



Universidad de
La Sabana

EL PECHO A LAS BALAS

Por: María Victoria Castán

Proyecto creativo de carácter escrito

Asesor: Oscar Eduardo Adán Díaz
Profesional en Cine y Televisión
Magíster en Educación

Universidad de La Sabana
Facultad de Comunicación
Comunicación Audiovisual y Multimedia
Chía
2023

Influ-celadores

1. Resumen

EL PECHO A LAS BALAS es una *sitcom* a una sola cámara con elementos de falso documental que explora la naturaleza humana a partir de la diferencia de clases, desde el punto de vista de los celadores de un conjunto residencial de estrato 5. La primera temporada consta de 8 capítulos de 22 minutos cada uno. Para la realización de la narrativa se ha hecho investigación sobre el género y el subgénero específico de comedia a utilizar, las clases sociales y los conflictos generacionales. Se presentará un proyecto escrito que consta con una investigación y marco teórico, la biblia de una serie y la escritura del piloto.

Palabras clave: Comedia, sitcom, falso documental, hibridación, serie.

2. Abstract

EL PECHO A LAS BALAS is a single camera sitcom with mockumentary elements that explores human nature from the social class differences, from the point of view of the concierges who work in an upper-middle class residential complex. The first season has 8 episodes of 22 minutes each. To create this narrative, there was an investigation of the specific comedy genre and subgenre that were used, social classes and generational conflict. A written project will be presented. This project consists of research, a theoretical framework, the show's bible and the script of the pilot.

Keywords: Comedy, sitcom, mockumentary, hybridization, series.

Índice

3. Introducción.....	6
4. Logline.....	6
5. Storyline.....	6
6. Tagline.....	7
7. Premisa.....	7
8. Sinopsis.....	7
9. Argumento.....	7
10. Objetivos.....	8
10.1. Objetivo general.....	8
10.2. Objetivos específicos:.....	8
11. Justificación.....	8
12. Investigación.....	9
12.1. Objetivo General: Conocer y dominar las bases teóricas de la escritura de guion para ponerlo en práctica en la creación de una serie a través del entendimiento profundo del género y formato del proyecto.....	9
12.2. Objetivos específicos:.....	9
12.3. Justificación.....	10
12.4. Introducción.....	10
12.5. Marco Teórico.....	10
12.5.1. Sitcom como género.....	10
12.5.1.1. Definición del género.....	10
12.5.1.2. Personajes.....	14
12.5.1.3. Universo.....	17
12.5.1.4. Características.....	19
12.5.1.4.1. Diálogos y la fórmula del humor verbal (lingüística).....	19
12.5.1.4.1. Humor visual a través de la reacción.....	21
12.5.1.5. Tramas recurrentes.....	22
12.5.1.6. Estructura de los capítulos.....	25
12.5.1.7. Historia de la sitcom.....	26
12.5.1.7.1. La primera sitcom.....	27
12.5.1.7.2. Sitcom en los años 50's.....	28
12.5.1.7.3. Sitcom en los años 60's.....	29
12.5.1.7.4. Sitcoms en los años 70's.....	31
12.5.1.7.5. Sitcoms en los años 80's.....	32
12.5.1.7.6. Sitcoms en los años 90's.....	33
12.5.1.8. Sitcom Contemporanea.....	34
12.5.1.9. Hibridación del sitcom y la comedia.....	36
12.5.1.9.1. Falso Documental.....	37
12.5.2. Lucha social en los productos cómicos.....	39
12.5.2.1. Socialización entre clases sociales.....	39
12.5.2.2. El impacto de la comedia en el imaginario colectivo / del espectador.....	41

12.5.2.3. El humor como liberación de la opresión.....	43
12.5.3. Conflicto generacional desde la sociología.....	45
12.5.3.1. Generación como sentido de comunidad.....	45
12.5.3.2. Influencia del contexto social en una y su manera de comunicarse	47
12.5.4. Sitcoms significativos en la historia.....	48
12.5.4.1. I Love Lucy.....	48
12.5.4.2. Seinfeld.....	50
12.5.4.3. Vuelo Secreto.....	51
12.5.4.4. Guerra de Vecinos.....	52
12.5.5. Conceptos relacionados con la serie.....	53
12.5.5.1. Estructura de una sitcom.....	53
12.5.5.2. El humor.....	54
12.5.5.3. Estructura del chiste.....	54
12.5.5.4. Clases sociales como conflicto cómico.....	54
12.5.5.5. Conflicto generacional como generador de comedia.....	55
13. Biblia.....	55
13.1. Descripción general del proyecto.....	55
13.2. Valores extra narrativos.....	56
13.3. Ficha Técnica.....	56
13.4. Personajes.....	57
13.4.1. Personajes Principales.....	57
13.2.4. Personajes Secundarios.....	70
13.5. Episodios.....	71
13.5.1 Mapa de Tramas.....	71
13.5.2. Sinopsis por Capítulos.....	72
13.5.3. Estructura de los capítulos.....	76
13.6. Universo.....	80
13.6.1. Geografía:.....	80
13.6.2. Espacios:.....	80
13.6.3. Cultura y Sociedad:.....	80
13.6.4. Reglas en el Trabajo:.....	81
13.6.5. Reglas de Compañeros:.....	81
13.6.6. Reglas de la casa de Alejandro:.....	81
13.6.7. Idioma:.....	81
13.6.8. Economía:.....	81
13.6.9. Tecnología:.....	82
13.6.11. Arquitectura:.....	82
13.7. Estrategia de Audiencia.....	82
13.7.1. Audiencia Objetiva.....	82
13.7.2. Justificación y Pertinencia de la Audiencia Objetiva.....	83
13.7.3. Proyección Internacional del Proyecto.....	84
13.7.3.1. Estándares y Perspectivas.....	84

13.7.3.1. Agentes de la Industria Audiovisual.....	84
13.8. Estrategia de financiación.....	84
13.8.1. Financiación para el desarrollo del proyecto.....	85
13.8.1.1. Estrategia a nivel nacional.....	85
13.8.1.2. Estrategia a nivel internacional.....	86
13.8.2. Participación en la serie dentro de la productora.....	87
13.8.2.1. Estrategia nacional.....	87
13.8.2.2. Estrategia Internacional.....	88
13.9. Estrategia Transmedia.....	89
13.10 Estética del Proyecto.....	94
13.10.1. Tono y Estilo.....	94
13.10.2. Moda.....	94
13.10.3. Caracterización de locaciones.....	95
14. Escaleta.....	97
15. Guion Secuenciado y Dialogado.....	111
16. Conclusiones.....	142
17. Referencias.....	144
18. Anexo.....	149
18.1. Filmografía.....	149

Índice de Figuras

1. Figura 1.....	18
2. Figura 2.....	29
3. Figura 3.....	30
4. Figura 4.....	31
5. Figura 5.....	32
6. Figura 6.....	33
7. Figura 7.....	34
8. Figura 8.....	35
9. Figura 9.....	38
10. Figura 10.....	40
11. Figura 11.....	50
12. Figura 12.....	51
13. Figura 13.....	52
14. Figura 14.....	53
15. Figura 15.....	58
16. Figura 16.....	61
17. Figura 17.....	64
18. Figura 18.....	67
19. Figura 19.....	69
20. Figura 20.....	91
21. Figura 21.....	92
22. Figura 22.....	93
23. Figura 23.....	96
24. Figura 24.....	96
25. Figura 25.....	96
26. Figura 26.....	97
27. Figura 27.....	97
28. Figura 28.....	97

Índice de Tablas

1. Tabla 1.....	57
2. Tabla 2.....	72
3. Tabla 3.....	77
4. Tabla 4.....	77
5. Tabla 5.....	78
6. Tabla 6.....	78
7. Tabla 7.....	79
8. Tabla 8.....	79
9. Tabla 9.....	80
10. Tabla 10.....	80
11. Tabla 11.....	83
12. Tabla 12.....	87
13. Tabla 13.....	88
14. Tabla 14.....	88
15. Tabla 15.....	89
16. Tabla 16.....	94

3. Introducción

La vida de Alejandro se pone patas arriba cuando la familia de su prometida decide sacarla del país para separarla de él, ya que creen que es un bueno para nada. Alejandro tiene que hacer lo único que no quiere hacer en la vida, trabajar. En el proceso, descubre y refleja la realidad trabajadora de Colombia y se enfrenta a desafíos emocionales como la relación con su papá o un posible triángulo amoroso.

