evitar el plagio

3.12.4. Finalidad

- **Certificado que acredita como autor, titular y único dueño.** Este documento viene con el escudo nacional y firmado por el Sub Director de Obras y Contratos.
- **Obtendremos uno de los dos EJEMPLARES ORIGINALES de nuestra obra REGISTRADA,** el cual presentará: ETIQUETA ADHERIBLE con los siguientes datos:

- 1.- Número oficial de registro,
- 2.- Título,
- 3.- Tipo de trámite, y
- 4.- Presentación,
- 5.- Sello donde se reitera: Número de registro público.

- **Adquisición de Solicitud** de Registro de Obra con sello de “ENTREGADO”

3.12.5. Contacto INDAUTOR

<p>Ubicación</p>	<p>Puebla 143, Planta baja. Col Roma Norte,. Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06700, México D.F. (A una cuadra de la estación Metro Insurgentes)</p>
<p>Horario de atención en ventanillas y recepción de documentos</p>	<p>De lunes a viernes, de 9:30 a 14:00 hrs.</p>
<p>Informautor, Servicio automático vía telefónica las 24 horas del día, los 365 días del año, al número telefónico</p>	<p>36 01 82 16</p>
<p>Preguntas frecuentes con personal de INDAUTOR vía telefónica:</p>	<p>De lunes a viernes de 9:30 a 14:30 hrs, al 36 01 82 16</p>
<p>Dirección Electrónica</p>	<p>www.indautor.gob.mx</p>



3.12.6. Pasos y formatos

1.- **Presentar solicitud de Registro de Obra (RPDA-01)**, debidamente requisitada por duplicado (imprimir dos juegos), las cuales se pueden obtener en la página web o en la oficinas de INDAUTOR.



Por vía internet basta ingresar a la página y descargar los formatos (http://www.indautor.gob.mx/formatos/formatos_registro.html); o en última instancia, imprimirlos y llenarlos con bolígrafo, pero firmando ambas en original.

En dado caso que se tenga alguna duda acerca de los datos que se necesitan para la solicitud, existe en la página un apartado donde se explica detalladamente dicho proceso de llenado en casillas de la hoja. http://www.indautor.gob.mx/formatos/guias_registro.html

Solicitud anverso



REGISTRO PUBLICO DEL DERECHO DE AUTOR

SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA



No. de Trámite RPDA-01

DEBERA LLENAR A MAQUINA O CON LETRA DE MOLDE LEGIBLE, SIN TACHADURAS O ENMENDADURAS

DATOS DEL AUTOR <input type="checkbox"/>		COAUTOR <input type="checkbox"/>		SEUDONIMO <input type="checkbox"/>	
Nombre:	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre		
Fecha de nacimiento:	Día	Mes	Año	Lugar de nacimiento:	
Nacionalidad:	% y tipo de Participación:			%	
R.F.C.:	Correo electrónico: *				
1	Teléfonos: *	Fax: *			
Domicilio Particular:			Calle		
No Exterior		No Interior		Colonia:	
Delegación / Municipio:				C.P.:	
País:			Entidad Federativa:		

EN CASO DE SER MAS DE UN AUTOR SOLICITAR LA HOJA ADJUNTA RPDA-01-A1

¿El Titular es el mismo Autor? Si Omita los datos del Titular de la obra

DATOS GENERALES DEL TITULAR DE LA OBRA					
Nombre:	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre		
Fecha de nacimiento:	Día	Mes	Año	Lugar de nacimiento:	
Nacionalidad:	% y tipo de Participación:			%	
R.F.C.:	Correo electrónico: *				
2	Teléfonos: *	Fax: *			
Domicilio Particular:			Calle		
No Exterior		No Interior		Colonia:	
Delegación / Municipio:				C.P.:	
País:			Entidad Federativa:		

REPRESENTANTE LEGAL					
Nombre:	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre		
Persona para recibir notificaciones (gestor):	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre		
3	¿A Quién Representa?:				
Teléfonos: *	Fax: *		R.F.C.:		
Correo electrónico: *					
Domicilio Legal:			Calle		
No Exterior		No Interior		Colonia:	
Delegación / Municipio:				C.P.:	
País:			Entidad Federativa:		

*Opcional

INDAUTOR-00-001

Solicitud reverso

DATOS DE LA OBRA

Título:					
Síntesis:					
RAMA:	(Señale sólo una opción, salvo en el caso de compilaciones)				
4	<input type="checkbox"/> Literaria	<input type="checkbox"/> Danza	<input type="checkbox"/> De carácter plástico	<input type="checkbox"/> Cinematográfica	<input type="checkbox"/> Prog. de cómputo
	<input type="checkbox"/> Musical con letra	<input type="checkbox"/> Pictórica	<input type="checkbox"/> Caricatura	<input type="checkbox"/> Audiovisual	<input type="checkbox"/> Fotográfica
	<input type="checkbox"/> Musical sin letra	<input type="checkbox"/> Dibujo	<input type="checkbox"/> Historieta	<input type="checkbox"/> Prog. de radio	<input type="checkbox"/> Arte aplicado
	<input type="checkbox"/> Dramática	<input type="checkbox"/> Escultórica	<input type="checkbox"/> Arquitectónica	<input type="checkbox"/> Prog. de televisión	<input type="checkbox"/> Base de datos
¿Se ha dado a conocer?:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	Fecha:	Día Mes Año	Es Primigenia: <input checked="" type="checkbox"/> Es Derivada: <input checked="" type="checkbox"/>

EN CASO DE SER DERIVADA SEÑALE DE QUE TIPO Y LOS DATOS DE LA OBRA PRIMIGENIA

TIPO:	(Señale solo una opción)				
5	<input type="checkbox"/> Ampliación	<input type="checkbox"/> Arreglo	<input type="checkbox"/> Adaptación	<input type="checkbox"/> Compilación	<input type="checkbox"/> Colección
	<input type="checkbox"/> Traducción	<input type="checkbox"/> Compendio	<input type="checkbox"/> Paráfrasis	<input type="checkbox"/> Transformación	
Título:					
Autor:					

EN CASO DE SER MAS DE UNA OBRA PRIMIGENIA SOLICITAR LA FORMA RPDA-01-A2

SEÑALE CON UNA X LOS DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN:

- DOCUMENTO QUE ACREDITE LA EXISTENCIA DE LA PERSONA MORAL.
Especifique: _____ número: _____ fecha: dd / mm / aaaa
- DOCUMENTO QUE ACREDITE LA PERSONALIDAD DEL REPRESENTANTE LEGAL.
Especifique: _____ número: _____ fecha: dd / mm / aaaa
- IDENTIFICACION OFICIAL DEL MANDANTE, MANDATARIO Y TESTIGOS (SOLO EN CASO DE QUE SE PRESENTE CARTA PODER).
- COMPROBANTE DE PAGO DE DERECHOS.
- TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL DE LOS DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN EN IDIOMA DISTINTO.
- DOS EJEMPLARES DE LA OBRA (ORIGINALES).
- DOCUMENTO MEDIANTE EL CUAL SE ACREDITE LA TITULARIDAD DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES SOBRE LA OBRA (ORIGINAL). Especifique: _____ fecha: dd / mm / aaaa
- SOBRES CERRADOS CON LOS DATOS DE IDENTIFICACION DEL AUTOR (SOLO EN CASO DE SER UNA OBRA ESCRITA BAJO SEUDONIMO).

Bajo protesta de decir verdad y aperebido de las penas que incurre quien declara con falsedad, manifiesto que son ciertos los datos anotados en esta solicitud y que no omito información alguna al respecto.

Lugar:

Fecha:

Día Mes Año

Nombre y Firma del Solicitante o Representante Legal

Con fundamento en el artículo 62 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor, hecha la inscripción, el interesado contará con un término de 30 días para reclamar la entrega del certificado correspondiente, agotado este término deberá solicitar su entrega extemporánea.

Teléfonos para información y asesoría (TelSEP): 36017599 en el D.F. y área metropolitana, y en el interior de la República sin costo para el usuario 01 800 288 66 88.

Para cualquier aclaración, duda y/o comentario con respecto a este trámite sírvase llamar al Sistema de Atención Telefónica a la Ciudadanía-SACTEL a los teléfonos 20 00 30 00 en el Distrito Federal y área metropolitana, del interior de la República sin costo para el usuario al 01 800 386 24 66, o desde Estados Unidos y Canadá al 1 800 475 23 93.

REGISTRO PUBLICO DEL DERECHO DE AUTOR
SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA

INDAUTOR
Instituto Registral del Derecho de Autor

No. de Título: RPDA-01

DEBERA LLENAR A MAQUINA O CON LETRA DE MOLDE LEGIBLE, SIN TACHADURAS O ENMIENDADURAS

DATOS DEL AUTOR **COAUTOR** **SEUDONIMO**

Nombre: ENTRALA PEÑA ARELY ZUGGEY
 Fecha de nacimiento: 31 08 1987 Lugar de nacimiento: MEXICO, DISTRITO FEDERAL
 Nacionalidad: MEXICANA % y tipo de Participación: 100.00% AUTOR
 R.F.C.: EAPA 870831 Correo electrónico: * azepe01@hotmail.com
 Teléfonos: * 57-67-54-62 CEL. 04455 34307813 Fax: * 0
 Domicilio Particular: 1RA CDA DE JESUS ROMERO FLORES #30, UNIDAD LI LEGISLATURA
 Colonia: DM NACIONAL
 Delegación / Municipio: GUSTAVO A. MADERO C.P.: 7450
 País: MEXICO Entidad Federativa: DISTRITO FEDERAL
 EN CASO DE SER MAS DE UN AUTOR SOLICITAR LA HOJA ADJUNTA RPDA-01-A1

¿El Titular es el mismo Autor? Si Omita los datos del Titular de la obra

DATOS GENERALES DEL TITULAR DE LA OBRA

Nombre: _____
 Fecha de nacimiento: _____ Lugar de nacimiento: _____
 Nacionalidad: _____ % y tipo de Participación: _____
 R.F.C.: _____ Correo electrónico: * _____
 Teléfonos: * _____ Fax: * _____
 Domicilio Particular: _____
 Delegación / Municipio: _____ Colonia: _____ C.P.: _____
 País: _____ Entidad Federativa: _____

REPRESENTANTE LEGAL

Nombre: _____
 Persona para recibir notificaciones (gestor) (¿A Quién Representa?): _____
 Teléfonos: * _____ Fax: * _____ R.F.C.: _____
 Correo electrónico: * _____
 Domicilio Legal: _____
 Colonia: _____ Delegación / Municipio: _____
 C.P.: _____ País: _____ Entidad Federativa: _____

INDAUTOR-00-001

DATOS DE LA OBRA

Título: "MÁSCARAS", piensa mal y acertarás...

Síntesis: *Se trata de las máscaras obsesivas y más intrínsecas de la vida, por eso son apasionantes y subconscientemente constituyen los rasgos de la persona humana.*

RAMA: Literaria Danza De carácter plástico Cinematográfica Prog. de cómputo
 Musical con letra Pictórica Cartulina Audiovisual Fotográfica
 Musical en letra Dibujo Historieta Prog. de radio Arte aplicado
 Dramática Escultórica Arquitectónica Prog. de televisión Base de datos

¿Se ha dado a conocer? Sí No Fecha: _____ Es Primigenia: Es Derivada:

EN CASO DE SER DERIVADA SEÑALE DE QUE TIPO Y LOS DATOS DE LA OBRA PRIMIGENIA

TIPO: Ampliación Arreglo Adaptación Compilación Colección
 Traducción Compendio Parafrasea Transformación

Título: _____
 Autor: _____

EN CASO DE SER MAS DE UNA OBRA PRIMIGENIA SOLICITAR LA FORMA RPDA-01-JZ

SEÑALE CON UNA X LOS DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN:

DOCUMENTO QUE ACREDITE LA EXISTENCIA DE LA PERSONA MORAL. Especifique: número: _____ fecha: 01/08/2012

DOCUMENTO QUE ACREDITE LA PERSONALIDAD DEL REPRESENTANTE LEGAL. Especifique: número: _____ fecha: 01/08/2012

IDENTIFICACION OFICIAL DEL MANDANTE, MANDATARIO Y TESTIGOS (SOLO EN CASO DE QUE SE PRESENTE CARTA PODER).

COMPROBANTE DE PAGO DE DERECHOS.

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL DE LOS DOCUMENTOS QUE SE ACOMPAÑAN EN IDIOMA DISTINTO.

DOS EJEMPLARES DE LA OBRA (ORIGINALES).

DOCUMENTO MEDIANTE EL CUAL SE ACREDITE LA TITULARIDAD DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES SOBRE LA OBRA (ORIGINAL). Especifique: número: _____ fecha: 01/08/2012

SOBRES CERRADOS CON LOS DATOS DE IDENTIFICACION DEL AUTOR (SOLO EN CASO DE SER UNA OBRA ESCRITA BAJO SEUDONIMO).

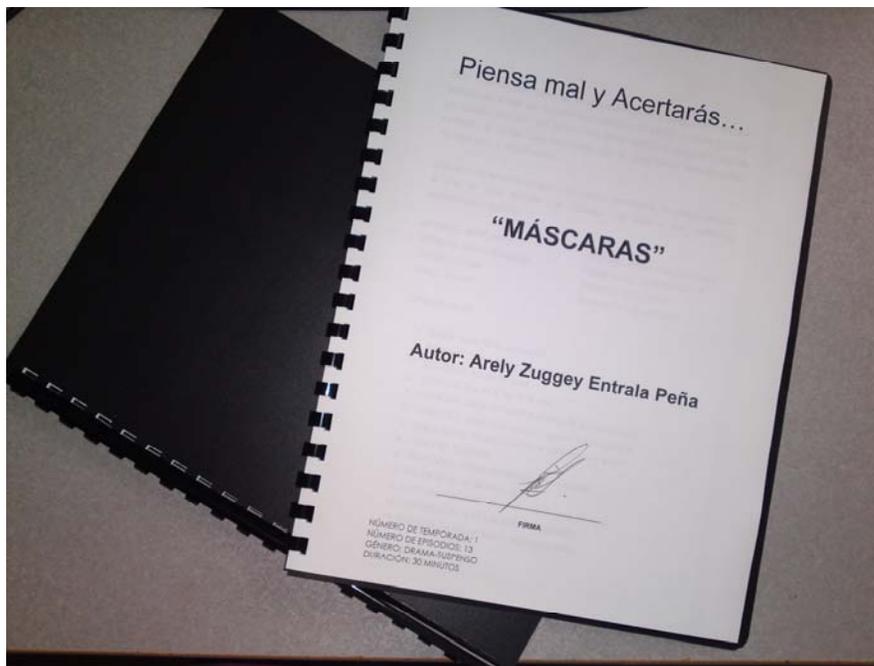
Bajo protesta de decir verdad y apercibido de las penas que incurre quien declara con falsedad, manifiesto que son ciertos los datos anotados en esta solicitud y que no omito información alguna al respecto.

Lugar: MEXICO, D.F. Nombre y Firma del Solicitante o Representante Legal: ARELY ZUGGEY ENTRALA PEÑA
 Fecha: 20 de marzo de 2012

Con fundamento en el artículo 62 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor, hecha la inscripción, el interesado contará con un término de 30 días para reclamar la obra del certificado correspondiente, agotado este término deberá solicitar su entrega extraordinaria.
 Esquema para información y asesoría (TELÉFONO): 5517399 en el D.F. y áreas metropolitanas, y en el interior de la República sin costo para el usuario 01 800 288 60 66.
 Para cualquier aclaración, dirija su comentario con respecto a este trámite a través de Internet al Sistema de Atención Telefónica a la Ciudadanía (SACTEL) o los teléfonos 55 00 30 30 en el Distrito Federal y áreas metropolitanas, por internet de la República sin costo para el usuario al 01 800 388 24 05, o desde Estados Unidos y Canadá al 1 800 473 23 85.

2.- Presentar 2 EJEMPLARES DE LA OBRA EN ORIGINAL; ambos ENGARGOLADOS. En la portada deberán aparecer los siguientes datos:

- *Slogan*
- Título
- Autor
- Número de temporada
- Número de episodios
- Género
- Duración
- Firma



3.- Anexar a cada engargolado **IFE**, por los dos lados.

4.- **Presentar el PAGO DE DERECHOS**, equivalente a la cantidad de \$198.00 (ciento noventa y ocho pesos mexicanos), mismo que podrá cubrirse en cualquier institución bancaria mexicana, mediante la **HOJA DE AYUDA PARA PAGO** (http://www.indautor.gob.mx/formatos/formatos_registro.html).

Esta **HOJA DE AYUDA NO ES UN COMPROBANTE OFICIAL DE PAGO, POR LO QUE NO SERÁ SELLADA POR EL CAJERO**, debido a ello, el banco sólo otorgará un COMPROBANTE, firmado y sellado donde se estipula el pago respectivo, el cual se deberá presentar al momento de registrar la obra.

HOJA DE AYUDA PARA EL PAGO EN VENTANILLA BANCARIA		DPA
DERECHOS PRODUCTOS Y APROVECHAMIENTOS		
REGISTRO FEDERAL DE CONTRIBUYENTES	CLAVE ÚNICA DE REGISTRO DE POBLACIÓN	
APELLIDO PATERNO		
APELLIDO MATERNO		
NOMBRES(S)		
DENOMINACIÓN O RAZÓN SOCIAL		
14	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA	
CLAVE	DEPENDENCIA	
MARQUE CON X		
<input checked="" type="checkbox"/> NO APLICA PERIODO		
CLAVE DE REFERENCIA	1 4 4 0 0 0 8 1 0	
CADENA DE LA DEPENDENCIA	0 1 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 1	
CONCEPTO	DPA	IVA ACTOS ACCIDENTALES
IMPORTE	\$ 198	\$
CARGOS ADICIONALES - PARTE ACTUALIZADA	\$	\$
- RECARGOS	\$	\$
- MULTA POR CORRECCION FISCAL	\$	\$
CANTIDAD A PAGAR	\$ 198	\$
TOTAL A PAGAR	\$	198

5.- **Regresar a oficinas de INDAUTOR con TODA LA DOCUMENTACION SEÑALADA**, y dirigirse a la Ventanilla de REGISTRO para realizar el trámite, en los días y horarios indicados anteriormente. Si es que se llega antes de las 11:30 a.m. pasar a ventanilla 8 de registro Express si es que se desea obtener el certificado ese mismo día, el cual será entregado entre 1:45 hrs y 15:00 hrs.