La serie muestra la realidad de la clase trabajadora colombiana y refleja los estragos de quienes son, comúnmente, mirados por debajo. A través de las redes sociales de Alejandro, se toma a los celadores de un conjunto residencial como claro ejemplo de la humanidad que existe detrás del puesto de trabajo al ver emociones, conflictos y situaciones chistosas que viven en su día a día.

En el desarrollo del proyecto están presentes la investigación, la biblia y el guion de los primeros dos episodios de la serie. Se muestra el proceso de creación, investigación y los elementos narrativos del proyecto, a partir de los cuales se crean la historia, los personajes y las tramas por desarrollar. Este proceso hace posible el establecimiento de un universo narrativo de comedia con elementos de falso documental, haciendo uso de las redes sociales y su forma de comunicar directamente hacia la audiencia de manera aparentemente auténtica, generando empatía en el espectador y una fuente de humor.

La serie está ideada para plataformas de streaming. Así mismo, se plantea hacer uso de elementos multimediales, aprovechando la presencia de las redes sociales, para expandir el universo a las mismas y ampliar el alcance comercial.

4. Logline

Un joven perezoso acepta un trabajo de celador a regañadientes para ahorrar y perseguir a su prometida fuera del país, pero una nueva carrera como influencer y, quizás un nuevo amor, le cambian los planes.

5. Storyline

Cuando los papás de Luz, la prometida de Alejandro, la sacan del país para alejarla de él su vida da un vuelco. Se ve obligado a trabajar como celador con su papá para ahorrar e irse con ella. Sin embargo, su carrera como influencer comienza a despegar y para mantenerla debe quedarse en su país. Justo cuando debe tomar una decisión, un nuevo amor aparece en su lugar de trabajo.

6. Tagline

Trabajar nunca había sido tan interesante.

7. Premisa

Los planes pierden importancia cuando encuentras tu pasión.

8. Sinopsis

Alejandro (22) cree que los sueños cumplidos caen del cielo. Es por esto que la familia de su prometida, harta de verlo sin rumbo, la saca a fuerzas del país para evitar la boda. Este es el empujón que él necesitaba para aceptar un trabajo como celador con su papá y ahorrar para ir tras ella. En su nuevo trabajo conoce a su nuevo mejor amigo, Samuel (27), y a Marina (26), un posible interés romántico.

Alejandro, junto a sus nuevos amigos y compañeros de trabajo, se mete en problemas constantemente, y aprende poco a poco como ser un adulto responsable.

Ya que les gusta documentar su vida en redes sociales, a Alejandro le surge la oportunidad de iniciar un proyecto como influencer, pero para esto debe quedarse en el país y abandonar su compromiso con Luz (23). Justo cuando debe tomar una decisión, Marina le confiesa su amor.

9. Argumento

Alejandro es un joven al que le gusta disfrutar la vida. Es muy atractivo y socialmente hábil, lo cual le ha permitido, hasta ahora, salirse con las suyas en la vida con el mínimo esfuerzo. Cuando por fin está listo para echar cabeza y comprometerse con su novia Luz, ella le confiesa que sus papás la están obligando a irse a Estados Unidos. Pero todo tiene una solución, ahora Alejandro debe conseguir un trabajo para ahorrar e irse con su novia a Miami.

Para Alejandro conseguir trabajo no es nada fácil. A duras penas se graduó del colegio y no se ha molestado en prepararse para trabajar. Debido a esto, debe recurrir a su último recurso, trabajar como celador con su papá. A pesar de que no está preparado, el enchufe lo ayuda a entrar con ciertas limitaciones y compromisos.

El trabajo como celador de Alejandro recibe diferentes respuestas por parte de sus amigos y familiares. María, su mamá, está orgullosa de su trabajo; John Jairo, su papá, está preocupado; Luz, su novia, está avergonzada; y él mismo está frustrado ya que cree que puede hacer algo mejor.

Alejandro, por el aburrimiento en el trabajo, comienza a hacer contenido para redes. Debido a su atractivo y carisma comienza a tener seguidores muy rápidamente. Esto le trae algunos problemas en el trabajo, con su familia y con Luz, pero él persevera al darse cuenta de que puede convertirlo en un trabajo.

Por otro lado, Alejandro conoce a una nueva compañera de trabajo, Marina, quien sin quererlo se interpone en la relación entre Alejandro y Luz, ya que Alejandro comienza a tener sentimientos por ella.

Todo se complica cuando Luz va de visita al mismo tiempo en el que a Alejandro le ofrecen un contrato como influencer. Alejandro debe elegir entre Luz y Marina y debe decidir si va a viajar como influencer o permanecer en su puesto de celador.

Finalmente convence a su nuevo agente de conseguirle contratos locales, de tal forma que pueda mantener su trabajo, y elige a Marina, y a su hija, sobre Luz.

10. Objetivos

10.1. Objetivo general

Desarrollar la biblia de una sitcom diseñada para plataformas de streaming, con elementos de falso documental, cuya trama refleje las diferencias de clases sociales en la sociedad latinoamericana a través del humor.

10.2. Objetivos específicos:

- Utilizar las estructuras canónicas de la *sitcom*
- Desarrollar un guion de *sitcom* que reflejan el humor de la cultura latinoamericana
- Diseñar un plan de negocios para el proyecto de sitcom
- Conceptualizar una *sitcom* en donde haya hibridación de géneros.

11. Justificación

Proyecto de sitcom que busca mostrarle a la audiencia la vida de los celadores, quienes los rodean constantemente aunque muchas veces no se les presta mucha atención. La serie muestra el lado más frustrante y difícil, pero también el más divertido de la vida de los celadores. El objetivo es lograr que la audiencia empatee con los trabajadores y las situaciones absurdas que viven y vean como ridículo el rol del residente del conjunto, quien no se entera de lo que pasa a su alrededor y pasa pena por esto.

A través de recursos tecnológicos dentro de la diégesis, la serie utiliza el recurso de falso documental para otorgar credibilidad a la historia y generar cercanía con los personajes.

Los personajes de esta serie lidian con problemas cotidianos como el no tener ni idea de lo que quieren hacer con su vida, con su vida amorosa, con sus amigos o con su familia, con el valor agregado de registrar todo en un falso documental hecho por los celadores de tal forma que todo el mundo está enterado de las situaciones que están viviendo, excepto quienes los rodean y son más cercanos a ellos.