5.- Si se acude a otra ventanilla que no sea “express” contar a partir de la recepción de la solicitud 14 días hábiles, su representante podrá recoger su certificado de inscripción y un ejemplar de la obra con los datos correspondientes, si se asiste a dicho trámite antes de las 11:30 a.m. la entrega será ese mismo día. Hecha la inscripción, el interesado contará con un término de treinta días para reclamar el certificado correspondiente; agotado este periodo, deberá solicitar una adquisición extemporánea.

6.- Para la obtención del certificado se deberá “tener a la mano” la copia de solicitud de Registro de Obra (único documento que devolverán al momento del trámite); y una identificación oficial (Credencial de Elector, Pasaporte, etc.).

Al ser llamado por ventanilla “Express” o las otras ventanillas de trámite normal tendrá que registrar su nombre completo, fecha y firma.

*Realización y construcción del
proyecto original: “Máscaras”,
una propuesta de serie de
televisión en México*

CAPÍTULO 4

MÁSCARAS

Idea Original

IDEA: Historias que hablen de las malas decisiones y malos entendidos que suceden en la vida por erróneas apreciaciones del mundo, es decir, cómo el ser humano cree ver, cree saber y cree sentir cuando en realidad es todo lo contrario, la verdad será encontrada con la duda entre contradicciones: PIENSA MAL, Y ACERTARÁS...

Esta serie de televisión es guiada por valores universales, los cuales propician al final de cada episodio una moraleja, una duda o una enseñanza probablemente implícita.

NOMBRE: MÁSCARAS

SLOGAN: Piensa mal y acertarás...

GÉNERO: Drama-Suspenso

NÚMERO DE TEMPORADA: 1

TIEMPO: 30 Min.

PERSONAJES: Varios

FINAL: Incierto

NARRATIVA: Anacrónica

EPISODIOS: 13

1. AMOR. Nada es lo que parece.
2. BONDAD. Tienes todo y a la vez nada
3. SOLIDARIDAD. Mi fe ciega
4. JUSTICIA. Esa es la ley de la vida
5. LIBERTAD. Dime con quién te juntas y te diré quién eres
6. HUMILDAD. Mejor sola, que con “guarro” acompañada
7. SINCERIDAD. Cuando el odio se confunde con el amor
8. LEALTAD. Suicídate
9. HONRADEZ. Dinero mal habido, dinero maldito
10. PRUDENCIA. Nadie mejor que yo
11. RESPONSABILIDAD. Una más, una menos, da igual
12. IGUALDAD. No lo es todo pero yo sí soy todo
13. AMISTAD. Te quiero mucho, pero como amigo

“MÁSCARAS”

Piensa mal y acertarás...

Guionista: Arely Zuggey Entrala Peña

SÍNTESIS DE EPISODIOS:

1. AMOR. Nada es lo que parece.

Es la historia de Ramón quien es acusado con regularidad de lastimar a su hermano menor, Alejandro. Todos creen que es por celos ya que Alejandro alega tener poca atención por parte de sus padres, pero al fallecer Alejandro descubrirán que la persona que lastimaba al recién nacido era la abuela paterna: Doña Lupe, quien hizo todo lo posible porque pareciera culpable Ramón toda vez que él le recuerda a su ex esposo ya fallecido que la maltrató psicológica y físicamente durante años, lo que le ocasionó trastornos con fines vengativos en contra de su presencia o algo que le recuerde al fallecido, deduciendo que nada es lo que parece ante la vista.

2. BONDAD. Tienes todo y a la vez nada

Es la historia de Javier, quien al paso del tiempo con esfuerzo logró una mejor posición económica, con ello, adoptó la prioridad de ayudar a toda su familia hasta la edad de 40 años. En esa etapa de su vida, se queda desempleado y sin dinero pero ni así su familia lo deja explotar, toda vez que él ha ocasionado que sean abusivos, incompetentes e irresponsables, ya que prácticamente los ha mantenido. Él por necesidad cobra su dinero “prestado” y su familia le da espalda, lo que le provocó una crisis, lo cual desencadenó una profunda depresión y decepción al verse solo, pues dejó su vida por ellos.

3. SOLIDARIDAD. Mi fe ciega

Jimena es una profesionista celosa, además de ser el sustento de su hogar. Considera bueno y normal que su marido esté en casa cuidando a sus hijos ya que él no tiene trabajo porque ninguno ha sido el óptimo para él. Su esposo

Jaime, es pastor antisocial, su familia al parecer vive del diezmo y las obras de caridad y solidaridad que tienen los feligreses hacia con ellos. Jimena sufre un paro cardiaco y su marido en vez de ir a un hospital opta por rezar porque no hay quién o qué la transporte. Recurren para cualquier ocasión a Dios, ya que dicen que él les mandará, pero lo que no saben es que Dios dice, “ayúdate que yo te ayudaré”.

4. JUSTICIA. Esa es la ley de la vida

Pedro es el abuelo que siempre cree tener la razón, cotidianamente pelea y maldice, utiliza bastante la frase *“Estoy en mi casa, me vale madres”*, hechos por los que su familia no lo visitan. Vive con su esposa 74, nieta 25 e hijo de 40 años, considera que su hijo y su nieta son niños por lo cual no acepta que algún día no estarán. Siempre dice que son un equipo que nunca se debe de desintegrar, al parecer no contempla la idea de que él ya hizo su vida y que debe de dejar vivir a los demás, pues no siempre estarán juntos y tienen que aprender y equivocarse solos. Es un abuelo impertinente, grosero, mal hablado, injusto pero noble ya que se preocupa de más por su hijo y su nieta por lo que los quiere mantener en casa ocupados: estudiando, durmiendo, viendo la televisión, haciendo quehacer etc. No se percata que la ley de la vida es que lo hijos son prestados y que no son para siempre, y que no por ello dejarán de quererlos.

5. LIBERTAD. Dime con quién te juntas y te diré quién eres

Ernesto, adolescente de 16 años que confunde la libertad con el libertinaje, se deja llevar por los amigos y su novia al punto de que cae en el vicio y anticipa las experiencias de niño a adulto. Los rubros social, familiar, escolar y psicológico se ven deteriorados y agredidos por sus acciones. Sus actitudes lo alejan de su familia y orillan a refugiarse en su novia, Brenda 17, quien lo engaña por lo que decide suicidarse.

6. HUMILDAD. Mejor sola, que con “guarro” acompañada

Es la historia de Rosita, una mujer divorciada sin desearlo y madre soltera. Ella aún sigue llorando por su ex marido y presumiéndolo como el mejor de los hombres el cual es irremplazable. Se siente sola, se deprime al ver parejas felices. Sus parientes han hablado con ella para que se dé una oportunidad con otra persona, pero pone excusas, es agresiva, y a solas los compara con el padre de sus hijos. Exigente por naturaleza, considera que no hay persona más inteligente y capaz que su ex marido, y si el hombre que encuentra no es así, omite verlo porque no es candidato para ella ni para la educación de su hijo. Piensa que una persona que no tiene estudios no está a su altura y no es merecedor de su atención. Pero nunca se iba a imaginar que quien la pusiera en su lugar sería su propio hijo.

7. SINCERIDAD. Cuando el odio se confunde que amor

Se trata de Miriam, una mujer casada con tres hijos. Sustento del hogar porque a su esposo Ángel le gusta trabajar eventualmente, por ello, él queda a cargo de sus tres hijos mientras ella trabaja. Pero Ángel una noche después de tener relaciones sexuales hasta media noche con su esposa viola a su hija la más grande, Georgina (15) quien omite decirle inmediatamente a su madre porque la relación con ella es distante y hostil. Prefiere guardar silencio para tramar algo que lastime a su madre. Después de un tiempo Georgina le comenta a su madre acerca del abuso que sufrió, y Miriam abrumada le grita a su esposo y lo corre de la casa. Pero al paso del tiempo Georgina parece olvidar el incidente y hace todo lo posible por irse a vivir con su padre pues está enamorada de él.

8. LEALTAD. Suicídase, ha dicho la ruleta rusa.

Mauricio, político de 45 años. Es un hombre que desde su niñez se ha dedicado a trabajar, tan es así, que de no tener nada, ahora es una persona pública y millonaria. Es un buen padre de familia pero coqueto con las mujeres, entre más tenga en su colección, mejor. Tiene todo tipo de negocios pero el ambiente en el que se desenvuelve está la corrupción, el dinero, la prostitución

y la muerte. Todos sus empleados le tiene miedo pero saben que es un buen amigo, noble y generoso con los suyos, por lo cual, todos se ven obligados a mostrar lealtad, pero un día a su brazo derecho Consuelo le dice que firme unos papeles como presta nombres, como él la había ayudado demasiado por ser madre soltera no podía negarse. Las deudas y la corrupción se presentaron en ese negocio al no pagar lo acordado lo que origina que Consuelo sea secuestrada. Ella muere y su hijo queda a la deriva mientras que Mauricio sigue disfrutando de la buena vida. ¿Hasta dónde es necesario ser leal sin llegar a suicidarse?

9. HONRADEZ. Dinero mal habido, dinero maldito

Misael es un hombre de negocios callejeros, vende carros, motos, aparatos, joyas, etc. Siempre abusa de la gente hasta que un día abusan no sólo de él sino de toda su familia al ser partícipes de una pelea callejera sin desearlo, su familia al ser interceptada en la noche muere sangrientamente a manos de una persona que va a reclamar sobre un aparato que vendió. La venganza está en que todos sus seres queridos murieron y el único sobreviviente es él dentro de las profundidades de la soledad.

10. PRUDENCIA. Nadie mejor que yo

Rogelio es una persona intolerante, respetable, inteligente y estricta dentro del ambiente familiar y laboral. Trabaja en un medio de comunicación, al saber que es uno de los mejores por lo regular es déspota con su equipo de trabajo, los minimiza y los demás no se atreven a contestarle porque saben que tiene un rango dentro del programa mayor que ellos. Un día, la oportunidad de su vida llegó, ser Productor Asociado, comenzó a adelantar trabajos, a organizar pero con ello a incrementar hostilidad llena de presiones y maldiciones por su parte. Llega el día de la junta para arrancar programa, y presentan a Sergio como nuevo Productor Asociado. Todos a sus espaldas se burlan de él, porque aunque no tenga el nombramiento en créditos tiene que hacer el trabajo del productor pero como Coordinador general.

11. RESPONSABILIDAD. Una más, una menos, da igual

Es la historia de Mirna, una mujer de 27 años quien a pesar de que cuenta con una carrera se le facilita más ir de fiesta y acostarse con hombres para tener dinero y tener todo lo que ha querido. Cree que nadie sabrá y que nada le pasará. Es casada, envidiosa, vanidosa y grosera. Sus padres y marido ignoran su comportamiento hasta el día en que se entera de que tiene SIDA. Su familia le cierra las puertas de su casa y su marido la abandona.

12. IGUALDAD. No lo es todo pero yo si soy todo

Teresa una mujer de 62 años divorciada en dos ocasiones, es soberbia, altanera, inteligente y grosera. En su trabajo se comporta hostil y caprichosa con las compañeras porque son más jóvenes que ella, juventud con la que siente amenazado su trabajo, puesto y capacidad. Le causa molestia que el jefe tenga más atenciones con las demás que con ella. Teresa era la encargada de pagar a las trabajadoras de la oficina y de administrar el dinero hasta que el jefe se dio cuenta que roba dinero al sorprenderla que diario compraba juguetes costosos para sus nietos, aun así, por la amistad con el jefe no la despidió sólo le quitó el poder del dinero, ella se sintió ofendida y renunció indignada y pregonando que fue por culpa de una de sus compañeras de trabajo a la que llamaba “Naquita”, “Juguetito nuevo”, persona que al ser nueva ni hablaba porque no conocía a nadie.

13. AMISTAD. Te quiero mucho, pero como amigo

Es la historia de Zuly una joven de 25 años quien lleva una relación estrecha con Simón, un compañero de la escuela a quien aprecia y quiere, pero más aún, a quien agradece haberla ayudado a salir adelante con sus problemas escolares y sentimentales. Pero un día cuando Simón le comenta sus sentimientos e intenciones con ella, Zuly rompe su corazón al expresarle que se siente desconcertada ya que ha sido su mejor amigo, casi un hermano. Simón confirmará que hay que ser amigo, confidente mas no ser **el mejor** amigo y confidente.

Sinopsis

Episodio 1

“MÁSCARAS”

Piensa mal y acertarás...

“NADA ES LO QUE PARECE”

Guionista: Arely Zuggey Entrala Peña

DF. México, Actual

En el ambiente de la Familia López deslumbran preparativos para festejar los “quinceaños” de la primera nieta de la familia, Lizita, hija de Mónica (40), Fernando (41), y hermana de Ramón (8), y el recién nacido Alejandro. Esta familia vive en casa de Doña Lupe (60), madre de Fernando.

Al medio año de preparativos, la felicidad se oscurece por las presiones económicas y familiares: Alejandro presenta lesiones sin saber los motivos ni la persona que las ocasiona, y por su parte, Ramón se empeña en que no se le presta atención, y se comporta rebelde y celoso.

A pesar de que Mónica con pláticas y hechos ha demostrado a Ramón por qué debe de tener más cuidados Alejandro y por qué no le han puesto más atención descubre que el recién nacido sigue siendo lastimado, por lo que sospecha de Ramón. Lo reprenden severamente mientras jura no ser el causante.

Pero en la fiesta de los quince años, mientras los padres y los invitados se divierten con sonido alto, y toda la atención de los espectadores se encuentra en la quinceañera, Alejandro es lastimado, su llanto no llega a oídos de sus padres hasta que al paso de los bailes por parte de la corte de la quinceañera se escucha a lo lejos un desgarrador grito.

Al ver Mónica y Fernando a su hijo más pequeño corren hacia el hospital, pues el niño tenía un tornillo semiclavado en su mejilla, el cual mostraba manchas de chocolate.

En el hospital, mientras los padres angustiados esperan noticias, Doña Lupe se acerca a exponer internar a Ramón, consejo que por un momento produce una solución pero que al final es ignorado.

Alejandro muere. En el velatorio, Mónica en llanto habla a su hijo, lo acaricia de sus manos y cara, acción con la cual se percata de que huele a chocolate Alejandro, mientras, Doña Lupe se acerca a darle un café que propicia una duda como culpable al traer chocolate en las manos.

Mónica descubre que Doña Lupe desaparecía en seguida de que Alejandro lloraba, nunca estaba con ella cuando algo le sucedía al bebé, y que siempre al que más reprendía era a Ramón, quien tenía un gran parecido a su ex esposo, y es así, como incrédula comprueba que nada es lo que parece ante la mirada.

FIN

Psicología de Personajes Episodio 1

“MASCARAS”

Piensa mal y acertarás...

“NADA ES LO QUE PARECE”

Guionista: Arely Zuggey Entrala Peña

CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJE

DOÑA LUPE

(ABUELA-ANTAGONISTA)

CARACTERÍSTICAS SOCIALES

1. Extracción social: Clase baja
2. Zona geográfica de origen: Estado de México
3. Clase social actual: Clase media gracias al apoyo que le brinda su hijo al vivir con ella.
4. Situación económica: Su estabilidad económica ha sido mejorada ya que su hijo y su familia comparten el hogar con ella.
5. Forma de vestirse: Recata, sencilla y neutral. Por lo regular colores sobrios.
6. Amigos: Es introvertida, habla lo necesario para satisfacer necesidades básicas.
7. Estado civil: Viuda.
8. Trabajo u ocupación: Ama de casa.
9. Vivienda: Tultitlán, Estado de México.
10. Ambiente familiar: Es distante pero cortés. No es problemática a simple vista. Habla muy poco con sus nietos y nuera. La relación con su hijo es indispensable y vasta en comunicación.
11. Religión: Católica practicante.
12. Nivel educacional: Educación básica
13. Nivel cultural: Bajo
14. Costumbres: labores domésticas de su habitación, rezar, y encerrarse en su cuarto.
15. Hobbies: rezar

16. Aptitudes: Observadora
17. Intereses: Vengar el abuso de su marido. Iniciar y finalizar la venganza contra el difunto. Mantener el amor, atención y admiración de su hijo.
18. Temperamento: Depresivo, por lo tanto, siempre pasa desapercibida, es como si no existiera. Seria. Pero en soledad, es altanera.
19. Actitud frente a la vida: Pasiva, evita el conflicto y la confrontación de palabra con los de la casa. Evita mirar a los ojos y salir a la calle.
20. Conducta sexual: nula
21. Normas morales: lealtad a sus sentimientos. Amor incondicional a su hijo.
22. Complejos: bajar la mirada porque su esposo la maltrataba si lo veía a él o a otra persona. Odia a su marido. Es vengativa y aprehensiva.
23. Temores: perder la admiración de su hijo y miedo al recuerdo de su abusivo esposo.
24. Virtudes: amorosa e incondicional ante cualquier necesidad de su hijo.
25. Manías y patologías: mira en su nieto Ramón un parecido extremo a su esposo y se empeña en lastimarlo porque cree que la sigue su esposo toda vez que considera que sigue vivo. Sueña con el tormento y violaciones, que considera reales, por parte de su marido. No asimila que su esposo ha muerto. Piensa que su hijo es solamente para ella, que es su razón de vivir y de tolerar cualquier incomodidad para ella. Cree pelear en su habitación con su marido autolastimándose llegando a asegurar que es él quien la golpea y castiga por su agresividad y falta de respeto al contestar y retar a una autoridad familiar paternal.
26. Aspiraciones: Lastimar todo recuerdo que del difunto la amenace.

Ramón

(Antagonista)

Niño de 8 años obediente pero caprichoso cuando no recibir atención. Estudia y obtiene buenas notas, las cuales, presume a sus padres para recibir un halago porque se empeña por hacerlo excelente. Ama a su familia pero valora más ser mimado por sus padres y hermana. Su mayor temor es ser ignorado por su hermano recién nacido.

Mónica Guerra

(Madre)

Mujer de 40 años residente del Estado de México, del municipio de Tultitlán, ama de casa que pone la luz del día y la paz dentro en el hogar. Es la que antes de reprender habla de las problemáticas con su familia. Madre considerada, amorosa y divertida quien en su papel de esposa ha sabido brindar y enseñar valores de respeto y honestidad, con pinceladas de amor y respeto mutuo. La honestidad, la comunicación y la lealtad a sus sentimientos y creencias, es un estándar para el éxito familiar.

Fernando López

(Padre)

Hombre trabajador de 41 años, atento con su esposa, excelente maestro de sus hijos y quien además, siempre está pendiente de su madre. Su familia formada por 3 hijos y su esposa viven en casa de su madre, Doña Lupe. Mimado por su madre pero no por ello esclavo y dependiente a ella. Es un hombre tradicionalista, con valores arraigados y fidelidad indispensable a su hogar. La familia y su estabilidad económica, cultural y psicológica es lo más importante y su razón de vida ya que él no gozó de esa suerte con su padre.

Lizita López

(Hermana)

Adolescente de 14 años obediente, estudiosa y noble. Respeta las reglas de la casa así como el espacio de los demás. Su gran sueño es su fiesta de “quinceaños”. Anhela ser maestra toda vez que le agradan los menores. Considera la familia y el amor son irremplazables en su vida, toda vez que se espera por considerarlos en todas sus acciones.

“MÁSCARAS”

PORTADA GENERAL

Episodio 1

Piensa mal y Acertarás...

“MÁSCARAS”

Autor: Arely Zuggey Entrala Peña

Firma

NÚMERO DE TEMPORADA: 1
NÚMERO DE EPISODIOS: 13
GÉNERO: DRAMA-SUSPENSO
DURACIÓN: 30 MINUTOS

Síntesis

Episodio 1

“MÁSCARAS”

Piensa mal y acertarás...

“NADA ES LO QUE PARECE”

Guionista: Arely Entrala Peña

Serie de Televisión

Síntesis del primer episodio

Es la historia de Ramón quien es acusado con regularidad de lastimar a su hermano menor, Alejandro. Todos creen que es por celos ya que Alejandro alega tener poca atención por parte de sus padres, pero al fallecer Alejandro descubrirán que la persona que lastimaba al recién nacido era la abuela paterna: Doña Lupe, quien hizo todo lo posible porque pareciera culpable Ramón toda vez que él le recuerda a su ex esposo ya fallecido que la maltrató psicológica y físicamente durante años, lo que le ocasionó trastornos con fines vengativos en contra de su presencia o algo que le recuerde al fallecido, deduciendo que nada es lo que parece ante la vista.

Carátula

Episodio 1

“MÁSCARAS”

Piensa mal y acertarás...

ORIGINAL: SERIE DE TELEVISIÓN

ADAPTACIÓN:-----

EDICIÓN LITERARIA: Arely Entrala

Escenas: 34

Día: 21

Noche: 13

Parlamentos: 114

EPISODIO 1: “Nada es lo que parece”

FECHA DE ENTREGA: 2 febrero 2012

FECHA DE SUPERVISIÓN LITERARIA: 3 febrero 2012

FECHA AL AIRE: Marzo

<p>PERSONAJES: 6 DOÑA LUPE, RAMÓN, MÓNICA, LIZITA, ALEJANDRO, FERNANDO</p>	<p>INTERIORES: 29 FF.INT.SALA DE ESPERA HOSPITAL. NOCHE INT.CASA. SALA. DÍA 1 INT. OFICINA. DÍA1/ INT.CASA. SALA. DÍA 1 SUEÑO.INT.HABITACIÓN DOÑA LUPE. DÍAX (30 AÑOS ATRÁS) INT. HABITACIÓN DOÑA LUPE. DÍA1 INT. SALA CASA. DÍA1 INT. HABITACIÓN RAMÓN. DÍA1 INT. COMEDOR. NOCHE 1 FF.LOC.INT. CARRO.NOCHÉ1 INT. COMEDOR. NOCHE1 INT.HABITACIÓN ALEJANDRO.N1 INT. HABITACIÓN DOÑA LUPE. NOCHE1 INT. HABITACIÓN ALEJANDRO. DÍA2 FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE INT. HABITACIÓN ALEJANDRO. NOCHE2 INT. HABITACIÓN RAMÓN. DÍA3 FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE LOC.INT. CARRO.NOCHÉ4 INT.SALA DE ESPERA HOSPITAL. NOCHE4 INT. PASILLO DE HOSPITAL. DÍA5 INT. SALA DE ESPERA. DÍA5 INT. VELATORIO.DÍA5 FB.INT.SALA CASA.DÍAX FB. HABITACIÓN ALEJANDRO. DÍAX FB. COMEDOR. DÍAX FB. HABITACIÓN ALEJANDRO. NOCHE X INT. VELATORIO.DÍA5</p>	<p>TOMA DE UBICACIÓN: 1 T.U. VELATORIO. DÍA5</p>
<p>EXTRAS: 5 Hombre Mujer 3 camilleros</p>	<p>EXTERIORES: 6 EXT. PATIO CASA. DÍA 2 EXT. PATIO CASA. DÍA2 LOC. EXT. PATIO DE ESCUELA DE RAMÓN. DÍA3 TRANSICIÓN T.U. VELATORIO. DÍA5 EXT. PATIO CASA. DÍAX</p>	<p>F.B.: 5 FB. SALA CASA. DÍAX FB.HABITACIÓN ALEJANDRO. DÍAX FB. COMEDOR. DÍAX FB.HABITACIÓN ALEJANDRO. NOCHE X FB.EXT. PATIO CASA. DÍAX</p>
<p>SUEÑO (FANTASÍA): 1 SUEÑO.INT.HABITACIÓN DOÑA LUPE. DÍAX (30 AÑOS ATRÁS)</p>	<p>F.F: 5 FF.INT.SALA DE ESPERA HOSPITAL. NOCHE FF.LOC.INT. CARRO.NOCHÉ1 FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE</p>	<p>PANORÁMICAS:</p>

Break Down

Episodio 1

“MÁSCARAS”
Piensa mal y acertarás...

“NADA ES LO QUE PARECE”
Autor: Arely Entrala

ESC.	HORARIO	SET O LOC.	PERSONAJES	SÍNTESIS
1	NOCHE	<u>FF.INT.SALA DE ESPERA HOSPITAL. NOCHE</u>	Mónica, Fernando, Alejandro	Dirigen los camilleros a Alejandro al quirófano mientras sus padres lloran
2	DÍA	<u>INT.CASA. SALA. DÍA 1</u>	Doña Lupe, Mónica, Ramón, Lizita, Alejandro	Mónica reprende a sus hijos por entrar jugando espantando a su hermano y abuela. Ramón se molesta y sale.
3	DÍA	<u>INT. OFICINA. DÍA1/ INT.CASA. SALA. DÍA 1</u>	Fernando, Doña Lupe, Mónica, Lizita, Alejandro	Mónica conversa de lo sucedido con Fernando. Doña Lupe se molesta porque Mónica no habla de ella con su hijo Fernando.
4	DÍA	<u>SUENO.INT.HABITACIÓN DOÑA LUPE .DÍAX (30 AÑOS ATRÁS)</u>	Doña Lupe, Armando	Doña Lupe y su marido discuten y se golean.
CORTE COMERCIAL 1				
5	DÍA	<u>INT. HABITACIÓN DOÑA LUPE. DÍA1</u>	Doña Lupe	Despierta agitada del sueño
6	DÍA	<u>INT. SALA CASA. DÍA1</u>	Mónica, Lizita	Platican acerca del comportamiento de su abuela
7	DÍA	<u>INT. HABITACIÓN RAMÓN. DÍA1</u>	Mónica, Lizita, Ramón, Alejandro	Alejandro llora mientras Mónica lo tranquiliza. Lizita observa y en seguida entra Ramón celoso por la atención a su hermano, compite contra él pero al final su madre lo tranquiliza y lo convence de en contentarse.

8	NOCHE	<u>INT. COMEDOR. NOCHE 1</u>	Doña Lupe, Fernando, Mónica, Ramón, Lizita	Fernando convive con la familia, y les pregunta cómo es que estuvo su día, ante dicho cuestionamiento Ramón presume de sus habilidades escolares y acusa a su madre de no felicitarlo comentario por el cual su padre lo reprende.
9	NOCHE	<u>FF.LOC.INT. CARRO.NOCHE1</u>	Fernando, Mónica, Alejandro	En el carro Mónica, Fernando lloran preocupados por la salud de Alejandro ya que se está lastimado
10	NOCHE	<u>INT. COMEDOR. NOCHE1</u>	Lizita, Fernando, Mónica,	Mientras levantan los trastos se escucha un grito ensordecedor de Alejandro. Se dirigen a ver qué es lo que sucede
11	NOCHE	<u>INT.HABITACIÓN ALEJANDRO.</u>	Fernando, Mónica, Alejandro, Lizita	Auxilian a Alejandro que está sobre el suelo lastimado. Además comienzan a sospechar de Ramón.
12	NOCHE	<u>INT. HABITACIÓN DOÑA LUPE. NOCHE1</u>	Doña Lupe	Doña Lupe fantasea en pelear con su marido
13	DÍA	<u>EXT. PATIO CASA. DÍA 2</u>	Ramón, Fernando, Lizita, Mónica	Ramón y Lizita juegan futbol, pero éste lastima a Lizita sin querer.
CORTE COMERCIAL 2				
14	DÍA	<u>EXT. PATIO CASA. DIA2</u>	Ramón, Fernando, Lizita, Mónica	Reprenden a Ramón sus padre y hermana, él se molesta y se dirige hacia adentro de la casa y de repente se escucha un golpe y llanto de bebé
15	DÍA	<u>INT. HABITACIÓN ALEJANDRO. DIA2.</u>	Ramón, Fernando, Lizita, Mónica, Alejandro, Doña Lupe	Entran a la habitación de Alejandro a auxiliarlo y ven que el recién nacido está sangrando de su boca, Entra Doña Lupe y lo consuela mientras sentencia contra Ramón

16	NOCHE	<u>FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE</u>	GENTE.FIESTA	Todos gozan de la fiesta. Pero hay alguien que se acerca a Alejandro.
17	NOCHE	<u>INT. HABITACIÓN ALEJANDRO. NOCHE2</u>	Fernando, Mónica, Ramón	Los padres debaten la posibilidad de que Ramón sea el causante de las heridas de Alejandro. Lo llaman para que explique lo que está sucediendo.
18	DÍA	<u>LOC. EXT. PATIO DE ESCUELA DE RAMÓN. DÍA3</u>	Ramón, enfermera, Mónica	Ramón juega futbol en la escuela y finge que lo han golpeado para que la enfermera lo envíe a casa y vaya su madre por él.
19	DÍA	<u>INT. HABITACIÓN RAMÓN. DÍA3</u>	Ramón, Mónica	Vemos que Mónica consiente a Ramón después de su supuesto accidente hasta que Lizita le grita a su madre que Alejandro necesita de ella.
20	NOCHE	<u>FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE</u>	GENTE – FIESTA, Alejandro	En la fiesta la gente disfruta del festejo mientras alguien ataca a Alejandro
21	NOCHE	<u>FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE</u>	Mónica, Fernando, Alejandro, Ramón	Escuchan los gritos extremos de Alejandro, quien se queja de dolor por la agresión que le han hecho. Mónica arremete en contra de Ramón. Salen desesperados y llorando ella y su marido en busca de un doctor.
22	NOCHE	<u>LOC.INT. CARRO.NOCHÉ4</u>	Fernando. Alejandro, Mónica	Yendo hacia el hospital desesperados se preguntan por qué Ramón ha hecho algo en contra de su hermano.

23	NOCHE	<u>INT.SALA DE ESPERA HOSPITAL. NOCHE4</u>	Mónica, Fernando, camilleros	Camilleros corren con Alejandro al quirófano, Mónica y Fernando se lamentan.
24	DÍA-NOCHE			De día a noche
25	DÍA	<u>INT. PASILLO DE HOSPITAL. DÍAS</u>	Fernando, Mónica camilleros y doctores	Mónica y Fernando observan mortificados las complicaciones de los doctores para salvarle la vida a su hijo.
26	DÍA	<u>INT. SALA DE ESPERA. DÍAS</u>	Mónica Fernando, familia López	El doctor dice la noticia de que Alejandro ha muerto lo que provoca que Mónica desmaye.
27	DÍA	<u>T.U. VELATORIO. DÍAS</u>		
28	DÍA	<u>INT. VELATORIO.DÍAS</u>	FAMILIA LÓPEZ	Mónica suplica a su hijo que abra sus ojos pues es demasiado el dolor que siente.
29	DÍA	<u>FB. SALA CASA. DÍAX</u>	Mónica, Fernando.	Recuerdo de plática con su esposo acusando a sus hijos de jugar en la sala y espantar a abuela y hermano. Concluye que su suegra se había molestado ante la plática de ella con Fernando donde la ignoraba.
30	DÍA	<u>FB. HABITACIÓN ALEJANDRO. DÍAX</u>	Mónica, Lizita, Alejandro, Ramón	Recuerda y confirma que cuando la oreja de Alejandro se puso roja Ramón ni Lupe estaban. Revive la escena
31	DÍA	<u>FB. COMEDOR. DÍAX</u>	TODA LA FAMILIA LÒPEZ	Recuerda cuando Fernando regaña a Ramón por acusar a su madre y se va del comedor enojado. Se escucha el llanto de Alejandro. Mónica se pregunta quién será, porque de nuevo no están en la mesa no Ramón ni su abuela

32	DÍA	<u>FB.EXT. PATIO CASA. DIA X</u>	Lizita, Fernando, Mónica, Ramón	Mónica recuerda cuando Ramón y Lizita jugaban futbol y Ramón lastimaba a su hermana. Fernando reprende a Ramón y este sale corriendo molesto.
33	DÍA	<u>FB. HABITACIÓN ALEJANDRO. NOCHE X</u>	Ramón, Mónica, Lizita, Fernando,	Mónica recuerda las palabras de Ramón cuando Fernando habló con él diciendo que nunca lastimaría a su hermanito
34	DÍA	<u>INT. VELATORIO.DÍAS</u>	Familia López	Mónica descubre la verdad.

Guión Literario

Original

Episodio 1

“MÁSCARAS”

Piensa mal y acertarás...

EPISODIO 1: “NADA ES LO QUE PARECE”

Arely Entrala Peña

VIDEO	AUDIO
-------	-------

FADE IN

ESC1

**FF.INT.SALA DE ESPERA
HOSPITAL. NOCHE**

SUPER: 96 HORAS DESPUÉS

VEMOS A CAMILLEROS
TRASLADAR A ALEJANDRO
(RECIÉN NACIDO) APRESURADOS.
MÓNICA Y FERNANDO LLORAN.

SALE FF.

ESC2

INT.CASA, SALA. DÍA 1

DOÑA LUPE ESTÁ DORMIDA EN LA
SALA. ENTRAN A CASA JUGANDO
CON UNA PELOTA LIZITA (14) Y
RAMÓN (8). MÓNICA HACE
RECUERDOS MIENTRAS LES
LLAMA LA ATENCIÓN.

1.- MÓNICA: Hijos les he dicho que no jueguen dentro de la casa con la pelota porque hacen que se espante su hermanito, además su abuelita está descansando.

2.-LIZITA: Si má, pero es que...

3.-RAMÓN (MOLESTO A MÓNICA):
¡Ahs! No podemos hacer nada, de todo te enojas.

FX: TIMBRE CELULAR MÓNICA

CONTINÚA

MÓNICA OBSERVA EL CELULAR,
SE TRATA DE FERNANDO (41).

4.- MÓNICA (IRÓNICA A RAMÓN):
Es tu papá Ramón, no te preocupes,
en este momento le digo que te
explique el porqué no puedes jugar en
la sala cuando todos descansan.

RAMÓN MOLESTO, SE DIRIGE A
SU RECÁMARA.

5.-MÓNICA (CONTESTA): Hola
amor, ¿cómo estás?

CORTE A:

ESC 3

INT. OFICINA. DÍA1/ INT.CASA,
SALA. DÍA 1

OBSERVAMOS A FERNANDO
ACOMODANDO PAPELES Y
CONVERSANDO VÍA CELULAR
CON MÓNICA.

6.- FERNANDO: Bien mi amor, ¿y tú?

INTERCORTE A: MÓNICA EN SALA

7.- MÓNICA: Bien, aquí con tu mamá
y los niños.

8.- FERNANDO (EN OFF): Cómo
están mis hijos, ¿ya comieron, cómo
les fue en la escuela?

9.- MÓNICA: Bien, ya comieron pero
Ramón se molestó conmigo, no sé
qué le esté pasando pero está muy
respondón, tenemos que hablar con
él.

VEMOS A FERNANDO
SORPRENDIDO.

10.- FERNANDO: Se me hace
extraño, nunca ha sido así...Pero
tranquila hablamos en la noche que
llegue.

MÓNICA CUELGA

MIRAMOS QUE DOÑA LUPE SE
LEVANTA Y SE DIRIGE A SU
RECÁMARA

11.-MÓNICA: suegra ¿quiere de
comer? Ya está caliente.

CONTINÚA

DOÑA LUPE, SIN PARAR
CONTESTA

12.- DOÑA LUPE (SERIA): No, voy a mi recámara, quiero dormir.

ENTRA A LA HABITACIÓN.

DISOLVENCIA A:

ESC. 4

**SUEÑO.INT.HABITACIÓN DOÑA
LUPE .DIAX (30 AÑOS ATRÁS)**

VEMOS ENTRAR A DOÑA LUPE HACIENDO LIMPIEZA A LA HABITACIÓN, MIENTRAS SU ESPOSO ARMANDO (35), VE LA TELEVISIÓN.

DOÑA LUPE LO IGNORA

13.- ARTURO: ¡Chúpamela!

ARTURO SE LEVANTA DE LA CAMA Y SE DESABROCHA EL CINTURÓN.

DOÑA LUPE HACE GESTOS DE DESAGRADO SIN MIRAR A LA CARA A SU MARIDO.

14.- ARTURO: Te estoy hablando sorda.