La serie está escrita en formato de *sitcom* debido a que pretende mostrar problemáticas modernas a través del humor presente en situaciones de conflicto. Utiliza el falso documental ya que está desvelando la verdad que pocos ven: Los celadores que trabajan en los conjuntos residenciales y a quienes los residentes ven todos los días, tienen una vida fuera de la portería digna de ser contada y que puede ser entretenida y con la cual es fácil identificarse. Asimismo, las audiencias cada vez buscan contenido más accesible y fácil de ver, por lo que una serie como una *sitcom*, procedural y de pocos capítulos, se convierte en una narrativa atractiva para el espectador.

Series como *The Office*, *Modern Family*, *Pretty Smart* han demostrado éxito en situaciones similares. Sin embargo, *El Pecho a las Balas* se diferencia debido a que los personajes están conscientemente exponiendo sus vidas en redes sociales para crear el documental. A esto se le añade el fuerte tono latinoamericano que tiene la serie, por lo que la audiencia latina se sentirá identificada y representada.

12. Investigación

12.1. Objetivo General: Conocer y dominar las bases teóricas de la escritura de guion para ponerlo en práctica en la creación de una serie a través del entendimiento profundo del género y formato del proyecto.

12.2. Objetivos específicos:

- Explorar a profundidad el género *sitcom* y comprender su definición, historia e influencia.
- Llegar a un conocimiento profundo de las implicaciones del falso documental como recurso en un proyecto de ficción
- Explorar la comedia y su desarrollo desde el guion.

12.3. Justificación

La investigación del proyecto tiene como objetivo brindar las bases teóricas y las herramientas necesarias para comprender y crear la narración con sus respectivas tramas, espacios y personajes correspondientes al género y al formato por utilizar de manera creíble, coherente y entretenida.

La investigación es necesaria para el proyecto ya que la *sitcom* es un formato que evoluciona con el tiempo y con el espectador, por lo que es necesario saber adaptar la comedia a la audiencia actual de forma asertiva, creando una relación, también, con la forma de transmisión actual de la televisión.

Por último, es necesario conocer el recurso de falso documental para poder utilizarlo de manera adecuada durante el desarrollo del proyecto.

12.4. Introducción

Durante la investigación se hará, en primer lugar, un estado del arte de la *sitcom* como formato, profundizando en los personajes, universo y sus características. Se tendrá en cuenta la historia del género y como se evidencia, a través de las *sitcoms* más conocidas de la historia, la comedia mediante sus tramas prototípicas y arquetipos.

También se explorará la representación de la lucha de clases sociales a través del conflicto cómico y la lucha entre clases desde el punto de vista de la sociología, aplicado a Latinoamérica. Por último, se tendrán en cuenta las brechas generacionales como generadores de comedia y situaciones en las que se puede crear humor.

Todo esto será aplicado a la estructura del chiste y la aplicación del humor a productos audiovisuales a través del diálogo, la reacción, la imagen y las tramas presentes.

12.5. Marco Teórico

12.5.1. *Sitcom* como género

12.5.1.1. Definición del género

El género es la forma estandarizada de categorizar los productos de ficción y no ficción. Se aplica a múltiples formatos de entretenimiento como lo son la literatura, el teatro, el cine y la televisión. De acuerdo con Altman, R (1999), son establecidos por la industria y reconocidos por la audiencia y cumplen la función de contribuir al proceso de distribución y promoción.

Según la mayoría de los críticos, los géneros aportan las fórmulas que rigen a la producción; los géneros constituyen las estructuras que definen a cada uno de los textos; las decisiones de programación parten, ante todo, de criterios de género. (Altman, 1999, p.06)

La comedia es uno de los géneros más reconocidos en la industria audiovisual y en el teatro. Es un género cuyo principal propósito y característica es la de generar humor y, de esta forma, ser una fuente de entretenimiento. Desde sus inicios, la comedia se ha apoyado, principalmente, en las situaciones cotidianas de la realidad para representarla de manera chistosa para la audiencia.

En la televisión es muy común la producción de comedia, a estos productos comúnmente se les categoriza como “telecomedia”. Término definido por Ángel Carrasco Campos (2020). en *Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones.*

Telecomedia: Serie de ficción de televisión, de estructura abierta y contenidos realistas, cotidianos y cercanos a las audiencias, orientada hacia la diversión a través del humor y la comedia como forma principal, aunque no exclusiva, de entretenimiento. (Carrasco Campos, 2020, p.189)

Carrasco explica que se trata del formato originario de Estados Unidos en la década de los 1950 y explica que su nacimiento coincide con la postguerra y el auge de la televisión.

La *sitcom* es el formato tradicional usado para producir telecomedia. Ha evolucionado con el tiempo, por lo que sus características han variado de acuerdo con el momento de la historia desde el cual se analice. Esto ocurre en parte debido a los cambios sociales que afectan la percepción del humor en la audiencia y la forma en la que se pueden identificar con los personajes.

Se formará una definición del género a partir de la creación de una síntesis de los conceptos del género que han formado autores reconocidos. Esta definición sirve como base de investigación para llevar a cabo el proyecto.

Para definir la comedia de situación como género se usará como base el texto de Fernández Toledo (en *Rompiendo moldes: discurso, géneros e hibridación en el siglo XXI*) quien hace énfasis en la evolución de la *sitcom* como género estudiándolo a partir de su nacimiento, al ser una narrativa derivada de la radio.

Herencia directa de la radio y del teatro, la comedia de situación es uno de los géneros televisivos más artificiales en términos formales. Una de sus particularidades más significativas es que el modelo de producción, estructura narrativa y temática no se modificó sustancialmente hasta finales de los 90, un modelo que se rompió con la llegada de Seinfeld (NBC,1989) y el resto de nuevas comedias a partir del año 2000. (Fernández Toledo, 2009, p.35).

La *sitcom* tiene, desde sus inicios, una serie de características consideradas como prototípicas que contribuyen a la identificación del género por parte de la audiencia y a la producción de este, como lo son el humor a partir de los gags y estereotipos y la prevalencia del diálogo en la narrativa. De acuerdo con Fernández Toledo (2009) la modernización de la *sitcom* ocurre con la hibridación con otros géneros, a partir de lo cual se crea la *sitcom verité* en el que se mezcla la ficción con el formato documental dentro de la narrativa.

El género nace de la radio y tiene sus inicios en la televisión tradicional, por lo que cumple con una serie de características estandarizadas a través de las cuales crea familiaridad con la audiencia y genera humor. El *sitcom* es un formato bien conocido y amado por la audiencia, ya que a través de sus claras características se ha encargado de crear espacios y personajes icónicos muy bien recibidos y recordados por la audiencia.

Además de su evolución, es importante comprender los estándares narrativos que caracterizan la *sitcom*, para lo cual se tendrá en cuenta la definición de Gomez Gonzalez (en La parodia en la comedia animada estadounidense de prime time. El caso de la *sitcom*) que hace de la *sitcom* clásica, quien hace énfasis en la importancia del final de cada episodio del género para comprender la narrativa.

La *sitcom* tradicional se caracteriza por los finales felices y artificiales que sacrifican la lógica y la credibilidad en aras de resolver todos los problemas y atar todo los cabos sueltos de forma casi mágica. Además, en cada episodio, los personajes se enfrentan a nuevas situaciones que los abocan a tomar decisiones éticas y morales de las que aprenden una valiosa lección. (Gomez Morales, 2015, p.71)

Gomez Morales (2014) explica que, aunque los finales felices no son una regla y su ausencia no representa un defecto, son utilizados junto a una enseñanza al final del episodio comúnmente, aunque esto signifique sacrificar la lógica de la situación.