ARMANDO SE MOLESTA Y LA GOLPEA LLEVÁNDOLA A LA CAMA. DOÑA LUPE NO SE DEJA Y LO PATEA IMPIDIENDO QUE LE GOLPEE LA CARA. FORCEJEAN.

15.- DOÑA LUPE: Ahorita no, mañana. **(EN OFF):** estás mal si crees que después de venirte de revolcar voy a estar ...

TERMINA SUEÑO

FADE OUT

COMERCIALES

FADE IN

ESC5

**INT. HABITACIÓN DOÑA LUPE.
DIA1**

DOÑA LUPE DESPIERTA AGITADA
Y SE LEVANTA

**FX: GOLPE EN PUERTA DE
MADERA**

16.- DOÑA LUPE: Nada, nada...
Vayan, vayan.

17.- MÓNICA: ¿Está bien suegra?,
¿se le ofrece algo?...

18.- DOÑA LUPE (DESESPERADA):
Nada, ve...

ESC6

INT. SALA CASA. DIA1

VEMOS A MÓNICA ACERCÁNDOSE
A LIZITA QUIEN ESTÁ
AYUDÁNDOLE A HACER LOS
RECUERDOS.

19.- MÓNICA: Me espantó tu abuelita,
nunca sabemos qué es lo que le
sucede allá adentro

20.-LIZITA: A lo mejor se cayó (**RIÉ**)

21.- MÓNICA: Ay liz tu siempre
jugando, qué no ves que de verdad
me espanta

22.- LIZITA (RIENDO): No má, es que
en la noche se pone peor, es como
para espantarse y salirse corriendo

23.- MÓNICA: ¿La has escuchado en
la noche? Pensaba que ya estabas
dormida... ¿Y qué haces a esas horas
despierta niña?

24.- LIZITA (BURLÁNDOSE): Ay má!
Pues es que luego Ramón no me deja
dormir porque está jugando. Mira, por
ejemplo ayer estábamos con sus
carros y que nos espantan los gritos
de mi abue, entonces que brincamos
y que nos metemos a dormir juntos
debajo de todas las cobijas rápido, y
decíamos "ahí venia la llorona" (**RIÉ**).

VEMOS A LIZ DEJAR LOS
RECUERDOS Y BRINCA, CORRE
POR TODOS LADOS Y SE
RECUESTA EN FORMA FETAL EN
UN SILLÓN.

FX: GRITO Y LLANTO DE UN BEBÉ

ESC. 7

INT. HABITACIÓN RAMÓN. DÍA 1

OBSERVAMOS QUE MÓNICA ENTRA HACIA LA HABITACIÓN DE ALEJANDRO JUNTO CON LIZITA

SOSTIENE MÓNICA A ALEJANDRO ENTRE SUS BRAZOS Y TRATA DE TRANQUILIZARLO.

VEMOS QUE ENTRA A LA HABITACIÓN RAMÓN.

RAMÓN TRATA DE QUE SU MADRE LO ABRACE Y DEJE A ALEJANDRO EN LA CUNA.

25.- MÓNICA: Qué pasó mi niño, qué tiene.

26.- LIZITA: ¿Mama, qué le pasó?, ¿Tiene hambre otra vez?

27.- MÓNICA: No hija, no sé qué le haya pasado.

28.- LIZITA: ¿Entonces por qué llora?

29.- MÓNICA: Mmmmm

30.- LIZITA: Oye má ¿por qué los bebés tienen rojas las orejas?

31.- MÓNICA: No las tiene rojas hija, o tal vez si son sietemesinos pueden salir con manchitas rositas.

32.- LIZITA: Entonces ¿mi hermano es de esos porque tiene su oreja roja?

33.- MÓNICA: Ay no me había dado cuenta... ¿Qué le habrá pasado?

34.- RAMÓN (IRÓNICO): 'Ora qué le pasó a este chamaco, siempre le pasa algo, no? Ay má, llora mucho, apoco yo lloraba tanto?

35.- MÓNICA: Si hijo, cuando tenías la misma edad que tu hermanito, necesitabas los mismo cuidados, atenciones, juguetes y hasta comida.

36.- RAMÓN: Claro que no, yo no era chillón, yo era tranquilo por eso me querías, antes. Pero ¿A él por qué lo quieres? Si me tienes a mí. ¿No lo necesitábamos, o sí?

CONTINÚA

MÓNICA SE REUSA, Y ABRAZA A LOS TRES.

RAMÓN SE APARTA

RAMÓN CAMINA INDECISO

RAMÓN ACCEDE Y SE ACERCA A SU MAMÁ ABRAZÁNDOLA FUERTEMENTE.

ESC 8
INT. COMEDOR. NOCHE 1

VEMOS COMER A LA FAMILIA LÓPEZ CON DOÑA LUPE. MÓNICA HACE SEÑAS A FERNANDO DE QUE HABLE CON RAMÓN.

RAMÓN SE LEVANTA DE LA MESA POR SU BOLETA DE LA ESCUELA.

RAMÓN ENTREGA LA BOLETA Y SE SIENTA EN LAS PIERNAS DE SU PAPÁ.

FERNANDO LO APARTA DE SU PIERNA Y LO DIRIGE AL ASIENTO DE A LADO.

SE LEVANTA DOÑA LUPE CON SU PLATO VACÍO

37.- MÓNICA: Ay hijo, a ti te amamos al igual que a tus hermanos, y los tres son igual de necesarios para tu papá y para mí.

38.- RAMÓN: Ay ajá, mentirosa.

39.- MÓNICA: Ven para acá enojón

39.- RAMÓN: No

40.- MÓNICA: ¿Y si me acompañas al mercado a comprar el listón que me hace falta y te compro una paleta?

41.- FERNANDO: ¿Cómo les fue en la escuela? ¿Cuántos veintes para su papá?

42.- LIZITA: Pues...

43.- RAMÓN (INTERRUMPE): Yo, yo, yo. Yo si tengo papá. Mira mi boleta, espera.

44.- RAMÓN (TRISTE), mi mamá no me felicitó, ya no me quiere pá, regáñala, sólo le hace caso a ese niño.

44.- FERNANDO: Por qué hablas así hijo, es muy triste que te expreses así de tú mamá y más de tu hermanito.

45.- DOÑA LUPE: Malo, malo...

CONTINÚA

RAMÓN SALE DEL COMEDOR
TRISTE

46.- FERNANDO: No es malo mamá, sólo está confundido, y por eso les voy a decir que todos en esta casa son iguales, nadie es más ni menos que el otro, ¿de acuerdo?

ESC. 9
FF.LOC.INT. CARRO.NOCHE1

SÚPER: 95 HORAS DESPUÉS

VEMOS A ALEJANDRO
SANGRANDO, LLORANDO,
PRIVADO DEL DOLOR MIENTRAS
MÓNICA Y FERNANDO LO
TRANSPORTAN AL HOSPITAL.

47.- MÓNICA: Por qué lo hizo, si sabe que lo queremos, que es nuestra vida entera, que somos felices por ellos. No lo entiendo.

MÓNICA, LLORA SIN PARAR Y
FERNANDO MANEJA
APRESURADAMENTE.

SALE FF

CORTE A:

ESC. 10
INT. COMEDOR. NOCHE1
VEMOS QUE LA FAMILIA LÓPEZ
RECOGE LOS PLATOS DE LA
MESA.

FX: GRITO Y LLANTO DE BEBÉ.

TODOS CORREN A VER QUÉ
SUCEDE A ALEJANDRO

CORTE A:

ESC. 11
INT.HABITACIÓN ALEJANDRO.N1

VEMOS A ALEJANDRO SOBRE EL
SUELO CON ASPECTO MORADO Y
CON UNA HERIDA PEQUEÑA EN
SU CABEZA.

48.- FERNANDO: No pudo salirse solo, alguien lo dejó caer

CONTINÚA

FERNANDO LO SOSTIENE EN SUS BRAZOS Y TRATA DE CALMARLO

49.- MÓNICA: Te dije que tuve un descontento con Ramón, pues al poco rato al niño le lastimaron su oreja.

Y lo raro es que ahora que Ramón se enojó contigo, Alejandro de nuevo está lastimado. Digo, no confirmo que haya sido Ramón, pero es extraño que siempre que reprendemos a Ramón su hermano al poco rato esté herido.

50.- FERNANDO (MOLESTO): Pero ¿no le explicaste por qué se le cuida tanto?

MÓNICA FROTA LA CABEZA DE ALEJANDRO Y LO LIMPIA

51.- MÓNICA: Si, pero lo único que contesta es que por él ya no lo queremos, que ya no le hago caso, y que él es mejor.

52.- FERNANDO: Esto no puede ser posible, nosotros nunca le hemos hecho ver eso, mañana lo llevo yo a la escuela, para hablar con él.

CORTE A:

ESC12
INT. HABITACIÓN DOÑA LUPE.
NOCHE1

VEMOS A DOÑA LUPE QUE SE AGITA ACOSTADA. SE LEVANTA Y COMIENZA A PELEAR, A GRITAR Y A GOLPEARSE.

DOÑA LUPE AMENAZA A SU REFLEJO EN EL ESPEJO CON UN CUCHILLO QUE CREE TENER.

SE INTERROGA.

53.- DOÑA LUPE (LLORANDO): No, déjame, tiene razón, lo hago, lo hago, pero ya déjame...,no me pegues, no.

54.- DOÑA LUPE: Ya no más, te mataré, me has lastimado, me has utilizado, me has sobajado, ya no más maldito perro.

55.- DOÑA LUPE (RÍE PARA SÍ) Sí, como perro quedarás, morirás.

CONTINÚA

ALTERADA Y NERVIOSA.

56.- DOÑA LUPE: No me veas, no, te estoy diciendo que no. Te juro que no te estoy viendo mira, mira.

BAJA LA CABEZA Y REHUYE AL ESPEJO.

DISOLVENCIA A:

ESC13

EXT. PATIO CASA. DÍA 2

VEMOS QUE LIZITA Y RAMÓN JUEGAN FUTBOL. RAMÓN JUEGA PESADO Y SUS PADRES LO MIRAN.

54.- RAMÓN: Mira papá cómo meto gol eh.

FERNANDO SE DISTRAE PARA IR POR ALEJANDRO ¿Pá me estás viendo? Por qué te vas.

RAMÓN PATEA A LIZITA SIN QUERER. ELLA CAE BRUSCAMENTE.

FADE OUT

COMERCIALES

FADE IN

ESC14

EXT. PATIO CASA. DÍA2

LIZITA LLORA Y RECLAMA A SU HERMANO

55.- LIZITA: Mámá, mira a Ramón, es un grosero.

FERNANDO AL ESCUCHAR LOS GRITOS DE LIZITA REGRESA CORRIENDO.

56.- FERNANDO (ASUSTADO): ¿Qué pasó?

MÓNICA REPRENDE A RAMÓN.

57.- MÓNICA (A RAMÓN): Por qué eres así, no te entiendo, ella es tu hermana y como tal, siendo hombre debes de cuidar de ella, increíble que seas así de verdad, no puede ser tanta maldad. **CONTINÚA**

LEVANTA Y AUXILIA A LIZITA.

VEMOS A RAMÓN PREOCUPADO

58.- RAMÓN: Má fue sin querer, es que me distraje viendo a mi papá.

FERNANDO Y MÓNICA REVISAN A LIZITA.

59.- MÓNICA (A RAMÓN): No es cierto, eres malo, se te ve la maldad.

RAMÓN CORRE HACIA DENTRO DE LA CASA MIENTRAS MÓNICA Y FERNANDO CURAN A LIZITA LAS HERIDAS.

FX: GOLPE Y LLANTO DE UN BEBÉ QUE SE PRIVA.

LIZITA, FERNANDO Y MÓNICA CORREN HACIA DENTRO DE LA CASA.

ESC 15
INT. HABITACIÓN ALEJANDRO.
DÍA2.

LIZITA, FERNANDO Y MÓNICA ENTRAN CORRIENDO PREOCUPADOS A LA HABITACIÓN.

ENCUENTRAN A ALEJANDRO SANGRANDO DE SU BOCA, SUS ENCÍAS HAN SIDO LASTIMADAS Y A SU LADO UN LÁPIZ CON SANGRE.

VEMOS A DOÑA LUPE ENTRAR SERIA, TOMA A ALEJANDRO RÁPIDAMENTE ENTRE SUS BRAZOS Y LO LIMPIA CON SU CHALECO.

60.- DOÑA LUPE: Malo, es malo, qué no se han dado cuenta, debe de recibir castigo.

DISOLVENCIA A:

ESC 16
FF. INT. SALÓN DE FIESTAS.
NOCHE

SÚPER: 94 HORAS DESPUÉS

FONDO: AMBIENTE FIESTA

TODOS LOS FAMILIARES DE LOS LÓPEZ DISFRUTAN DE LA FIESTA: BAILAN, COMEN, RÍEN, PLATICAN ETC.

SALE FONDO

FX: RESPIRACIÓN SUBE DE VOLUMEN.

VEMOS QUE TODOS ACTUAN EN SILENCIO Y EN SLOW MOTION
NOTA: CÁMARA SUBJETIVA QUE SE ACERCA A ALEJANDRO.

CORTE A:

ESC 17
INT. HABITACIÓN ALEJANDRO.
NOCHE2

OBSERVAMOS A FERNANDO PLATICANDO CON SU ESPOSA.

61.- FERNANDO: ¿Crees que de verdad sean celos de Ramón? Es que no lo puedo creer, nunca hemos marcado diferencias entre los tres.

62.- MÓNICA: Yo digo que sí, que hablemos con él, porque no hay opción, si dejamos pasar esto no sabemos qué hará después ya que las agresiones son cada vez más graves.

FERNANDO HABLA A RAMÓN

63.- FERNANDO: Ramón, hijo, ven por favor.

ENTRA RAMÓN CON LOS OJOS IRRITADOS.

64.- RAMÓN: Mande papá

65.- FERNANDO: Qué pasa hijo, qué sientes, me comenta tu mami que has estado molesto últimamente, que te enoja que estemos con tu hermanito.

66.- RAMÓN: Es que siento que no me quieren, pero yo lo quiero mucho verdad má...Nunca lo lastimaría.

67.- FERNANDO: ¿Por qué crees eso?

68.-RAMÓN: Pues porque ya no juega mi mamá conmigo, siempre debo de hacer lo que es mejor para mi hermanito y eso ya no es divertido, mi má ya no es divertida. No me hace caso.
CONTINÚA

69.- MÓNICA: Perdón hijo si te he hecho sentir mal, no ha sido mi intención, gracias por decírmelo, prometo no volverlo a hacer, ¿me disculpas?

70.- FERNANDO: ya viste como platicando se entiende la gente, y no lastimándose.

71.- RAMÓN: Pero es que lo de Lizita lo hice sin querer, me distraje, no fue mi culpa. No quise lastimarla de verdad

72.- FERNANDO: ¿Seguro? Está bien, ¿puedo confiar en ti de nuevo, o vamos a seguir molestándonos?

73.- RAMÓN: Si pá no vuelve a suceder.

CORTE A:

ESC. 18
LOC. EXT. PATIO DE ESCUELA DE
RAMÓN. DIA3

MIRAMOS QUE RAMÓN JUEGA CON SUS AMIGOS FUTBOL. FINGE ESTAR LASTIMADO PARA QUE LO LLEVEN A ENFERMERÍA.

OBSERVAMOS QUE LA ENFERMERA SE COMUNICA VÍA TELEFÓNICA CON MÓNICA

INTERCORTE MÓNICA

74.- ENFERMERA: Buenas tardes, por favor con la señora Mónica.

75.- MONICA (OFF): Si ella habla.

76.- ENFERMERA: Hola soy la enfermera de la escuela de Ramón, No se alarme su hijo está bien, sólo que ha sentido mareos y estuvo a punto de desmayarse hace unos segundos cuando jugaba futbol y considero que sería mejor que se lo llevara a casa a descansar.

CONTINÚA

VEMOS A MÓNICA PREOCUPADA.

77.- MÓNICA: Ok, señorita, salgo en seguida.

MÓNICA CUELGA

CORTE A:

ESC. 19

INT. HABITACIÓN RAMÓN. DIA3

VEMOS A RAMÓN ACOSTADO SOBRE LA CAMA, COMPORTÁNDOSE COMO BEBÉ (SE INTRODUCE EL DEDO A LA BOCA, HABLA COMO NIÑO PEQUEÑO) MIENTRAS SU MAMÁ LO ACARICIA.

78.- MÓNICA: Qué pasó mi amor, que no has descansado, no duermes o qué pasa, porque he visto que si comes...

79.- RAMÓN: Mmm, a veces mi abuelita me despierta con sus gritos, pero aun así duermo, pero hoy lo que pasó es que Nacho me empujó fuerte y sentí que me faltaba el aire.

OBSERVAMOS CÓMO RAMÓN SE ACERCA CADA VEZ MÁS AL CUERPO DE SU MADRE.

80.- MÓNICA: Ay hijo, pues voy a ir a hablar con la maestra esto no pue...

RAMÓN ABRAZA RÁPIDA Y FUERTEMENTE A SU MADRE

81.- RAMÓN (INTERRUMPE): Te extrañaba má, ¿Me quieres?...

82.- LIZITA (FUERA DE CÁMARA): ¡Mamá, Alejandro ya se despertó y sacó algo blanco de su boquita!

SALE CORRIENDO MÓNICA Y DEJA ABRUPTAMENTE A RAMÓN

83.- MÓNICA: Cla.... espérame tantito hijo. Ya vengo

CORTE A:

ESC. 20

FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE

SÚPER: 93 HORAS DESPUÉS

FONDO: RESPIRACIÓN

VEMOS CADA VEZ MÁS CERCA A ALEJANDRO EN CÁMARA LENTA.

FX: LLANTO DESGARRADOR.

NOTA: SE OBSERVA LA CARREOLA POR ATRÁS Y LA SILUETA DE UNA PERSONA

SALE FONDO

PANTALLA DIVIDIDA EN TRES

1.- OBSERVAMOS A ALEJANDRO AGITADO, SANGRANDO Y CON UN TORNILLO QUE LE ESTÁ SIENDO ATRAVESADO.

2.- LA GENTE DISFRUTANDO EN LA FIESTA

3.- **DETALLE DE ALEJANDRO:** CLAVO QUE ATRAVIESA MEJILLA, LABIOS, MANOS, PIES.

SALE FF

CORTE A:

ESC. 21

FF. INT. SALÓN DE FIESTAS. NOCHE

SÚPER: 92 HORAS DESPUÉS

FONDO: MÚSICA

VEMOS MÓNICA Y FERNANDO BAILAN.

SALE FONDO

FX: LLANTO DESGARRADOR

CORREN HACIA ALEJANDRO. SE ALTERAN. MÓNICA GRITA, MIENTRAS FERNANDO TOMA ENTRE SUS BRAZOS A ALEJANDRO.

LLEGA A VER RAMÓN SERIO. MÓNICA AL VERLO LO REPRIME, APUNTO DE GOLPEARLO.

PERSONAS LA DETIENEN.

84.- MÓNICA: Cómo puedes ser tan malo Ramón, no te hace nada, siempre tú lastimándolo, es un niño ¿qué tu cabeza no alcanza a entender?

MÓNICA A PUNTO DE

85.- MÓNICA: No puede ser, no puede ser, que no se muera mi hijo. ¡NO!

DESMAYARSE SALEN CORRIENDO
CON ALEJANDRO EN BRAZOS.

SALE FF

CORTE A:

ESC 22

LOC.INT. CARRO.NOCHE4

VEMOS A ALEJANDRO
SANGRANDO, LLORANDO,
PRIVADO DEL DOLOR MIENTRAS
MÓNICA Y FERNANDO LO
TRANSPORTAN AL HOSPITAL.

MÓNICA, LLORA SIN PARAR Y
FERNANDO MANEJA
APRESURADAMENTE.

85.- MÓNICA: Por qué lo hizo, si sabe
que lo queremos, que es nuestra vida
entera, que somos felices por ellos.
No lo entiendo.

CORTE A:

ESC 23

**INT.SALA DE ESPERA HOSPITAL.
NOCHE4**

VEMOS A CAMILLEROS
TRASLADAR A ALEJANDRO
(RECIÉN NACIDO) APRESURADOS.
MÓNICA Y FERNANDO LLORAN.

CORTE A:

ESC. 24

TRANSICIÓN: EFECTO CÁMARA
RÁPIDA CAMBIO DEL DÍA A NOCHE
SOBRE EL CIELO.

CORTE A:

ESC. 25

INT. PASILLO DE HOSPITAL. DIA5

OBSERVAMOS A MÓNICA Y A
FERNANDO VIENDO A SU HIJO
POR LA VENTANILLA HACIA EL
CUNERO, PREOCUPADOS.

MIRAMOS QUE SU HIJO TIENE
COMPLICACIONES PARA
RESPIRAR. SUFRE UN INFARTO

LOS PADRES SE ALARMAN
MIENTRAS ENTRAN DOCTORES,
LOS CUALES LES IMPIDEN EL
PASO AL CUARTO.

VEMOS A MÓNICA SUFRIENDO
JUNTO CON FERNANDO,
MIENTRAS OBSERVAN CÓMO LOS
DOCTORES AUXILIAN A
ALEJANDRO.

FERNANDO A PARTAR A MÓNICA
DE LA VENTANILLA.

CORTE A:

ESC. 26
INT. SALA DE ESPERA. DIA5

SE VE A TODA LA FAMILIA
PREOCUPADA, CALLADA Y
LLORANDO.

EL DOCTOR LLEGA CON LA
FAMILIA SERIO.

86.-FERNANDO: ¿Cómo está mi
hijo?

87.- MÓNICA: ¿Puedo pasar a verlo?

VEMOS A MÓNICA QUE SE
ALTERA. FERNANDO LA TOMA
ENTRE SUS BRAZOS LLORANDO.

88.- DOCTOR: Lo siento mucho,
hicimos lo que se pudo.

LA FAMILIA LLORA.

89.- MÓNICA: ¡No! Usted está mal,
déjeme pasar a verlo, él necesita a su
mamá, el no puede estar muerto, no
puede, ha de ser una equivocación,
no puede, el necesita estar con su
mamá... Déjeme verlo...

MÓNICA SE DESMAYA

CORTE A:

ESC. 27
T.U. VELATORIO. DIA5

DISOLVENCIA A:

ESC. 28

INT. VELATORIO.DIA5

MIRAMOS A MÓNICA QUE ESTÁ SENTADA A LADO DEL FÉRETRO DE SU HIJO, CUIDÁNDOLO, TIENE SU ROPA EN LAS MANOS, LAS CUALES HUELE.

FERNANDO DE PIE EN LA PUERTA DE LA ENTRADA. SERIO. LA FAMILIA LLORANDO.

MÓNICA TOMA LAS MANOS DE ALEJANDRO Y LAS BESA. PERCIBE CHOCOLATE ENTRE LAS UÑAS DE ALEJANDRO. FROTA SU CARA CON LA CARA DE ALEJANDRO MIENTRAS QUE DOÑA LUPE SE ACERCA A ELLA, LA ACARICIA Y LE DA UN CAFÉ.

MÓNICA AL MOMENTO DE SOSTENER EL VASO, MIRA LAS UÑAS DE DOÑA LUPE, VE CHOCOLATE EN LAS MANOS DE SU SUEGRA. MÓNICA SE LE QUEDA VIENDO A DOÑA LUPE A LOS OJOS.

CORTE A:

ESC. 29

FB. SALA CASA. DIA X

VEMOS A DOÑA LUPE DORMIDA, MIENTRAS MÓNICA HABLA DE SUS HIJOS CON SU ESPOSO. DOÑA LUPE SE PARA MOLESTA Y RÁPIDAMENTE AL MOMENTO DE QUE MÓNICA CUELGA.

SALE FB

90.- MÓNICA (LLORANDO, SUPLICANTE): Abre tus ojitos mi amor, aquí está mami, no me dejes... Ven, mira vamos a jugar pelota. Ya despierta...

91.- MÓNICA: Corazón, ya está aquí mamita. Abre tus ojitos...

91.- DOÑA LUPE: Ten, tómate esto, te hará bien.

FX: TIMBRE CELULAR DE MÓNICA

92.-MÓNICA (AL AURICULAR): Hola amor, ¿cómo estás?..

Bien, aquí con tu mamá y los niños.

93.- FERNANDO (EN OFF): Cómo están mis hijos, ¿ya comieron, cómo les fue en la escuela?

CORTE A:

ESC. 30

FB. HABITACIÓN ALEJANDRO.
DIAX

OBSERVAMOS A MÓNICA ENTRAR
CORRIENDO A LA HABITACIÓN
JUNTO CON LIZITA.

94.- MÓNICA (EN OFF): No están ni
Ramón ni Doña Lupe...

SOSTIENE MÓNICA A ALEJANDRO
ENTRE SUS BRAZOS Y TRATA DE
TRANQUILIZARLO.

MIRA LA OREJA ROJA DE
ALEJANDRO CUANDO LLEGA
RAMÓN Y PREGUNTA
ASOMBRADO.

SALE FB

CORTE A:

ESC. 31

FB. COMEDOR. DIAX

RAMÓN ENTREGA LA BOLETA Y
SE SIENTA EN LAS PIERNAS DE SU
PAPÁ.

95.- FERNANDO: Por qué hablas así
hijo, es muy triste que te expreses así
de tú mamá y más de tu hermanito.

FERNANDO LO APARTA DE SU
PIERNA Y LO DIRIGE AL ACIENTO
DE A LADO.

96.- DOÑA LUPE: Malo, malo...

SE LEVANTA DOÑA LUPE CON SU
PLATO VACÍO SALE DE CUADRO.

97.- FERNANDO: No es malo mamá,
sólo está confundido, y por eso les
voy a decir que todos en esta casa
son iguales, nadie es más ni menos
que el otro, ¿de acuerdo?

FERNANDO LE CONTESTA
MIENTRAS SU MADRE SE DIRIGE A
SU HABITACIÓN.

RAMÓN SE VA DEL COMEDOR
TRISTE

VEMOS QUE LIZITA, FERNANDO Y
MÓNICA RECOGEN LOS PLATOS
DE LA MESA.

FX: LLANTO DE BEBÉ

TODOS CORREN A VER QUÉ
SUCEDE A ALEJANDRO.

VEMOS A ALEJANDRO SOBRE EL
SUELO CON ASPECTO MORADO Y
CON UNA HERIDA PEQUEÑA EN
SU CABEZA.

98.-MONICA (EN OFF, CONFUSA):
No entiendo... Lizita, Fernando y yo
de nuevo...

SALE FB

CORTE A:

ESC. 32
FB.EXT. PATIO CASA. DÍAX

LIZITA LLORA Y RECLAMA A SU
HERMANO

FERNANDO AL ESCUCHAR LOS
GRITOS DE LIZITA REGRESA
CORRIENDO.

MÓNICA REPRENDE A RAMÓN.
LEVANTA Y AUXILIA A LIZITA.

VEMOS A RAMÓN PREOCUPADO

FERNANDO Y MÓNICA REVISAN A
LIZITA.

RAMÓN CORRE HACIA DENTRO
DE LA CASA MIENTRAS MÓNICA Y
FERNANDO CURAN A LIZITA LAS
HERIDAS.

99.- MÓNICA: Ni Ramón ni Lupe...

LIZITA, FERNANDO Y MÓNICA
CORREN HACIA DENTRO DE LA
CASA.

LIZITA, FERNANDO Y MÓNICA SE
ENTRAN CORRIENDO
PREOCUPADOS A LA HABITACIÓN.

ENCUENTRAN A ALEJANDRO
SANGRANDO DE SU BOCA, SUS
ENCÍAS HAN SIDO LASTIMADAS Y
A SU LADO UN LÁPIZ CON

CONTINÚA

SANGRE.

VEMOS A DOÑA LUPE ENTRAR
SERIA, TOMA A ALEJANDRO
RÁPIDAMENTE ENTRE SUS
BRAZOS Y LO LIMPIA CON SU
CHALECO.

100.- DOÑA LUPE: Malo, es malo, qué no se han dado cuenta, debe de recibir castigo.

101.- MÓNICA (EN OFF): ¿Qué está pasando?.. Que castigue a Ramón, Por qué él, si es el que más se parece a su esposo, al padre de su hijo... con quien formó una familia...

SALE FB

CORTE A:

ESC. 33

FB. HABITACIÓN ALEJANDRO.
NOCHE X

OBSERVAMOS A FERNANDO
PLATICANDO CON SU ESPOSA.

102.- FERNANDO: ¿Crees que de verdad sean celos de Ramón? Es que no lo puedo creer, nunca hemos marcado diferencias entre los tres.

103.- MÓNICA: Yo digo que sí, que hablemos con él, porque no hay opción, si dejamos pasar esto no sabemos qué hará después ya que las agresiones son cada vez más graves.

FERNANDO HABLA A RAMÓN

104.- FERNANDO: Ramón, hijo, ven por favor.

ENTRA RAMÓN CON LOS OJOS
IRRITADOS.

105.- RAMÓN: Mande papá

106.- FERNANDO: Qué pasa hijo, qué sientes, me comenta tu mami que has estado molesto últimamente, que te enoja que estemos con tu hermanito.

CONTINÚA

107.- RAMÓN: Es que siento que no me quieren, pero yo lo quiero mucho verdad má... **(EN ECO)**, Nunca lo lastimaría...

SALE FB

DISOLVENCIA A:

ESC. 34

INT. VELATORIO.DIA5

MÓNICA VOLTEA A VER A RAMÓN
LLORANDO.

CORTE A:

FADE OUT

**Certificados del
Proyecto Original
"MÁSCARAS"
Expedidos por el
Instituto Nacional del
Derecho de Autor**

4.5.2. Copia de hoja de ayuda requisitada

HOJA DE AYUDA PARA EL PAGO EN VENTANILLA BANCARIA		DPA
DERECHOS PRODUCTOS Y APROVECHAMIENTOS		
<u>EAPA 870831</u>		<u>EAPA 87083140FNKRO0</u>
REGISTRO FEDERAL DE CONTRIBUYENTES		CLAVE ÚNICA DE REGISTRO DE POBLACIÓN
<u>ENTRALA</u>		
APELLIDO PATERNO		
<u>PENA</u>		
APELLIDO MATERNO		
<u>ARELY ZUBGLEY</u>		
NOMBRES(S)		
DENOMINACIÓN O RAZÓN SOCIAL		
14	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA	
CLAVE	DEPENDENCIA	
MARQUE CON X		
<input checked="" type="checkbox"/> NO APLICA PERIODO		
CLAVE DE REFERENCIA	1 4 4 0 0 0 8 1 0	
CADENA DE LA DEPENDENCIA	0 1 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 1	
<u>CONCEPTO</u>	<u>DPA</u>	<u>IVA ACTOS ACCIDENTALES</u>
IMPORTE	\$ 198	\$ _____
PARTE ACTUALIZADA	\$ _____	\$ _____
RECARGOS	\$ _____	\$ _____
MULTA POR CORRECCION FISCAL	\$ _____	\$ _____
CANTIDAD A PAGAR	\$ 198	\$ _____
TOTAL A PAGAR		\$ 198
ESTA HOJA NO ES UN COMPROBANTE OFICIAL DE PAGO, POR LO CUAL NO SERA SELLADA POR EL CAJERO		

4.5.3. Copia del proyecto original con folio al ser recibido en ventanilla 8, para acudir a pagar al banco.



SECRETARÍA
DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

REGISTRO PUBLICO DEL DERECHO DE AUTOR

SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA



SEP-INDAUTOR
REGISTRO PUBLICO
03-2012-032010315500-01
RPDA-01

DEBERA LLENAR A MAQUINA O CON LETRA DE MOLDE LEGIBLE, SIN TACHADURAS O ENMENDADURAS

DATOS DEL AUTOR	<input checked="" type="checkbox"/>	COAUTOR	<input type="checkbox"/>	SEUDONIMO	<input type="checkbox"/>
------------------------	-------------------------------------	----------------	--------------------------	------------------	--------------------------

Nombre:		ENTRALA PEÑA ARELY ZUGGEY			
		<small>Apellido Paterno</small>	<small>Apellido Materno</small>	<small>Nombre</small>	
Fecha de nacimiento:	31	08	1987	Lugar de nacimiento:	MÉXICO, DISTRITO FEDERAL
		<small>Día</small>	<small>Mes</small>	<small>Año</small>	
Nacionalidad:	MEXICANA		% y tipo de Participación:	100.00%, AUTOR	
R.F.C.:	EAPA 870831		Correo electrónico:	* azep01@hotmail.com	
1	1	Teléfonos: * 57-67-54-62 CEL: 04455 34307813		Fax: * 0	
Domicilio Particular:		1RA CDA DE JESÚS ROMERO FLORES #30, UNIDAD LI LEGISLATURA			
		<small>Calle</small>			
		<small>No. Exterior</small>	<small>No. Interior</small>	Colonia:	DM NACIONAL
Delegación / Municipio:		GUSTAVO A. MADERO		C.P.:	7450
País:		MÉXICO		Entidad Federativa:	DISTRITO FEDERAL

EN CASO DE SER MAS DE UN AUTOR SOLICITAR LA HOJA ADJUNTA RPDA-01-A1

¿El Titular es el mismo Autor? Si Omita los datos del Titular de la obra

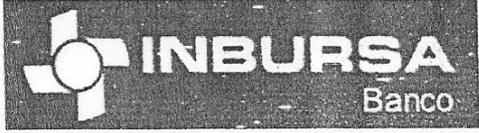
DATOS GENERALES DEL TITULAR DE LA OBRA					
Nombre:		<small>Apellido Paterno</small>	<small>Apellido Materno</small>	<small>Nombre</small>	
Fecha de nacimiento:	Día	Mes	Año	Lugar de nacimiento:	
Nacionalidad:			% y tipo de Participación:	%	
R.F.C.:			Correo electrónico:	*	
2	2	Teléfonos: *		Fax: *	
Domicilio Particular:					
		<small>Calle</small>			
		<small>No. Exterior</small>	<small>No. Interior</small>	Colonia:	
Delegación / Municipio:				C.P.:	
País:				Entidad Federativa:	

REPRESENTANTE LEGAL					
Nombre:		<small>Apellido Paterno</small>	<small>Apellido Materno</small>	<small>Nombre</small>	
Persona para recibir notificaciones (gestor):		<small>Apellido Paterno</small>	<small>Apellido Materno</small>	<small>Nombre</small>	
3		¿A Quién Representa?:			
Teléfonos: *		Fax: *		R.F.C.:	
Correo electrónico: *					
Domicilio Legal:					
		<small>Calle</small>			
		<small>No. Exterior</small>	<small>No. Interior</small>	Delegación / Municipio:	
C.P.:		País:		Entidad Federativa:	

*Opcional

INDAUTOR-00-001

4.5.4. **Copia de recibo bancario de pago de contribuciones, productos y aprovechamientos generales con sellos y folio**

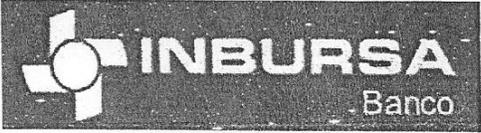
	Recibo Bancario de Pago de Contribuciones, Productos y Aprovechamientos Federales Plaza: Sucursal: 18102 Hoja 2 de 2
R.F.C.:	
Nombre:	ARELY ZUGGEY ENTRALA PEÑA
Fecha y Hora de Pago:	20/Mar/2012 10:17:34
No. de Operación:	1203007854
Llave de Pago:	AAB0A4DF30
Total Efectivamente Pagado:	\$198

Sello Digital

zJ5Ie0UkwdAaidq3+Es0WW7pl26nt1DvkNd2CNaz2GTv7f63NcbPHH2yO6e6
eQXkmiPsmmeSJwLB3CEqA2wPiBEuAYkOein3oSHgtaJH3GkM3FjCP7a1RXp
fSzWPuOjzffd7wvCnxIZvFBjJI2QPfAAxALP3Uklh2zbloZdVgc=

Cadena Original

||10003=ENTRALA|10004=PEÑA|10005=ARELYZUGGEY|10017=198|20001=40036|200
02=1203007854|40002=20120320|40003=10:17|40008=AAB0A4DF30|14704=198|14
708=198|14720=198|14733=144000810|14734=01000010010001|30003=000001000
007000154137||