Por otro lado, otra característica de la *sitcom* que lo define como género es la estructura cíclica de sus episodios, ya que independientemente de si se consigue un final feliz o no, los personajes siempre vuelven al orden natural en el cual inició el episodio.

El sitcom proporciona seguridad a su audiencia, su estructura cíclica y el resto de sus características le permiten saber al espectador que todo va a estar bien y esto reduce su ansiedad. Se convierte en un producto audiovisual cómodo y reconfortante de ver.

Por último, se tendrá en cuenta la definición de sitcom creada por Mills (2009) en *The Sitcom*. En la cual establece lo esencial que es tener en cuenta el valor cómico del género. Esto se debe a que el género es reconocido por el mismo factor cómico por el cual crea una conexión con la audiencia.

La noción de que las sitcoms apuntan a hacer reír parece tan obvia que no necesita evidencia o investigación. La comedia de televisión es constantemente juzgada por su capacidad de hacer reír, y su acercamiento a las audiencias, críticas y la industria creativa. La meta aquí no es sugerir otra cosa; mientras los acercamientos académicos del sitcom son abundantes y emplean una amplia cantidad de métodos con varios propósitos, el género se define por su impetus cómico, el cual tiene una clara relación con la respuesta de la audiencia. (Mills, B. 2009, pp. 100-123)

Pero no se puede obviar el factor cómico del género, ya que es su característica principal y la cual le da el atractivo. El sitcom nace de la comedia desde sus inicios y su propósito es netamente hacer reír a la audiencia. Tiene una estructura muy clara en la que encaja chistes o gags en momentos estratégicos para generar risa en la audiencia. También consta de elementos muy propios como las risas enlatadas, las cuales nacen para contagiar la risa del espectador desde su casa.

Se ha mencionado anteriormente la evolución de la sitcom. Esto se debe a que es un género televisivo que está en constante cambio, adaptándose a la percepción del humor de las audiencias a través de los diálogos, el diseño de personajes, las tramas e incluso el modelo de producción y la hibridación con otros géneros.

De acuerdo con Fernández Toledo, P, es, de hecho, el género televisivo más cambiante en el mercado internacional.

La hibridación de géneros no es la única característica de esta nueva sitcom. Como se adelantaba, se observa también una redefinición del

género mediante nuevas técnicas de construcción del humorismo a través de los personajes, principalmente, con su consecuente impacto en las tramas argumentales de los episodios. (Toledo, 2009, p.33)

Esta evolución y capacidad de adaptación ha permitido que el género no solo se haya mantenido vigente hasta la actualidad, sino también altamente relevante.

Los cambios que sufre la sitcom durante la historia están directamente relacionados con los modos de ver de la audiencia. Las tramas se adaptan a las normas sociales de cada época, y en ocasiones incluso se adelantan a las normas sociales de manera progresista.

Sin embargo, aunque la serie ha sufrido y continúa sufriendo transformaciones, mantiene los elementos que lo caracteriza y crea esa familiaridad en la audiencia que necesita para disfrutar de la televisión y apegarse a los personajes.

12.5.1.2. Personajes

Comprender a los personajes de la *sitcom* es primordial para completar la definición del género y tener una investigación completa del tema. Ya que la fuerza de este género, y su valor cómico, recaen fuertemente en la formación de los personajes y las relaciones que crean entre ellos.

Anteriormente se mencionó la estructura cíclica de la comedia de situación y cómo, al final de cada episodio, se vuelve al estado inicial de este. Esto tiene relación con sus personajes, quienes no suelen aprender de sus errores o de su proceso por lo que siguen realizando acciones parecidas con el mismo valor cómico.

Como indica Forero (2020) en *Escribir televisión. Manual para guionistas*, los personajes de la *sitcom* suelen ser divertidos porque son, en cierta medida y en diferentes aspectos, torpes. Al mismo tiempo, realizan acciones que, a la persona común, que conforma la audiencia, le daría vergüenza realizar. Debido a esto el público tiende a sentirse superior al personaje y puede reírse de su torpeza y de las consecuencias que sufre por ella.

Aunque nos sintamos superiores, simpatizamos con esos personajes porque ellos hacen lo que nosotros querríamos hacer pero lo reprimimos por no transgredir una norma social: tirar un pastel con crema en la cara de alguien, sacarle la lengua a un policía, etcétera. (Forero, 2002, p. 129)

La audiencia se da el lujo de burlarse del personaje porque se siente superior al mismo, debido a su torpeza, pero al mismo tiempo porque simpatiza con este y se siente identificado con sus deseos.

Es necesario hacer énfasis en la importancia de los arquetipos en la comedia de situación. Según Scott Sedita (Los 8 Arquetipos de la Comedia) existen 8 arquetipos presentes en todas las comedias de situación: el lógico e inteligente, el perdedor encantador, el neurótico, el tonto o el loco, el cabrón, el materialista, el ligón y el de la vida interior.

El lógico suele ser la voz de la razón del grupo. Representa un polo a tierra y tiende a traer calma a la red de personajes. Ocasionalmente el resto de los personajes le hacen perder la calma, lo cual se convierte en fuente de humor. Algunos ejemplos son Donna de *That 70 's Show*, Claire Pritchett de *Modern Family* o Marge Simpson de *Los Simpsons*.

El personaje perdedor es ese al que todo le sale mal. Tiende a ser adorable, pero torpe en un aspecto importante de su vida, usualmente social o laboral. El perdedor, no es necesariamente tonto. Casi siempre tiene carisma o es muy sarcástico. Algunos ejemplos son Chandler de *Friends* y Luke de *Modern Family*.

El neurótico es alguien nervioso, que se obsesiona con hacer todo a la perfección. Puede hiper fijarse en aspectos como la limpieza, la puntualidad o seguir las normas. Algunos ejemplos son Mónica de *Friends* o Eric de *That 70 's Show*.

El loco o el tonto es un personaje que toma decisiones aún sabiendo que van a tener consecuencias negativas. Tiende a meter en problemas al resto del grupo. Puede causar desagrado en la audiencia por lo que es importante darle características positivas. Algunos ejemplos son Kelso de *That 70 's Show* y Homero Simpson de *Los Simpsons*.

El cabrón es el personaje al que no le importan los sentimientos de los demás. No tiene sensibilidad y es egoísta. No tiene en cuenta al resto cuando tiene un objetivo. Algunos ejemplos son Hyde de *That 70 's Show* y Jay Pritchett de *Modern Family*.

El materialista puede ser parecido al cabrón. Sin embargo, su motivación va dirigida hacia el consumismo. Tiende a obsesionarse con su imagen y las cosas que tiene. A veces es interesado. Suele tener rasgos sensibles que suavizan su carácter. Algunos ejemplos son Haley Sunphy de *Modern Family* y Jackie de *That 70 's Show*.

El ligón piensa constantemente en su propia belleza física y en la de quienes le atraen. Solo le interesa tener relaciones esporádicas y no busca nada serio, ya que su deseo es netamente carnal. Algunos ejemplos son Joey de *Friends* y Barney de *How I Met Your Mother*.

El de la vida anterior es un personaje que tiene una historia con un contexto distinto al del resto de los personajes. Tiende a parecer excéntrico o raro ya que su cultura o forma de comunicarse son distintas a las del resto del grupo. Algunos ejemplos son Phoebe de *Friends* y Fez de *That 70 's Show*.