	Recibo Bancario de Pago de Contribuciones, Productos y Aprovechamientos Federales Plaza: Sucursal: 18102 Hoja 1 de 2
R.F.C.:	
Nombre:	ARELY ZUGGEY ENTRALA PEÑA
Fecha y Hora de Pago:	20/Mar/2012 10:17:34
No. de Operación:	1203007854
Llave de Pago:	AAB0A4DF30
Total Efectivamente Pagado:	\$198

Por el(los) siguiente(s) concepto(s):

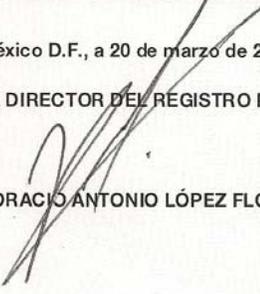
Derechos, Productos y Aprovechamientos

Dependencia:	Secretaría de Educación Pública
Clave Referencia del DPA	144000810
Cadena de la Dependencia	01000010010001
Importe	198
Cantidad Pagada	198

IMPUESTOS FEDERALES
No. REF. 5 12010078541NRF C
No. Sucesión: 8102-3701985
ZONA RENT 10116408
No. TRANS: 217072930
IMPORTE: \$ 198.00
*** (CIENTO NOVENTA Y OCHO PESOS 00/100
M.N.)***



4.5.5. Copia de certificado de Registro Público de Derecho de Autor con sello y número de registro.

CERTIFICADO		
Registro Público del Derecho de Autor		
Para los efectos de los artículos 13, 162, 163 fracción I, 164 fracción I, 168, 169, 209 fracción III y demás relativos de la Ley Federal del Derecho de Autor, se hace constar que la OBRA cuyas especificaciones aparecen a continuación, ha quedado inscrita en el Registro Público del Derecho de Autor, con los siguientes datos:		GOBIERNO FEDERAL
		SEP
AUTOR:	ENTRALA PEÑA ARELY ZUGGEY	
TITULO:	MASCARAS, PIENSA MAL Y ACERTARAS	
RAMA:	LITERARIA	
TITULAR:	ENTRALA PEÑA ARELY ZUGGEY	
L.F.D.A.- Artículo 168.- Las inscripciones en el registro establecen la presunción de ser ciertos los hechos y actos que en ellas consten, salvo prueba en contrario. Toda inscripción deja a salvo los derechos de terceros. Si surge controversia, los efectos de la inscripción quedarán suspendidos en tanto se pronuncie resolución firme por autoridad competente.		
Número de Registro:	03-2012-032010315500-01	
México D.F., a 20 de marzo de 2012		
EL DIRECTOR DEL REGISTRO PÚBLICO DEL DERECHO DE AUTOR		
		
HORACIO ANTONIO LÓPEZ FLORES	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR REGISTRO PÚBLICO	
		
	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA	MÉXICO

4.5.6. Copia de portada del proyecto original con etiqueta de sello y folio

" MÁSCARAS "

Piensa mal y Acertarás...

SEP-INDAUTOR
REGISTRO PUBLICO
03-2012-032010315500-01

"MÁSCARAS"

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

REGISTRO: 03-2012-032010315500-01

TÍTULO: MÁSCARAS, PIENSA MAL Y ACERTARAS

TIPO TRAMITE : REGISTRO DE OBRA

PRESENTACION: ENGARGOLADO

Autor: Arely Zuggey Entrala Peña

FIRMA

NÚMERO DE TEMPORADA: 1
NÚMERO DE EPISODIOS: 13
GÉNERO: DRAMA-SUSPENSO
DURACIÓN: 30 MINUTOS

4.5.7. Copia de primera hoja con folio y sello de "ENTREGADO"



REGISTRO PUBLICO DEL DERECHO DE AUTOR

SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA

SEP-INDAUTOR
REGISTRO PUBLICO
C-2012-032010315500-01ite
RPDA-01

DEBERA LLENAR A MAQUINA O CON LETRA DE MOLDE LEGIBLE, SIN TACHADURAS O ENMENDADURAS

DATOS DEL AUTOR **COAUTOR** **SEUDONIMO**

Nombre: ENTRALA PEÑA ARELY ZUGGEY
Apellido Paterno Apellido Materno Nombre

Fecha de nacimiento: 31 08 1987 **Lugar de nacimiento:** MÉXICO, DISTRITO FEDERAL
Día Mes Año

Nacionalidad: MEXICANA **% y tipo de Participación:** 100.00%, AUTOR

R.F.C.: EAPA 870831 **Correo electrónico:** * azep01@hotmail.com

Teléfonos: * 57-67-54-62 CEL: 04455 34307813 **Fax:** * 0

Domicilio Particular: 1RA CDA DE JESÚS ROMERO FLORES #30, UNIDAD LI LEGISLATURA
Calle

Colonia: DM NACIONAL
No. Exterior No. Interior

Delegación / Municipio: GUSTAVO A. MADERO **C.P.:** 7450

País: MÉXICO **Entidad Federativa:** DISTRITO FEDERAL

EN CASO DE SER MAS DE UN AUTOR SOLICITAR LA HOJA ADJUNTA RPDA-01-A1

¿El Titular es el mismo Autor? Si Omita los datos del Titular de la obra

DATOS GENERALES DEL TITULAR DE LA OBRA

Nombre: Apellido Paterno Apellido Materno Nombre

Fecha de nacimiento: Día Mes Año **Lugar de nacimiento:**

Nacionalidad: **% y tipo de Participación:** %

R.F.C.: **Correo electrónico:** *

Teléfonos: * **Fax:** *

Domicilio Particular: Calle

Colonia: No. Exterior No. Interior

Delegación / Municipio: **C.P.:**

País: **Entidad Federativa:**

REPRESENTANTE LEGAL

Nombre: Apellido Paterno Apellido Materno Nombre

Persona para recibir notificaciones (gestor): Apellido Paterno Apellido Materno Nombre

¿A Quién Representa?:

Teléfonos: * **Fax:** * **R.F.C.:**

Correo electrónico: *

Domicilio Legal: Calle No. Exterior No. Interior

Colonia: **Delegación / Municipio:**

C.P.: **País:** **Entidad Federativa:**

*Opcional INDAUTOR-00-001

ENTREGADO

E O N E L U S J O N E S

La hipótesis de esta tesis planteó la posible ausencia de información sólida y enriquecedora, así como de investigaciones previas acerca de las series producidas en México. Hecho que al analizar y formar un marco teórico, marco histórico, rastros para su creación y razonamiento se evidenció la hipótesis al crearse una tesis “artesanal” ya que fue necesario iniciar 1) un método empírico, un análisis cualitativo y cuantitativo y una investigación de campo; 2) la recolección de información; 3) la crítica y análisis de plantillas de guión existentes: del posicionamiento de sus componentes, y de éstos su visibilidad, utilidad y redacción; 4) la descripción de las series de televisión en México, 5) y la Interpretación de los resultados acerca del guión de serie a través de los años para formular un proceso de realización de un guión literario para una serie de televisión en México.

Se recabaron fragmentos extremadamente pequeños de videos de las series de televisión producidas en México de la página *youtube*; videografía, que mostraba segmentos de las series que iban desde los 40 segundos, el minuto y medio, o los 4 minutos, imágenes que eran poco ilustrativas, así que se hizo una ardua búsqueda de cada serie para redactar una síntesis de las “principales” series de televisión.

El Internet, sin duda fue una herramienta incondicional (si no la más fidedigna si la más accesible), para la realización de la tesis debido a la escasa documentación escrita e impresa.

Bibliográficas en cuanto a tipología y formato de programas, se encontró una amplia gama de información seccionada en libros, pero de las series de televisión en México, ninguna, incluso la explicación acerca de las series de televisión (en general, sin limitar a México, ejemplos españoles), no excedía de

dos párrafos, se trata de una definición somera, es decir, sin descripción de características, formatos y estructura; aunque es conveniente externar que algunos referencias son obsoletas ya que presentan programas que ya no son utilizados o que son de otra país... pero que de igual manera sirven como referente principal del tema.

Se encontraron datos por su “convención estándar de guiones”, en impresos y vía internet acerca de qué es un guión, para qué sirve, cómo se escribe, sus objetivos, los dos tipos de formato y una incipiente explicación de la estructura (tecnicismos, acotaciones, diálogos). También se hallaron los componentes que conforman la historia (los personajes, la historia, el lugar, el tiempo, la acción y el conflicto) en la investigación.

Pero no se encontró la presentación, definiendo a la presentación como el hecho de posicionar, caracterizar y definir alguna indicación, acotación, o tecnicismo del guión, lo que significa que no existe una plantilla profesional detallada de un guión televisivo para series en México a una o dos columnas, es decir, no se obtienen en un libro, revista o manual.

Se sabe que las series de televisión son escritas en guiones de una columna pero al revisar los pros y contras de los dos formatos, se concluyó que el guión a dos columnas es la opción adecuada para escribir una historia para un serial.

En la realización de esta tesis fue importante incursionar en la investigación, exploración, descripción, observación y explicación para descubrir procesos y procedimientos adecuados para descubrir que:

El guión de una serie de televisión en México es una guía, es la “primicia”, o “materia prima” de todo programa e idea, sin él, lo que se ve y escucha que propicia alteraciones en el estado de ánimo del televidente no sería posible. Para esta idea o programa televisivo existen dos formatos de guión literario y se concluyó que el guión a dos columnas fue el óptimo y útil para el tipo de programa.

El guión de serie debe basarse en el esquema básico de comunicación antes de realizarse, ya que se necesita saber cuál es el canal verbal, el mensaje que se quiere decir, código idioma, el receptor televidente, el soporte televisión, el ruido, los obstáculos para recibir bien el mensaje, contexto, lugar, tiempo y *feedback* o la catarsis ante la historia que se presentó.

Se consideró que la fácil visibilidad en el guión de un programa es indispensable para su pronta y exitosa realización y entendimiento. El guión a dos columnas presenta la idea simultánea entre sonido e imagen de forma coherente para observar en su totalidad lo que se ve en pantalla.

El lenguaje de redacción del guión literario debe ser correcto, directo y conciso, proviene de la realidad modificada en ficción para una representación dramática por parte de los personajes y así complacer el gusto del receptor, de entretenerlo y aislarlo de su realidad, el principal objetivo del entretenimiento.

El guión dramático literario está compuesto por sentimientos e historias ingeniadas por la ficción, la realidad y la creatividad del guionista que traslada al receptor a una realidad apócrifa, toda vez que su trabajo es interpretar e imaginar, escribir y crear, así como, seducir y transportar a un espacio irreal. El creador de la historia construye hechos de su experiencia, crea personas, inventa acciones que generen una consecuencia, plantea lugares y transporta a través del tiempo, incluso, habla y piensa, ríe y sufre por el personaje, es decir, toda la historia es PLANIFICADA SIN TRASCENDENCIA EN LA VIDA DEL RECEPTOR.

Además el guión a dos columnas se encuentra conformado por: Columnas, escenas, lugares, tiempos, acotaciones, historias, personajes, diálogos, acciones, sentimientos e intensiones, cortes, tecnicismos, conflictos y transiciones. El estilo depende del programa que se desee realizar, ya que en lo ficticio se encuentran: las telenovelas, caricaturas, y desde luego, las series de televisión.

A pesar de que es dramático, literario y ficticio, lleva implícito varios objetivos, y el primordial es: ENTRETENER; pero además siempre debe llevar un MENSAJE, lo que significa que su esencia en esta circunstancia es de carácter emotiva y psicológica. Una promesa con la que debe estar más comprometido es con la CONTINUIDAD Y COHERENCIA entre su imagen y audio; personaje y su lenguaje, su psicología y acciones. La historia debe llevar implícito que todo es causa y efecto y deben ser acordes y consecuentes las acciones.

La estructura del guión literario de una serie de televisión está compuesta por: formato (a dos columnas), tecnicismos, acotaciones y diálogos.

El guión a dos columnas se presenta con: Escenas, columna de audio, columna de video, área de descripción de la acción dramática (lo que sucede con verbos), encabezado (int. /ext., lugar, hora), diálogos (parlamentos de los personajes), Acotaciones (adjetivos, intenciones, señalamientos), tecnicismos (*flash forward. flash back, voz off, etc.*), e identidad del guión (título, nombre del episodio, guionista).

Su número de escenas está supeditado al número de lugares en que se manifieste la acción de la historia. Además se haya compuesta por descripciones breves de acciones, lugares, personas y diálogos.

Los tecnicismos fungen dentro del guión como un “posicionamiento”, una identificación e intensión de la acción de un personaje. Las acotaciones son las descripciones, indicaciones e intensiones del diálogo y la acción. Responde a la pregunta ¿Cómo sucedió?

Diálogos son lo más complicado de realizar por ser un reflejo de la psicología del personaje, porque si es incorrecto daña la coherencia y entendimiento de la historia ya que evidencia al personaje en cuanto a pensamientos, acciones y emociones.

Además, el guión necesita de un elemento y características. El elemento primordial es el Personaje, y las características son: conflicto, acción, lugar, tiempo e historia.

El personaje como lo define la palabra “elemento” funge como eje principal, único e indispensable, ya que es el ente que acciona por un conflicto en un lugar y tiempo determinados que desencadena la historia.

Hay tres tipos de personajes: los de carácter, los tipo y los silueta.

1.- Los primeros, son los llamados protagonistas y antagonistas, el protagonista es aquel que es bueno y que presenta un problema y decide solucionarlo; y el antagonista quien tiene el mismo objetivo pero con diferente finalidad, y que hace lo posible porque el otro no cumpla su objetivo. Siempre existe la lucha de poder entre ellos porque uno no vive sin el otro.

2.- Los personajes tipo, son aquellos que complementan la historia con finalidad de propiciar la acción de los personajes principales, entre los cuales se encuentran:

- A. Los de juicio, que llevan la tesis y la recuerdan a lo largo de la historia tanto al receptor como al protagonista, la finalidad y el mensaje.
- B. Los pivote, quienes son los que reparten cierta información del hecho, del sentimiento, del lugar, del tiempo para que se complemente la actitud y acción del personaje.
- C. El catalizador, es decir, aquel que provoca el verdadero conflicto.

3.- Los personajes silueta, son lo que conforman el ambiente y oficio para que parezca real la situación, son personas a las que se les llama “extras”.

Por su parte las características son herramientas, cualidades y complementos que ese “elemento” desea satisfacer una necesidad. Y se construyen por:

HISTORIA, que responde a quién hace qué, para qué y por qué, dónde, cuándo y cómo.

Tiene un **inicio** que presenta a los personajes, su relación entre ellos, y el posible conflicto.

El **nudo**, presenta el punto más alto del clímax, complejidad y peripecias que sufren, además, se conocen las alternativas para su solución.

El **desenlace** es el término de la historia, la solución del conflicto. Y finalmente viene la catarsis, una descarga de emociones de satisfacción porque se logró, o la frustración porque no se logró el objetivo.

El CONFLICTO: combate del personaje que no se resuelve tan fácilmente. Puede ser en contra de la sociedad o del ser humano, contra el destino o el poder; o simplemente contra sus propias pasiones. Es constante tensión, alteración de su estabilidad. Será ocasionado por alguna persona o cosa, hecho o palabra, lo que genera que el personaje utilice aptitudes, capacidades y valores para resolverlo.

El TIEMPO: Infinidad de tiempos donde ocurrirán acciones. Pero también, se debe conocer los tres tipos de tiempos: tiempo en que transcurre la historia (en qué época), tiempo *total* de la historia (minutos, años o siglos), tiempo *real* de la historia (1 o 2 horas, dependiendo del tipo de programa), o sea, el tiempo de emisión al aire.

La ACCIÓN: Son las que cambian el rumbo de la historia, les dan movimiento y la hacen interesante. Alteran las emociones del televidente. En guión, las acciones se limitan a verbos con pocos adjetivos, es decir: se besan, se pelean, ríe, etc.

El LUGAR: evidencia y posiciona al personaje en un contexto. Incluso deja ver su identidad al permitir ver cómo y dónde se desenvuelve.

Teniendo conocimiento de estos aspectos básicos del guión y su formación se puede dar paso a redactar la serie de televisión, un programa audiovisual. Entendiendo como programa un producto televisivo con temática periódica, tipología, formato, características y finalidades definidas agrupadas con un mismo título con la misma idea. Por tipología entendemos los rubros en los que se divide la programación: Informativos (analizan, debaten y concluyen), culturales (educan e invitan a la reflexión), entretenimiento (entretienen y sorprenden, humor y sentimiento) y ficción (historia literaria extensa).

Por formato, entendemos que se trata de una clasificación más específica de contenidos en cuanto a: mensaje, objetivos, temática, acciones, lugares, lenguaje, tiempos, historias, personajes.... aunque también está supeditado a tiempos, productoras e idiosincrasia para poder cumplir la meta, de entretener, informar, orientar o sorprender. Son los programas que derivan de las tipologías, Informativos (*flahs* informativo, noticiario, ediciones especiales, opinión, reportaje, entrevista, deporte), culturales (documental, musicales, educativo), entretenimiento (*magazines*, galas, concursos, *talk shows*, *reality shows*, retransmisiones, comedia) y ficción (caricaturas, telenovelas, series).

Estas últimas, las series de televisión, no son tan nuevas, han sido un híbrido entre el cine, la comedia y telenovela desde los años 60 hasta la actualidad. Al cine por su lenguaje abierto, actuación, diversidad de tiempo, lugar, personajes y temáticas.

A la comedia, porque desde 1963 hasta los años 90 fue el género más recurrente en las series de televisión, son los llamados sitcom; aunque ahí no se consideraban como serie, sino por la premura de la televisión, sólo eran catalogados como "programa"; situaciones de comedia, conformadas por *sketches* cómicos (los polivoces), o una historia cómica (las chambas de paquita), conducciones humorísticas (los súper genios de mesa cuadrada).

En la tabla de las principales series que se formó del número uno al 29, sólo 6 no son cómicas y tratan otros temas.

1. Plaza sésamo: educativo
2. Odisea Burbujas: educativo, propedéutico y ecológico
3. Mujer, casos de la vida real: peripecias de un género
4. Chachún, cachún ra ra: peripecias de un sector social
5. La telaraña: suspenso
6. Tres generaciones: peripecias de una familia de diferentes edades del sexo femenino.

A partir del 2000 los temas cambiaron, lo que provoca aquí una gran confusión con la telenovela, al ser temas muy parecidos pero elevados a un grado más real y crudo: melodrama, sexo, comedia, asesinato, narcotráfico, abuso sexual, violencia, prostitución, muerte, poder, dinero. Aunque cabe mencionar que la idiosincrasia mexicana se presta más para temas de familia, ética, humor blanco, picardía, valores propios de los años 60 que hoy en día se han envuelto en matices llevados a un nivel implícito.

Aunado a ello, a partir de los 80, las series de televisión en México adoptaron la forma de series al omitir en contenidos los sketches o los pocos musicales. Lo que dio forma a una serie más definida en una sola historia.

Entre los géneros más recurrentes a partir del 2000 se encuentran: el drama, la comedia y la acción.

A partir del 2000 las principales series son:

SERIE	TEMÁTICA
DISEÑADOR AMBOS SEXOS (2001) SERIE	Sexualidad
FAMILIA P. LUCHE (2003) SERIE	Disfunción familiar
VECINOS (2005) SERIE	Conflictos vecinales
EL PANTERA (2007) SERIE	Policiaco-narcotráfico-trata
S.O.S. SEXO Y OTROS SECRETOS (2007) SERIE	Sexualidad
UNA FAMILIA DE 10 (2007) SERIE	Peripecias, moralidad y valores
MUJERES ASESINAS (2008) SERIE	Violencia, poder, muerte, asesinatos, pasión
CENTRAL DE ABASTO (2008) SERIE	Amores imposibles, drama
LA ROSA DE GUADALUPE (2008) SERIE	Religión, fe, moral y valores
SIMULADORES (2008) SERIE	Detectives, policiaco
TERMINALES (2008) SERIE	Moral, valores, esperanza
ELLAS SON LA ALEGRÍA DEL HOGAR (2009) SERIE	Homicidio, drama
HERMANOS Y DETECTIVES (2009) SERIE	Policiaco
LOCAS DE AMOR (2009) SERIE	Locura, patologías, drama
GRITOS DE MUERTE Y LIBERTAD (2010) SERIE	histórica

A pesar de ser tan variados los temas, a todos ellos los rige el género drama, ya que la apuesta por el sentimiento, sucumbir ante el dolor, la desesperación y la lástima de la suerte del otro, atrae al televidente por el hecho de siempre proteger y creer en algo o alguien. El secreto está en la esencia que le pone el tema. Por ejemplo

SERIE	PREMISA
DISEÑADOR AMBOS SEXOS (2001) SERIE	Nadie lo quiere y busca la aceptación de las mujeres
FAMILIA P. LUCHE (2003) SERIE	Tratan mal a su hija
VECINOS (2005) SERIE	La que nunca tiene novio a pesar de ser una mujer buena
EL PANTERA (2007) SERIE	Matan a la novia
S.O.S. SEXO Y OTROS SECRETOS (2007) SERIE	A la que su esposo le es infiel
UNA FAMILIA DE 10 (2007) SERIE	Pobreza y peripecias
MUJERES ASESINAS (2008) SERIE	Son lastimadas
CENTRAL DE ABASTO (2008) SERIE	No puede ser feliz con la persona que ama
LA ROSA DE GUADALUPE (2008) SERIE	Las preocupaciones que pasa la mujer
SIMULADORES (2008) SERIE	El dolor de perder algo o ser robado
TERMINALES (2008) SERIE	Tener una enfermedad mortal

ELLAS SON LA ALEGRÍA DEL HOGAR (2009) SERIE	La madre que trabaja arduamente por la fiesta de 15 años de su hija
HERMANOS Y DETECTIVES (2009) SERIE	Al policía que hacían menos
LOCAS DE AMOR (2009) SERIE	La madre ignora a hija por no ser como ella desea
GRITOS DE MUERTE Y LIBERTAD (2010) SERIE	Una patria vencida y traicionada

Acorde a un análisis empírico, ayudado de la investigación cualitativa y cuantitativa se ha determinado que en el 2000 las series de televisión han sido mezcladas con otros formatos ya existentes para dotarlas de originalidad y cotidianeidad, hecho que ha propiciado que su identificación y creación sea confusa a pesar de llevar años presentes al público, toda vez que la parrilla de programas de televisión abierta ha sido invadida por series de televisión de ficción, y con ellas, nuevas temáticas y desarrollos.

A pesar de que no contiene pureza, la telenovela es su enemigo latente para seguir siendo confundida; 1) su línea diferencial transparente de características 2) por la programación principal de televisión abierta: la telenovela 3) por los canales donde se transmite 4) porque no se ha puesto al descubierto que la serie muestra un auge potencial ante la preferencia de todo tipo de personas ya que los canales 2, 5 y 9 conforman una programación de seriales (tanto nacionales como internacionales), en su conjunto mayor que la de todas las telenovelas .

Por lo tanto para el estudiante de comunicación, guionista o productor es importante conocer las características que se le pueden atribuir a la serie con la finalidad de diferenciarla de los demás formatos: es un programa seriado, titulado por transmisión, con temas delimitados por episodio; con personajes

base o variados; con un inicio y final del tema o de la historia en cada episodio; sin finales explícitos; comprendido por temporadas; un lenguaje abierto, en ocasiones real y altisonante; con temáticas variadas, realistas y recurrentes pero crudas.

Cada capítulo enlazado por personaje o temática por lo general; su sinónimo es diversidad; tiene el mismo grado de importancia el personaje y el tema; los personajes para la historia forzosamente deben de aparecer en el capítulo ya que es por episodio su presentación; su narrativa puede ser atemporal; el personaje es más humanizado sin censuras y con intensas problemáticas; los finales en ocasiones son inciertos y posiblemente intrigantes con moraleja a la libre interpretación; duración corta por temporada y minutos, es decir, temporal; título por lo regular está pensado en el personaje, ya sea lo que hace o quién es y siempre es el inicio de la transmisión.

En cuanto a títulos de la lista de series que se realizó encontramos las siguientes: Por personaje: 24; por tema: 3; por acción: 3; por lugar: 3; por metáfora: 9; por cosa: 2; lo que abala el comentario que por lo general ahora los títulos de las series de televisión producidas en México son encaminados al ente que acciona. Además se confirma que después del 2000, se direccionaron al personaje y tema, respectivamente.

Existen tiempos en las series, es decir, de 60 a 50 minutos llamados teleseries; de 45 a 30 minutos consideradas series; y las de 5 minutos, como miniseries. También encontramos un catálogo entre unitarias o sitcom. Unitarias: cualquier tema con cualquier tratamiento dramático, policiaco, histórico, etc. O el sitcom: situaciones con tratamiento cómico.

La división narrativa puede distinguirse en: episódica y antológica. Episódica se refiere a personajes básicos como hilo conductor entre episodios, que enfrenta diversas situaciones por episodio y que por ende, vive una historia diferente en cada capítulo. La antológica, son historias y personajes diferentes pero que están unidas por una temática general. Acorde al listado de 44 series: Episódicas: (hilo-personaje) 39; y antológicas: (hilo-tema) 5.

Década	Serie
<u>60's</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. LOS BERVELY DE PERALVILLO (68) SERIE ADULTO 2. LOS SÚPER GENIOS DE LA MESA CUADRADA (68) SITCOM CÓMICA 3. LA CRIADA BIEN CRIADA (69) SERIE ADULTO
<u>70's</u>	<ol style="list-style-type: none"> 4. ENSALADA DE LOCOS (70) SITCOM CÓMICA 5. LOS POLIVOCES (70) SITCOM CÓMICA 6. LAS AVENTURAS DE CAPULINA (71) SERIE INFANTIL 7. EL CHAVO DEL OCHO (71) SERIE INFANTIL 8. EL CHAPULÍN COLORADO (72) SERIE INFANTIL 9. PLAZA SÉSAMO (72) SERIE INFANTIL 10. EL COMANCHE (73) SERIE ADULTO 11. MI SECRETARIA (75) SERIE ADULTO 12. CEPILLÍN (77) SERIE INFANTIL 13. EL MUNDO DE LUIS DE ALBA (78) SITCOM CÓMICA 14. ODISEA BURBUJAS (79) SERIE INFANTIL 15. LA CHICHARRA (79) SERIE ADULTO
<u>80's</u>	<ol style="list-style-type: none"> 16. MUJER, CASOS DE LA VIDA REAL (80) SERIE ADULTO 17. CACHÚN, CACHÚN, RA-RA (81) SERIE ADULTO 18. COSAS DE CASADOS (84) SERIE ADULTO 19. LAS CHAMBAS DE PAQUITA (84) SERIE ADULTO 20. HOSPITAL DE LA RISA (86) SERIE CÓMICA 21. LAS SOLTERAS DEL 2 (87) SERIE ADULTO 22. DR. CÁNDIDO PÉREZ (87) SERIE ADULTO 23. NOSOTROS LOS GÓMEZ (87) SERIE ADULTO 24. PAPÁ SOLTERO (87) SERIE ADULTO 25. LA TELARAÑA (89) SERIE ADULTO 26. TRES GENERACIONES (89) SERIE ADULTO
<u>90's</u>	<ol style="list-style-type: none"> 27. ¡AY MARÍA, QUÉ PUNTERÍA! (97) SERIE ADULTO 28. LA GUEREJA Y ALGO MÁS (98) SITCOM CÓMICA

	29. CERO EN CONDUCTA (99) SERIE ADULTO
<u>2000</u>	30. DISEÑADOR AMBOS SEXOS (01) SERIE ADULTO 31. FAMILIA P. LUCHE (03) SERIE ADULTO 32. VECINOS (05) SERIE ADULTO 33. EL PANTERA (07) SERIE ADULTO 34. S.O.S. SEXO Y OTROS SECRETOS (07) SERIE ADULTO 35. UNA FAMILIA DE 10 (07) SERIE ADULTO 36. MUJERES ASESINAS (08) SERIE ADULTO 37. CENTRAL DE ABASTO (08) SERIE ADULTO 38. LA ROSA DE GUADALUPE (08) SERIE ADULTO 39. SIMULADORES (08) SERIE ADULTO 40. TERMINALES (08) SERIE ADULTO 41. ELLAS SON LA ALEGRÍA DEL HOGAR (09) SERIE ADULTO 42. HERMANOS Y DETECTIVES (09) SERIE ADULTO 43. LOCAS DE AMOR (09) SERIE ADULTO
<u>2010</u>	44. GRITOS DE MUERTE Y LIBERTAD (10) SERIE ADULTO

Se concluyó que en muchas de las ocasiones no se sabe con exactitud si se trata de un sitcom o una serie normal, ya que bastantes en su contenido tiene un equilibrado peso la comedia y la trama o tema. En algunas es definido verificar si se trata de una comedia, pero por ejemplo en “ellas son la alegría del hogar” (2009), no se sabe si es sitcom o una serie de adultos, lo que es visible es que no se trata de una serie infantil.

A pesar de que se encontró una **nomenclatura:** unitarias, hilo tema, personajes diferentes, y libre en género; y sitcom, género cómico, y con hilo conductor de personaje. Y las **tipologías** (antológicas y episódicas), confirmamos que la serie es versatilidad ya que se fusionan estas creando algo nuevo.

Lo que es un hecho es que esta delimitación ya no es tan respetada, porque hay series que realizando una tabla de posibles hilos conductores:

(Personaje= + Tema=) Personajes fijos con una temática en general (Papá Soltero)

(Personaje=/ + Tema=) Personajes diferentes pero con temáticas en general (La Virgen de Guadalupe)

(Personaje=/ + Tema=/) (NO EXISTE)

(Personaje= + Tema=/) Mismos personajes con temática variada (Odisea Burbujas)

Se descubrió que no existe una serie de televisión que tenga personajes diferentes cada episodio y una temática general distinta, porque si esto sucediera, no se trataría de una serie sino de un largometraje.

Esta información presentada fue difícil recabar ya que no se encuentra en bibliotecas, hemerotecas, videoteca, ni siquiera en GRUPO TELEVISIA. La empresa Televisa fue elegida para este trabajo de investigación por ser pionera en las series de televisión al transmitir desde los años 50, además de que es una empresa líder en medios de comunicación a nivel mundial y de cobertura internacional con defectos, fallas y privaciones, pero un grupo sólido y versátil. Además de que cuenta con un canal de televisión de paga exclusivamente para la transmisión de series (Clásico TV).

Otro de los objetivos de la tesis fue dar a conocer los componentes de un proyecto original de una serie de televisión en México; para lo cual se debe de conocer primero sus componentes

Para la realización se necesita: Portada general, argumento de la serie o la también conocida como la idea de la historia, síntesis de todos los episodios; además del primer episodio se requiere: síntesis, sinopsis, psicología de personajes, carátula, *break down*, y guión literario.

Se entiende por portada general a la presentación básica de la serie conformada por nombre, slogan, género, número de temporada, tiempo;

El argumento es redactar la idea de la serie, en ella se manifiesta el mensaje, el estilo y los objetivos, y es donde se justifica todo lo de la portada.

Síntesis episódica se refiere a las breves semblanzas de cada historia presentada; además que muestra el total de los episodios y su secuencia por temporadas, además de que veremos los posibles títulos para cada episodio si son acordes;

En la síntesis del primer episodio, se conoce la identidad de lo que es el programa;

La sinopsis del primer episodio habla de la presentación de personajes, su interrelación, los conflictos que surgirán en el contexto, lugar y tiempo determinados, y las posibles soluciones al actuar, pero lo más importante es que se conoce el desenlace. No presenta la narrativa, es decir, la cronología que lleva en el guión;

Por su parte, la psicología de personajes demuestra el por qué es de tal forma el personaje, disgrega su identidad psicológica y social, muestra la trayectoria de su vida pasada, su presente y posible futuro en defectos, aptitudes, logros y patologías, cualidades humanas, tanto físicas, sentimentales, religiosas, culturales, sociales, profesionales y económicas.

Carátula de primer episodio ORIGINAL: si es creación inédita, ADAPTACIÓN: si retomas alguna obra original y la modificas, EDICIÓN LITERARIA, qué persona hace modificación al contenido y estructura del guión, y en qué número va de ediciones. NOMBRE: de la serie, TÍTULO DEL EPISODIO:, AUTOR:, FECHA DE ENTREGA: aquella cuándo se entrega terminado el guión, FECHA DE SUPERVISIÓN LITERARIA: aquella cuándo se revisa la obra, FECHA AL AIRE: aquella cuándo se transmite, PERSONAJES: cuántos y cómo se llaman, INTERIORES: cuántos, dónde y en qué hora del día,

EXTERIORES: cuántos, dónde y en qué hora del día, TOMAS DE UBICACIÓN: cuántas y en qué hora del día, EXTRAS: cuántos y qué género, Flash Back: cuántos, dónde y en qué hora del día, PANORÁMICAS: cuántas, dónde y en qué hora, ESCENAS: cuántas, DÍA: número, NOCHE: número, PARLAMENTOS: número.

El break down o escaleta es una herramienta que permite visualizar las necesidades básicas de cada escena, gracias a ella observamos de manera esquematizada la secuencia, quién hace qué, cómo, dónde, cuándo, y sobre todo la coherencia narrativa del programa, se conforma por: NOMBRE:, TÍTULO DEL EPISODIO, AUTOR, ESC: número de escena conforme al guión, TIPO DE ESCENA: si es panorámica, *Flash Back, Flash Forward.*, Toma de ubicación, sueño, fantasía etc., SET O LOCACIÓN: lugar de grabación, HORARIO: día o noche, PERSONAJES: nombre del personaje en escena, SÍNTESIS: de lo que sucede en la escena.

Finalmente es importante registrar la idea y proteger la obra del plagio. Para ello, se encuentra INDAUTOR, una institución que avala la obra con nuestra autoría, le da el carácter de obra, le proporciona una categoría y además vela por sus intereses. Cuida de ella, la conserva con propietario y creador, e incluso, le agrega un registro de ubicación y respaldo institucional.

Después de este proceso se espera que el compañero investigador y comunicólogo se dé a la tarea de investigar a fondo los temas futuros de las series de televisión ya que si algo define a este género es su VERSATILIDAD y LIBERTAD.

Existe la invitación a egresados, profesores y estudiantes a que perfeccionen el proceso, a que lo enriquezcan y lo divulguen entre los colegas que estudian con la finalidad de que estén preparados para la competencia en el mundo laboral, tanto televisivo como en futuras tecnologías, en el conocimiento de la redacción y la realización del proceso de un guión literario para una serie de televisión, que es recién explotado y catalogado pero que ha existido por más de 6 décadas.

Su deber podría radicar en descubrir las diferencias, similitudes, formatos, estructuras, procesos y métodos de las series internacionales, y documentarlos para futuras generaciones porque si bien las programaciones de series juntas son mayores que las de las telenovelas, muchas de ellas son internacionales. Y competir como formato contra la telenovela presenta un verdadero reto. U otra opción es de igual manera considerar un análisis a profundidad (como segunda opción para ahondar), acerca de la programación de la productora TV AZTECA, ya que también recurre a los seriales.

Indudablemente contamos con la capacidad de análisis, de investigación, de comunicación y de redacción, herramientas básicas para el comunicólogo, esencia que, desde el inicio de nuestra formación profesional se brinda para enfrentar los futuros desafíos en el mundo profesional.

En lo profesional, esta investigación deja un conocimiento, pero aún más una preparación para un mundo poco explorado: las series de televisión, es decir, su composición, su proceso y su realización. Y sobre todo, la paciencia para enfrentar el desafío ante una hoja en blanco.

A través de esta tesis es posible vislumbrar las primeras pinceladas acerca del proceso de realización de un guión literario para una serie de televisión; descubrir sus características y su historia; sus elementos y trascendencia; es posible diferenciar de manera fácil y concreta entre un guión informativo y dramático, así como las de un guión técnico y uno literario; poner al descubierto las tareas del guionista; y explicar a detalle y específicamente la estructura del guión literario, definiendo sus elementos y características.

Se mostró una breve lista de las principales series producidas en México, tipos, temas y géneros. Se definió a la serie, sus características, formato y elementos, así como sus componentes, además de resaltar y discernir dudas acerca de las diferencias entre telenovela y serie.