Estos arquetipos, en una misma red de personajes, crean conflictos y situaciones cómicas que resultan divertidas a la audiencia, además de familiares.

Así mismo, también se reconoce la presencia de los estereotipos en los personajes de la sitcom, quienes tienden a tener rasgos exagerados de la personalidad y comportamientos y acciones comunes e incluso repetitivas en ocasiones.

Gregory Lopez (2011) señala que la cultura de masas nutre a los estereotipos que cumplen los personajes de la comedia en Comedia Romana y Ficción Televisiva. Explica que la audiencia se siente cómoda con lo que conoce ya que puede predecir sus acciones y resultados.

En efecto, la presentación caricaturesca de tipos universales e inequívocamente reconocibles es una de las claves del éxito de estas producciones, pues permite una conexión con la ansiada audiencia, basada en el recurso a lo popular. (Gregory Lopez, 2011 p.100)

Se entiende, entonces, que estos arquetipos son exageraciones de estereotipos que se presentan y son aceptados en sociedad, lo que les da su carácter cómico.

Es primordial que la red de personajes en la *sitcom* funcione bien a la hora de crear conflictos y situaciones cómicas ya que este formato gira netamente en torno a su núcleo de personajes, usualmente conformado por, aproximadamente, 5 personajes.

En sus inicios, la sitcom giraba siempre alrededor del entorno familiar. Sin embargo, con su evolución esto se volvió más variado y se expandió hacia el ambiente de trabajo y a los grupos de amigos. De acuerdo con Gregory Lopez, R (2011) p.100 "Entre las situaciones a las que hace referencia el género

destacan las propiciadas por las relaciones familiares, de amistad o profesionales”.

A pesar de la expansión del contexto en el que se relaciona el núcleo de personajes, se mantiene el aspecto familiar ya que estos siempre se comportan de tal manera debido a la confianza que se tienen y la cantidad de tiempo que pasan juntos.

Las características que definen a los personajes juegan un papel primordial en el éxito de la sitcom como formato, ya que el humor que generan y su familiaridad proporcionan entretenimiento a la audiencia, pero también comodidad y seguridad.

Sobre todo en la series de *sitcom* tradicional, se trata de personajes que la audiencia ve por años. De alguna manera se convierten en sus amigos o familia ya que, al verlos a través del televisor, es como si compartiera los momentos de la trama con ellos, desde su casa. Es por esto que es sumamente importante un buen diseño de los personajes. Deben ser torpes y tener defectos, pero al final del día deben transmitir seguridad y comodidad a la audiencia para que sepan que esperar y sientan el deseo de seguir viéndolos en próximos capítulos.

12.5.1.3. Universo



Figura 1

La *sitcom* se caracteriza por centrar su narrativa en un universo reducido, que consta de muy pocas locaciones a través de las cuales sus personajes se mueven de manera recurrente. Esto se le atribuye a sus orígenes en el teatro romano, en el cual las historias se desarrollaban en aproximadamente tres escenarios, con la diferencia de que estos eran en el exterior y en el formato televisivo siempre son en el interior.

Como señalan López Gregoris y Unceta Gómez (2011), la razón detrás de ese cambio es porque, en la época en la que se desarrollaba el teatro romano la mayoría de las interacciones importantes ocurrían fuera del hogar, mientras que la comedia de situación ocurre en un contexto social en el que estas interacciones ocurren dentro del hogar u otros espacios cerrados.

En la sitcom ese mismo proceder se ha invertido y lo que se convierte en habitual son las escenas de interior. El motivo, consideraciones económicas al margen, podemos encontrarlo en el hecho de que en la sociedad actual los diálogos con la familia, amigos o compañeros se producen en los domicilios correspondientes. (López Gregoris, & Unceta Gómez, 2011, p. 98)

Debido a que el éxito de una sitcom y su intención humorística está fuertemente ligado a los diálogos de los personajes y a sus reacciones, el espacio debe servir este propósito al ser amplio y profundo, de tal forma que permita enfatizar los planos cerrados, en los que se enfatice la conversación. También es imprescindible que la arquitectura permita que los personajes se encuentren y las reacciones ante sus acciones o comentarios sean claras, con la intención de generar un *punch* cómico.

Thomas Azzari, escenógrafo de Seinfeld, intentó cambiar el set del apartamento de Jerry en la serie ya que este no cumplía con el propósito mencionado. “Afirmaba que cuando un personaje entra en escena necesitas grabar la entrada de este y las reacciones de los que ya estaban dentro”. (Márquez, 2019/2020). A pesar de que esto no fue posible, lograron hacer que el espacio funcionara debido a su amplitud.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, en cuanto a los colores y elementos que conforman el espacio, estos deben estar diseñados de tal forma que ambientan y dan contexto sin quitarle protagonismo a los personajes, quienes son el centro de la narrativa.

Sin embargo, al ser el universo de una sitcom un espacio tan reducido, es común que la audiencia sienta apego por elementos básicos como el sofá de Central Perk en *Friends* (1994) o el ascensor dañado en *The Big Bang Theory* (2007). Cuando una comedia de situación tiene elementos característicos y originales en el set, esto se presta para otro tipo de interacción con la narrativa por parte de la audiencia.

Además de los elementos que constituyen el escenario, Barroso García (1996) indica que las risas de la audiencia se han convertido en un elemento

primordial en la construcción del universo de una sitcom, en Realización de Géneros Televisivos.

El público no es un mero adorno, potencia la interpretación de los actores durante la grabación, pero sus risas y aplausos también potencian el efecto para la audiencia televisiva; por lo que en estos casos ha de incorporarse (sus reacciones, su disposición, su seguimiento de la acción) como si de un elemento más de la comedia se tratara. (Barroso García, 1996, p.286)

La audiencia en vivo es un aspecto de la producción del formato que nace desde la radio, su predecesor. Al darse cuenta los productores de que la risa de la audiencia en vivo era contagiosa para la audiencia televisiva lo comenzaron a usar como herramienta para generar humor, por lo que pasó a caracterizar a las sitcoms y a convertirse en parte de su universo.

Se entiende que la risa es contagiosa, es por esto que la audiencia en vivo contribuye al factor cómico del producto final. Cuando la audiencia en casa escucha esas risas siente la necesidad de reírse también, creando entretenimiento y familiaridad que le dan a la serie su atractivo y caracterización.

12.5.1.4. Características

12.5.1.4.1. Diálogos y la fórmula del humor verbal (lingüística)

El diálogo de un producto audiovisual es todo lo que dicen los personajes. Tiene múltiples funciones, siendo la primera la de dar información al espectador que la imagen no puede dar, o complementar esta misma. En el caso de la televisión esta función del diálogo es especialmente importante ya que, al ser un derivado de la radio, muchas veces los espectadores se apoyan más del sonido que de la imagen para recibir información.

Otra función importante del diálogo en un producto audiovisual es la de caracterizar a un personaje y proporcionar contexto sobre el mismo a través de la lingüística. Fuentes Rueda (2018) señala que “Cada personaje debe tener su voz, ha de ser único y reconocible. Mientras más conozcamos al personaje, mientras más profundo y complejo sea, mejores líneas de diálogo tendrá”.

En el diálogo de la *sitcom* predomina una sucesión de gags, a través de los cuales los personajes manifiestan el conflicto base de cada capítulo de manera humorística, con la intención de generar risas en la audiencia.