Escribir el proyecto original “Máscaras”, significó un reto doble, ya que a la falta de investigación y documentación de primera mano, se recurrió al inicio de la

carrera, a esas materias en la que enseñan a investigar con los métodos científicos, empíricos y vivenciales.

Recurrir a un plan de trabajo, en donde la tarea era: recopilar todo lo posible de material, analizar y descalificar su utilidad, ordenar datos con base en su importancia, más lecturas constantes, redacciones vitales, elecciones y delimitaciones de ideas cotidianas, planeaciones para problemáticas y el empeño en la pronta solución, así como justificar la validez de las respuestas dadas, la búsqueda de cumplimiento objetivos y demostrarlos fidedignos, utilizar la investigación de campo justificada por la ausencia de información, preguntar y opinar sin censura, asistir a clases para reforzar y enriquecer conocimientos, incluyendo la constancia magistral y una agenda constantemente modificada pero satisfactoria, significaron una arma inquebrantable.

Materias como: Taller de guión II, construcción dramática y escénica, introducción a la psicología, producción audiovisual de televisión y taller de televisión, introducción a la investigación, géneros periodísticos, lectura y redacción, fueron básicas en mi formación para poder realizar esta tesis.

No es un proceso de construcción y realización DIFÍCIL, más bien el adjetivo correcto es LABORIOSO, con el cual se busca la perfección, la simplicidad y la creación. Se conforma de numerosas horas de desvelo, tolerancia y pasión, de una visión crítica y coherente, pero más aún, de dedicación y determinación.

La imaginación y originalidad opacan las dificultades y facilitan el estilo, la redacción y la preferencia del televidente por el programa transmitido.

Finalmente, considero que todo este esfuerzo no debe de limitarse a un trabajo escolar, lo óptimo es que se convierta en una propuesta profesional, que rebase las aulas y bibliotecas, no sin antes registrarlo para su debida protección con la finalidad de promoverlo en un medio de comunicación, el cual, bien podría ser un tema nuevo de investigaciones futuras.

Bibliografía

1. Carlos González Alonso. El Guión. Trillas. 1984 1999
2. Jorge E. González Treviño. Televisión y Comunicación. Un enfoque teórico-Práctico. México Pearson Educación. 1994
3. Héctor Javier Pérez Monter. El guión Audiovisual. Su estructura en género de ficción y no ficción y una perspectiva sociocultural. Edt. Trillas. México 2007.
4. Doc Comparato. De la creación al guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión. Edit. La crujía. Argentina 2005.
5. Jorge E. González. Televisión y comunicación.
6. Maximiliano Maza Pérez. GUIÓN PARA MEDIOS AUDIOVISUALES. Cine, Radio y Televisión. Edit. Longman de México Primera edición 1994. México. Pág.165
7. Gerardo de la torre. El guión, modelo para armar. SOGEM Ficticia. México.
8. Neftalí E. Peñafior Valdez. Manual de producción de televisión. CETE. SEP. México 1995
9. Georgina Aldana Santana. Propuesta de serie televisiva para el Estado de Hidalgo: San Juan de los Milagros. México 2006
10. Adrian Rueda. Tesis de licenciatura. Proceso de producción de la telenovela en México. Edo. México. 1995
11. Diccionario Enciclopédico Larousse. 152
12. La enciclopedia. Volumen 5
13. Ronald B. Tobias. EL GUIÓN Y LA TRAMA. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual. Ediciones Internacionales Universitarias. 2da Edición. Madrid, España. 2004.
14. Héctor Guillermo Ortega Zapata. Tesis. Los géneros televisivos una aproximación al estudio de los formatos de la TV. T6113
15. Robert. L. Hilliard. Guionismo para radio y televisión y nuevos medios.
16. Rafael Ahumada Bargas. El guión de televisión y sus características técnicas. UNAM Aragón. Cuadernos 74. México 2001

17. Liliana Cuesta Aguirre. Tesis. Planeación y realización de un programa de televisión: caso específico producción de una telenovela de televisión. México
18. Lloren Soler. La televisión, Una metodología para su aprendizaje. Edit. Gustavo Gili. Barcelona 1988.
19. Heish Carl. Producción Televisiva, el contexto latinoamericano. Trillas. México 1999
20. Raymond Bravo. Producción y dirección de televisión. Limusa. México 1993
21. Herbert Zetl. Manual de producción de televisión. International Thomson Editores. México 2003
22. Mónica D. Gutiérrez González. Manual de producción para TV. Géneros, Lenguaje, Equipo y técnicas. Trillas. UDEM 1997
23. Thomas D Burrows. Producción de video, disciplinas y técnicas. Mc. Graw Hill Interamericana. México.
24. Rodríguez Gómez, Gregorio, autor. Metodología de la investigación. Malaga: Aljibe, 1999
25. Elizondo López, Arturo, autor. Metodología de la investigación contable: Planeación recopilación, procesamiento, interpretación, comunicación. México : Thomson, c2002
26. Lerma, Héctor Daniel, autor.. Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto. Bogotá : Ecoe Ediciones, 2001

Referencias On Line

1. <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque8/index.htm>
2. <http://www.forodeseries.net/>
3. www.rae.com/ característica
4. <http://definicion.de/sinopsis/>
5. <http://genesis.uag.mx/edmedia/material/DHA/UNIDAD%20IV/EL%20RESUMEN.pdf>
6. [tp://face.uasnet.mx/zona/mochis/recursos_web/alumnos/semestre1/psicologia/documentos/Unidad%20I/tema%202/concepto%20e%20historia%20de%20%20la%20psic.pdf](http://face.uasnet.mx/zona/mochis/recursos_web/alumnos/semestre1/psicologia/documentos/Unidad%20I/tema%202/concepto%20e%20historia%20de%20%20la%20psic.pdf) 8 octubre 2011.
7. <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/art69-1.htm>, 18 septiembre 2011
8. <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/int69.htm>
9. <http://pilaremprende.com/blog/slogan-que-es-y-como-hacerlo/>
10. <http://definicion.de/ficcion/> 25 septiembre del 2009. 5:30 P.M.
11. http://www.taringa.net/posts/videos/7053761/DEgenerados---Los_g%C3%A9neros-televisivos.html
12. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=cultura
13. <http://www.profesorenlinea.cl/castellano/Comunicacion.htm>
14. <http://www.lapaginadelguion.org/pers.htm/> 24 nov. 2009 a las 14:38 hrs.
15. <http://arreatodecineoriginal.blogspot.com/2008/04/glosario-de-cine.html>
16. <http://es.thefreedictionary.com/elemento>
17. YOUTUBE
18. ESMAS
19. TELEVISA

-OTROS-

1. Clases escolares
2. Adjuntía Meritoria. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Materia: Taller de guión II. Octavo semestre. Titular: Antonio Suaste Castillo.

Anexo

zatarain		Wed Oct 20 22:07		pagina 1		
EN14	NOTICIA	REPORTERO	ORIGEN	VIDEO	TMPO.	CTA
=====						
	FECHA: 20 DE OCTUBRE DE 2004	22:32:20	aire		0:00	
	CABEZAS				2:30	
	ENTRADA				0:00	
1	JC VIDEO HOY	TEXT-INSER			0:39	
2	JC BATIZ AYER	TEXTO	TVSA	NOTICIE	0:20	
3	OF ABOGADO DIAZ SOSA	INSERTO	TVSA	MLOPEZ	0:40	
4	JC CREEL HOY 1	INSERTO	TVSA	CLAUDIA	0:50	
5	OF CREEL 2	INSERTO	TVSA	CLAUDIA	0:30	
6	OF CREEL 3	INSERTO	TVSA	CLAUDIA	0:30	
7	OF MACEDO	INSERTO	TVSA		0:40	
8	OF LOPEZ OBRADOR VIDEOS CUBA	TEXTO	TVS		0:30	
9	OF DERBEZ VIDEOS CUBA	INSERTO	TVSA	REINAH	0:30	
10	JC BEJARANO PGR	TEXTO	TVSA		0:20	
11	OF GODOY	INSERTO	TVSA		0:40	
12	OF NAVARRETE	INSERTO	MIC		0:30	
13	OF AUDIENCIA DESAFUERO	TEXTO	TVSA		0:20	
14	OF BATIZ DESAFUERO	INSERTO	TVSA		0:30	
15	JC PONCE RINDE DECLARACION EN LA PA	TEXTO	TVSA		0:30	
16	JC DENUNCIA PAN AMLO	TEXTO	TVSA		0:30	
17	JC FOX 2	INSERTO	CEPRO		0:30	
18	JC QUINTILLIZAS	JBARBA	TVSA	17:50	1:40	
19	** AVANCE Y CORTE UNO*****	*****	*****	*****	3:40	
20	JC ENTREVISTA ESTUDIO			10:00	10:00	
21	** AVANCE Y CORTE DOS*****	*****	*****	*****	3:40	
22	JC BOSQUE DE CHAPULTEPEC	JCGONZALEZ	TVSA		1:40	
23	JC FOX	INSERTO	CEPRO		1:00	
24	OF FOX RECTORES 1	TEXTO	TVSA		0:40	

25	OF RECTOR	INSERTO	TVSA	BETAZA	0:40
26	JC MEXICANOS DESAPARECIDOS EN EU	TEXTO			0:30
27	OF MONTIEL MADRID	INSERTO	SAT		0:40
28	OF CREEL CANDIDATOS	INSERTO			0:40
29	JC ELECCIONES ESTADOS UNIDOS	MERAZ	SAT		1:50
30	JC SECCION FINANCIERA	GFLORES	TVSA	9:20	1:40
31	** AVANCE Y CORTE TRES*****	*****	*****	*****	3:40
32	JC OPINION JOSE ANTONIO DE LA PEÑA	INSERTO			1:40
33	JC DESPEDIDA			1:50	0:10

37,99

DE01	TITULO	FECHA	ESCRITOR	STATUS	TIEMPO
ORDEN DE EDICION 19 OCTUBRE 2004		19/10/2004 13.05.06	cancino	STV	2:02

ORDEN EDICION (1) NOTICIERO TELEVISA DEPORTES MARTES 19 OCTUBRE 2004

2:00 HEADLINES

1. LE PRESENTAREMOS LO QUE ES SAINT KITTS AND NEVIS (FORZAN)
2. GOLES DE SALDIVAR COMO JUGADOR (R. SALAZAR)
3. COLECCION PRIVADA CRISIS DEL AMERICA (R.SALAZAR)
4. TODOS LOS GOLES DE LA CHAMPIONS LEAGUE (ESPN)
5. PRIMEROS PILOTOS MEXICANOS SERIE NASCAR (SCHUTZ)
- 6 SALTO EN PARACAIDAS (TV ESPAÑOLA /SNTV)
7. GOL DE PORTERIA A PORTERIA BOLIVAR - U. DE CONCEPCION (FOX SPORTS ESTUDIO "A")

GL 0:10 PRESENTACION NOTA

- 8 GL 2:00 CONOZCA SAINT KITTS AND NEVIS (FORZAN) VT C/S
 SUPER: HUSSEIN FORZAN, REPORTERO

- 9 EB 0:30 PIZARRA NUMEROS DE JOSE LUIS SALDIVAR (R.SALAZAR/AYER)

- 10 EB 1:30 CRUZ AZUL HOY (VILLA) VT C/S
 SUPER: FRANCISCO VILLA, REPORTERO
 INSERT: RAFAEL GARCIA, MEDIO CRUZ AZUL
 ALFREDO ALVAREZ, VICEPRESIDENTE CRUZ AZUL
 CARLOS HERMOSILLO, EX JUGADOR

GL 0:10 PRESENTACION NOTA

- 11 GL 1:00 SITUACION PALENCIA Y CONEJO PEREZ (ROJAS) TEXTO
 INSERT: OSCAR PEREZ, PORTERO EQUIPO CRUZ AZUL (TELEFONICO)
 FRANCISCO PALENCIA, DELANTERO EQUIPO GUADALAJARA (TELEFONICO)
 CABEZAS: FRANCISCO PALENCIA Y OSCAR PEREZ
 SALEN AL PASO DE RUMORES

EB 0:10 PRESENTACION NOTA

- 12 EB 1:30 AMERICA HOY (CESAR) VT C/S
 SUPER: CESAR MARTINEZ, REPORTERO
 INSERT: DJALMINHA, FUTBOLISTA BRASILEÑO
 MANUEL LAPUENTE, VICEPRESIDENTE DEPORTIVO AMERICA

GL 0:10 PRESENTACION NOTA (CORTINILLA COLECCION PRIVADA)

- 13 GL 2:30 PEORES CRISIS AMERICANISTAS (R.SALAZAR) VT C/S
 SUPER: RICARDO SALAZAR, INVESTIGADOR

EB 0:10 PRESENTACION NOTA

- 14 EB 4:00 ACTIVIDAD EN LA CHAMPIONS LEAGUE (SALCEDO) VT C/S
 SUPER: HUGO SALCEDO, REPORTERO

GL 0:10 PRESENTACION NOTA

15. GL 1:00 NUEVOS PROYECTOS DEL CMB (BRAVO) VT C/S
 SUPER: FELIPE BRAVO, ENVIADO ESPECIAL
 INSERT: JOSE SULAIMAN, PRESIDENTE CMB

EB 0:10 PRESENTACION NOTA

16. EB 2.00 SERIES DE CAMPEONATO (ESPN - FOX SPORTS) TEXTO
 BOSTON 4 - 2 NUEVA YORK
 JUEGO 6

2:00 ***** CORTE COMERCIAL 1 *****2:00

DE 0:10 PRESENTACION NOTA

17. DE 1:30 CORTOS DEPORTIVOS (VARIOS) VT C/S
 CHAMAGOL YA NO CELEBRARA (TEJEDA)
 INSERT: SEBASTIAN GONZALEZ, DELANTERO EQUIPO ATLANTE
 BECKHAM MULTADO POR HACERSE AMONESTAR (STOCK)
 INICIA TRABAJO ANA GUEVARA (MAURICIO)

DE01	TITULO	FECHA	ESCRITOR	STATUS	TIEMPO
	ORDEN DE EDICION 19 OCTUBRE 2004	19/10/2004 13:05:06	cancino	ASIG	2:02

**INSERT: RAUL BARREDA, ENTRENADOR ANA GUEVARA
NELSON VARGAS Y SU COMPARECENCIA (MAURICIO / AYER)
INSERT: NELSON VARGA, PRESIDENTE CONADE
NUEVO PRESIDENTE LIGA MEXICANA DE BEISBOL DE VERANO (TORRERO)
VALENZUELA LLEGA A MEXICALI (MICRO)
+LO QUE LLEGUE**

3:20 *** CORTE COMERCIAL 2 *****3:20**

DESPEDIDA

GUION VENTANA 22 MIÉRCOLES 20 DE ABRIL

TEASSER

INTELECTUALES Y ARTISTAS SE ÚNEN EN APOYO DE ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR... CREAN FRENTE EN CONTRA SU DESAFUERO...

PLECA: A favor de AMLO

BOBBY MCFERRIN DESBORDA TALENTO EN EL TEATRO DE LA CIUDAD, SORPRENDE CON SU PRODIGIOSA VOZ ...

PLECA: Virtuoso a capella

EN NUESTRA SECCION PRESTAME TUS OJOS DESCUBRA "50 DÍAS EN ILIAM": EL FUEGO QUE TODO LO CONSUME... UNA PROVOCATIVA SERIE DEL PINTOR CY TWOMBLI QUE

PLECA: Préstame tus ojos

MANUEL FELGUÉREZ CELEBRA MEDIO SIGLO DE CREACIÓN PLÁSTICA... ESCULTURA Y LA PINTURA EN LA GALERÍA LOPEZ QUIROGA

PLECA: Aniversario en el arte

JOSEPH RATZINGER CELEBRA SU PRIMERA MISA COMO BENEDICTO DÉCIMO SEXTO, ASEGURA QUE SEGUIRÁ LA LÍNEA DE JUAN PABLO SEGUNDO...

PLECA: Promete continuidad

FRIDA KHALO VIAJARÁ A LONDRES, MIENTRAS QUE EL BRITÁNICO HENRY MOORE VISITARÁ NUESTRO PAÍS...

PLECA: Intercambio cultural

Y CONOZCA A LA VACA QUE HA GENERADO UN DEBATE NACIONAL EN CHILE...

PLECA: Vaca sagrada

Pag (Nota)	Información	Material	Apoyo Gráfico	Resp.	Duración	Real	Observaciones
A1	TITULARES	CS		DR	1:30	1:30	
A2	VISUAL DEL DESAFUERO	VISUAL		PROD	0:30	0:21	
A3	PIE PRIISTAS INDECISOS	A CUADRO	XXX	MR	0:20	0:35	
A4	PRIISTAS INDECISOS	CS		GC	1:40	1:30	1:30
A5	GRUPOS DEL PRI DECISIÓN	SS	BACK	RR	0:30	1:04	
A6	PVEM REUNIÓN DESAFUERO	SS		LA	0:40	0:38	
A7	PVEM DECISIÓN	SS	BACK	RR	0:20	0:00	
A8	PRD DESAFUERO	TCI		GC	0:35	0:51	
A9	PIE DE NOTA PRD SENADO APOYO	A CUADRO	XXX	MR	0:20	0:19	
A10	PRD SENADO APOYO	CS		CI	1:00	1:21	1:21
A11	PIE LA OFENSIVA MEDIÁTICA	A CUADRO	XXX	MR	0:15	0:24	
A12	OFENSIVA MEDIÁTICA	CS		OC	1:30	1:28	1:28
A13	PIE AMLO ESTRATEGIA	A CUADRO	XXX	MR	0:15	0:09	
A14	AMLO ESTRATEGIA	CS		VM	1:20	1:51	1:51
A15	CRONOLOGÍA DESAFUERO	SS	BACK	CM	0:30	1:01	
A16	DIPUTADOS DEL PRD DF D.H.	TCI		CM	0:30	0:49	
A17	CREEL DECLARACIÓN D.H.	TCI		IP	0:30	1:05	
A18	ESCENARIOS PARA SUSTITUTO	SS	BACK	OC	1:00	0:48	
A19	SUSTITUTO OPINIONES	TCI		OC	1:00	1:34	
A20	JOEL ORTEGA OPERATIVO	SS	MAPA	VM	0:30	0:53	