Una característica común de la lingüística en la *sitcom* es el uso de juegos de palabras. Estos se prestan para generar dobles sentidos e incluso confusiones entre los personajes, a través de palabras con doble significado o similar fonética, que generan liberación cómica en los diálogos.

Jana Kuchařová (2013) en *Linguistic Analysis of Wordplay in the Friends Sitcom* indica que a través de los juegos de palabras, los malentendidos y el uso inteligente del lenguaje se producen situaciones y reacciones que producen risas en la audiencia.

Los juegos de palabras pueden ser empleados entre amigos al igual que en los medios. La meta de los juegos de palabras es capturar la atención del lector o espectador a través de formulaciones inusuales usadas en los títulos de artículos de periódicos o en las noticias en televisión. (Kuchařová, 2013, p.8)

Jana Kuchařová (2013) indica que hay una serie de recursos lingüísticos empleados en la comedia de situación que permiten este juego de palabras.

- Estructura fonética y gráfica: Palabras similares que generan malentendidos.
 - Paronimia: According to Attardo (1994, 110-111) “two words are paronyms when their phonemic representations are similar but not identical.”
 - Homonimia: Son las palabras cuya escritura coincide, pero su pronunciación no lo hace.
- Estructura del léxico: Polisemia, el uso de una palabra con dos o más significados que se presta para dos posibles respuestas (Una obvia y una que representa un gag cómico) o para recursos literarios como la metáfora y la metonimia.

Estos recursos utilizados para generar humor a través de gags muchas veces se vuelven repetitivos, de esto se puede tomar ventaja al hacer uso de los gags recurrentes. Se trata de un acontecimiento humorístico que se presenta, como mínimo, tres veces durante la serie. Se convierte, casi, en un chiste interno entre los personajes de la serie y la audiencia.

De igual manera, el diálogo en la comedia de situación debe responder a normas establecidas del guion audiovisual con el fin de mantener la atención del público y la naturalidad.

En una *sitcom* el guion debe constar de diálogos creados para ser hablados y no leídos, por lo que el lenguaje empleado debe sentirse real ante los espectadores. Sin embargo, los personajes no pueden hablar como lo hacen las personas fuera de la diégesis debido a que deben proporcionar información clara para dar contexto a la narrativa y permitir que avance.

De la misma forma, el diálogo de una *sitcom* debe responder al ritmo del producto audiovisual y respetar tiempos establecidos de tal forma que la audiencia se mantenga concentrada en la trama y sienta la armonía al ver el producto.

12.5.1.4.1. Humor visual a través de la reacción

Anteriormente se menciona la importancia de las reacciones de los personajes en la *sitcom* y como el espacio debe servir este propósito.

Teniendo en cuenta el nombre del género *sitcom* y como deriva de *situation comedy* se puede entender que su base cómica parte de diferentes situaciones que tienen que sobrellevar los personajes, pero especialmente de las reacciones de ellos frente a las mismas. “Se puede ya apuntar cómo lo más significativo de las comedias de situación es observar cómo reaccionan los personajes ante los conflictos que se les presentan” (Perez, 2009)

De acuerdo a Richard Hornby (2015) , la narrativa se centra en las relaciones que crean los personajes entre ellos y no en el contexto del mundo en el que viven. Es por esto que sus interacciones, y las reacciones que generan, son el protagonista del formato.

Dicho esto, es esencial el humor visual en la *sitcom* para agregar valor cómico a las reacciones de estos personajes. En el formato se hace uso de los gags constantemente para generar risas. Sin embargo, no se tiene en cuenta usualmente que dicho gag puede salir de lo verbal.

A pesar de que en la *sitcom* el diálogo es primordial, Laura María Aliaga Aguza explica, en Mecanismos de Humor Visual en la Comedia de Situación Como Conocí a Vuestra Madre, que los gags visuales caracterizan al género debido a su contribución a la reacción de los personajes ante las situaciones que viven.

De este modo, la comedia de situación recurre a la imagen como mecanismo para crear el efecto cómico junto a otros recursos como pueden ser lingüísticos, paralingüísticos, kinestésicos o proxémicos. Sin dicha imagen no existiría humor, aunque nos parece conveniente señalar que, en ocasiones, va acompañada de algún comentario de los

personajes que a pesar de no ser humorístico ayuda a crear el efecto hilarante. (Aliaga Aguza, L (2014), p.11).

Alianza Aguza señala que la comedia visual es un recurso que puede, o no, estar relacionado directamente con el sonido, por lo que hay chistes o efectos cómicos que dependen del diálogo y otros que son totalmente independientes de este.

La comedia televisiva está caracterizada por la reacción de los personajes. Es por esto que, a pesar de que el chiste esté o no en el diálogo, es común que el verdadero generador de humor en un producto televisivo sea la reacción de los personajes ante los diálogos, sonidos y situaciones que se les presentan. Por lo menos, se puede representar la conversación de dos hombres hablando sobre una mujer, pero esto no será chistoso hasta que la audiencia no vea la reacción de sus esposas.

12.5.1.5. Tramas recurrentes

Como se ha mencionado, la producción de la *sitcom* es un sistema estandarizado. Esto incluye la estructura de su guion y la creación de sus tramas.

Si se entiende que la comedia de situación originalmente deriva del teatro romano y de las historias que se contaban en este, se deduce que las características de las historias son similares. Se trata de historias familiares, que ocurren en un entorno reducido y cuyos personajes tienden a navegar el entorno familiar, laboral y romántico. Teniendo en cuenta las posibilidades, es común que haya tramas que se repitan o historias muy similares.

Por otro lado, la comedia de situación es un formato que, en televisión, siempre ha procurado economizar su producción. Desde sus inicios los productos de comedia han buscado hacer el proceso de creación bajo en costos y rápido. Al estandarizar procesos también se estandarizan ciertas tramas. Para los creadores es más rápido y efectivo utilizar una fórmula que funcione y adaptarla a su serie.

Por esta razón es común que en cada producto haya chistes recurrentes y lo mismo ocurre con las tramas, es común ver la misma en múltiples productos. “La clave es la buena combinación de sus posibilidades y que den buenas premisas (set up) para ser explotadas en sucesivos remates (punchlines)” (Reyes, C. 2020)

De acuerdo a Reyes, C (2020) estas son algunas de las tramas recurrentes en la sitcom:

- Familiares:
 - Visita de un pariente
 - Visita de un viejo amigo
 - Nueva adquisición en la casa
 - Dejar a los niños con familiar o niñera
 - Problemas con una mascota
- Romance
 - Conquistar a alguien con ayuda
 - Interés romántico usando a alguien
 - Problemas en una boda
 - Visita de un ex
 - Despecho o tusa
 - Malentendidos
 - Personajes simulando ser pareja
 - Test de fidelidad
- Personales
 - Flashbacks
 - Flashforward
 - Tramas de envidia
 - Dietas
 - Inversión económica
 - Cambio de look
 - Un personaje en bancarrota
 - Personajes con parecido entre ellos
 - Enfermedad antes de un evento decisivo
 - Audiciones
 - Sufrir las consecuencias de la fama
 - Un personaje logra ser su versión idealizada
- Espaciales
 - Huida de un personaje
 - Redecorar o arreglar la casa
 - Mudanza
 - Aventura o viaje
 - Viaje en un vehículo
 - Viaje a un lugar con gente loca o extraña
 - Un personaje esconde a alguien
 - Asistir a reuniones
- Legales o jurídicas

- Un personaje es testigo de un crimen
- Acusación falsa
- Encontrar un tesoro
- Asunto en jefatura, comisaría o juzgado
- Duelo por honor
- Un personaje es confundido con un criminal
- Laborales
 - Aspirar a un trabajo
 - Ascenso laboral
 - Conseguir el trabajo perfecto por un malentendido
 - Rotación constante entre varios trabajos
 - Una inversión
 - Accidente laboral
 - Cambio de jefe
 - Invitación a comer con el jefe
- Fechas especiales
 - Especial de navidad, *halloween*, acción de gracias
 - Cumpleaños
 - Aniversario olvidado
 - Especial de día de los inocentes
- Dilemas de clan
 - Deportes
 - Aparente buena causa
 - Un personaje propone nuevas condiciones
 - Pelea o apuesta por el liderazgo
 - Participación en un concurso
 - Deuda por gratitud
 - Apuestas
 - Un personaje cree que está muriendo
 - Uno o varios personajes tienen una gran oportunidad
 - Un personaje quiere salvar a otro
 - Viaje a un universo paralelo
 - Un personaje descubre una forma de dominar a los demás
 - Venganza colectiva
 - Espionaje a un personaje
 - Un personaje decide alejarse del resto
- Otros
 - Episodio disparatado
 - Episodio hecho con escenas de otros episodios
 - Episodio inspirado en cuentos de hadas

Estas tramas recurrentes usualmente parten de la incomodidad de los personajes o de hechos que salen mal o, por el contrario, dan malos resultados. Sin importar la trama, siempre se vuelve al estado inicial de la narrativa.

El uso de las tramas recurrentes permite enganchar al espectador. Usualmente, las personas se ven atraídas hacia lo conocido ya que el saber el resultado de las acciones de los personajes, o sospecharlo, proporciona tranquilidad y construye la confianza en el espectador. Por esta razón, presenciar tramas recurrentes dentro del *sitcom* le da al formato cierta familiaridad que conecta con la audiencia.

12.5.1.6. Estructura de los capítulos

La estructura de los capítulos de televisión cumple varias funciones. En primer lugar, al haber una estandarización se crea una organización en la parrilla de contenido, lo cual permite que siempre haya contenido siendo transmitido y que todos los productos sean vistos. En segundo lugar, acostumbra a la audiencia a una estructura con la que se familiariza y se siente cómoda, lo cual la motiva a seguir ejerciendo el papel de espectador. Por último y más importante, es la manera en la que las series se adaptan a la forma de ver de la audiencia.

La estructura de los capítulos nace de la necesidad de que la audiencia siga viendo la serie a pesar de cortes comerciales o después del final de un capítulo. Se divide la historia de tal manera que cada bloque contenga la cantidad justa de información para entretener al espectador y proporcionarle preguntas que solo pueda responder al seguir viendo la serie.

Debido a que cada formato de serie televisiva tiene estandarizaciones de producción diferentes y una cantidad de minutos en pantalla, la estructura de cada una varía. Usualmente las series premium se dividen en tres o cuatro actos debido a que su longitud es de aproximadamente una hora. Las comedias de situación tienen su propia estandarización en cuanto a la estructura.

A pesar de que la *sitcom* deriva de la radio, sus orígenes vienen del teatro romano y griego. De esta forma de narrativa provienen muchas de sus características, como el uso del espacio o el hecho de que no abarque temas políticos y, de la misma forma, su estructura narrativa. “Sobre la construcción del guion de la *sitcom*, cabría decir que los principios dramáticos aristotélicos han sido ajustados a la naturaleza del medio televisivo”. (Perez & Diego, 2009, p.86)

Como se menciona, la estructura de cada capítulo se ha adaptado al medio de transmisión, el televisivo. Su longitud se rige por la franja televisiva otorgada a la comedia de 22 minutos por episodio y los actos se dividen por los espacios comerciales que fraccionan la serie.

Adicionalmente, de acuerdo con M^a del Mar Grandío Pérez, Patricia Diego González (2009) se añade la multitrama a la comedia, de tal forma que por episodio suele haber tres tramas que se entrelazan entre sí e involucran a distintos personajes.

En la televisión, entre cortes comerciales, es necesario mantener la atención de la audiencia. Es por esto que entre actos, que ocurren cada 12 minutos, entre pausas comerciales, se empezó a implementar el *cliffhanger*, con la intención de crear expectativa de tal forma que la audiencia no pierda interés en la narrativa. Este *cliffhanger* no ocurre solo entre actos, sino que también se implementa entre episodios y temporadas para enganchar a la audiencia y que sigan consumiendo el producto.

Respondiendo a esta misma necesidad de mantener la atención y crear expectativa, se crea el *teaser* al inicio de cada episodio. Se trata de una corta escena cuya intención es llamar la atención de la audiencia y adelantar la trama del capítulo.

Por esta razón, se establece que el *sitcom* está compuesto por un *teaser*, en el cual se presenta el episodio, sus personajes y su estructura, además de añadir un elemento cómico o *gag*. Al *teaser* le sigue el primer acto, de aproximadamente 12 minutos, en el que se desarrolla el problema y los personajes plantean una solución. Luego continúa el segundo acto, en el cual los personajes ponen en plan en acción y resuelven, o no, el conflicto del episodio. Finalmente se cierra el episodio con un *cliffhanger*, este cierre motiva a la audiencia a seguir viendo la serie, ya que quieren saber que va a pasar a continuación.

12.5.1.7. Historia de la *sitcom*

La comedia tiene sus orígenes en la literatura. Desde entonces se entiende la comedia como parte, o derivado, del género dramático, desde una perspectiva jocosa. La *sitcom*, como formato, se origina en el teatro, en donde la audiencia presenció por primera vez un estilo de narrativa similar a las series televisivas vistas hoy en día, de acuerdo a Laguna Hernández G, (2013). .

Posteriormente, la comedia se hizo popular en el medio radiofónico, el cual era mucho más accesible para la población y más fácil de consumir de manera masiva. En la radio se producían programas con personajes ya conocidos y se creaba familiaridad con las historias contadas. Adicionalmente, se comenzaron a hacer programas en vivo, por lo que las risas de la audiencia comenzaron a hacer parte de la comedia y a invitar a quienes escuchaban en sus casas a reírse también.

Dentro del medio radiofónico, aparece una de las características altamente distintivas y más comentadas de la comedia de situación, la risa del público en vivo; por ello, en este apartado, se introduce un paréntesis para conocer cómo surge dentro de los programas cómicos. (Laguna Hernandez, 2013, p.4)

Estas risas, al comprobar su efectividad, se llevaron al medio televisivo. Aunque aún se grababa en vivo, usando las risas de la audiencia, también se comenzaron a utilizar risas pregrabadas, mejor conocidas como risas enlatadas, las cuales le dieron el nombre al formato de comedia enlatada.

Al nacer la televisión, inicia la *soap opera* como género televisivo. La cual lleva a la pantalla características como la escenografía repetitiva y, usualmente, en interiores y el seguimiento de pocos personajes y su vida cotidiana, convirtiéndose también en un antecesor de la *sitcom*. “Esta teoría, que parece en principio un poco descabellada, no lo es tanto. Muy por el contrario, define bien algunos de los mecanismos internos de este género”.(Barroso García, 1996, p.185)

Desde el teatro hasta la comedia en la radio y la ficción en la televisión, se juntaron esta serie de características que dieron origen a la *sitcom*, formato televisivo de aproximadamente 20 minutos, perteneciente al género de la comedia que hace uso de la escenografía repetitiva, una cantidad pequeña de personajes, el diálogo y las reacciones y las risas enlatadas para generar humor.

12.5.1.7.1. La primera *sitcom*

Como fue anteriormente mencionado, la comedia en la radio constaba de personajes recurrentes, por lo cual algunos actores se hicieron conocidos. Este fue el caso de Lucille Ball, quien protagonizaba *My Favorite Husband*, uno de los programas más conocidos de la época.



Figura 2

Gracias a su reconocimiento logró hacer el salto a la televisión con el programa *I Love Lucy* (1951-1957), el cual es considerado como la primera comedia de situación televisiva. Esta serie estaba protagonizada por la actriz y su esposo, Desi Arnaz. Esta serie no solo innovó por sus ideales, ya que no presentaba al ama de casa perfecta, sino a una más bien rebelde y torpe, sino por su forma de producción, de acuerdo a Laguna Hernández G, (2013).

Desde sus inicios se caracterizó por la innovación en cuanto a producción televisiva; actualmente, representa el primer programa filmado a tres cámaras para la televisión, olvidando lo que hasta ese momento constituía la forma tradicional. (Laguna Hernandez, 2013. p.7)

I Love Lucy no solo innovó en la producción televisiva por la forma de grabar la serie y la cantidad de cámaras usadas. También introdujo escenarios con decorados fijos que se mantuvieron durante toda la serie, el más famoso siendo el apartamento de los protagonistas. Esto suponía una novedad para la audiencia, en contraste con los escenarios desmontables que se habían utilizado en la comedia hasta el momento.

12.5.1.7.2. *Sitcom* en los años 50's

En esta época la *sitcom* se centraba exclusivamente en el núcleo familiar. Mostraba los ideales de la época y era un "ejemplo" para las familias norteamericanas, representando el conocido sueño americano. Por esta razón, de acuerdo a Laguna Hernandez, G (2013), las series de esta época siempre mostraban a familias blancas, con hijos, religiosos y un tanto consumistas.

Los valores que promovían estas series influenciaban la trama, por lo que usualmente giraban en torno a la adquisición de nuevos productos para la casa, el padre y marido como proveedor y la mujer como ama de casa. Reflejaban los valores capitalistas y conservadores de la época. Estos valores estaban influenciados por el momento histórico que estaba viviendo Estados Unidos en la época, ya que era el país que producía estas series, de acuerdo a Laguna Hernandez, G (2013).

Estados Unidos apenas unos años atrás, en 1945, salía airoso del más grande conflicto armado que ha existido en el planeta, la Segunda Guerra Mundial, después de la cual el mundo quedó dividido en dos grandes bloques ideológicos, uno capitalista y otro socialista, en donde Estados Unidos se ubicaba como la primera potencia mundial y se encontraba al frente del bloque capitalista, por lo tanto defendía los valores de la modernidad y un gobierno basado en un sistema político democrático. (Laguna Hernandez, 2013. p.9.).

A pesar de que *I Love Lucy* fue la *sitcom* más representativa de la época, y una de las más representativas de la historia, hubo muchas otras series similares, que cumplían con los mismos valores y esquemas de producción, procedentes de la época. Algunos ejemplos son *Father Knows Best* (1954), *I Married Joan* (1952), *The Honeymooners* (1955) y *Leave It To Beaver* (1959). Varias de estas series también tuvieron su procedencia en series radiales.



Figura 3

12.5.1.7.3. *Sitcom* en los años 60's

En este momento, el formato ya se había establecido y demostrado su efectividad por lo que no sufrió grandes cambios, sino que más bien continuó

cobrando fuera. Se produjeron múltiples nuevas series bajo la premisa de su prosperidad. Sin embargo, sí se innovó en cuanto a sus tramas al introducir elementos de fantasía a las *sitcoms* de la época.

La década de los sesenta representó [...] un cambio drástico, pues aunque se intentó continuar con la utópica representación familiar de los años cincuenta, se optó por la utilización de escenarios y hechos completamente fantásticos. (Laguna Hernandez, 2013. p.11.)

Las dos series con elementos fantásticos más representativas de la época son *Hechizada* (1965) y *Mi Bella Genio* (1965). Ambas series mostraban una aparente pareja tradicional estadounidense conformada por un hombre proveedor y un ama de casa. Sin embargo, escondían el secreto de que la mujer era mágica. En el caso de la primera serie se trataba de una bruja y en la segunda de una genio en una botella. Las series se hicieron increíblemente populares debido a sus protagonistas femeninas, su encanto, ligera torpeza y expresiones recurrentes.



Figura 4

Otra serie emblemática de la época en la que predomina la fantasía es *The Munsters* (1964). Los personajes de esta serie son una familia conformada por monstruos que se consideran a sí mismos una familia tradicional norteamericana. Algunas otras series de los años 60's son *Los Locos Addams* (1964), *The Mothers in Law* (1967) y *Get Smart* (1965).



Figura 5

En el momento histórico en el que se grabaron estas series, Estados Unidos y el mundo estaban pasando por un momento difícil debido a la Guerra Fría. Sin embargo, los conflictos políticos y económicos de la época no existían en las narrativas de ficción, por lo que no se ve reflejado en ninguna de las *sitcom*.

12.5.1.7.4. *Sitcoms* en los años 70's

Durante los años 70's se comenzaron a introducir temas políticos o considerados polémicos para la época. A pesar de que aún era común ver la *sitcom* cuya trama giraba en torno a la familia, ya no era la norma y empezaban a aparecer grupos de amigos o colegas como núcleo de la narrativa.

Algunos de los temas introducidos en las series de este tiempo, en un entorno familiar o no, fueron el divorcio, la pobreza, la guerra, la homosexualidad y el racismo. A pesar de que todos estos eran temas bien conocidos culturalmente y presentes en los medios a través de las noticias, nunca antes se habían visto en la ficción.

Dentro de la temática abordada, se abandonaron algunos tabúes y se incorporaron al escenario tópicos como el divorcio, los conflictos raciales, la desconfianza en el gobierno norteamericano entre los trabajadores, los conflictos generacionales, las dificultades económicas, la independencia femenina, las drogas, la homosexualidad, las problemáticas de las clases sociales más bajas del país, entre otros. (Laguna Hernandez, 2013. p.13.)

Entre las series más conocidas de la época destacan *M.A.S.H* (1972), *The Mary Tyler Moore Show* (1970), *Good Times* (1974) y *Three's Company* (1977).

Estas series tocan todos los temas anteriormente mencionados y que se consideraban polémicos y declaraciones políticas en la época.



Figura 6

12.5.1.7.5. *Sitcoms* en los años 80's

En esta época surgió la televisión por cable y, por lo tanto, la segmentación de la audiencia. Esto supuso una regresión para la *sitcom* ya que su audiencia disminuyó al migrar a otros formatos. Sin embargo, esto no supuso un impedimento para su producción y, al contrario, significó la motivación para producir más series que se adaptaran a los diferentes gustos de los espectadores.

Lo anterior, sólo representó para los creadores, guionistas y directores de comedias de situación un gran estímulo. [...] Por lo que se dio mayor importancia a las preferencias de la sociedad contemporánea y con base en ello se comenzaron a producir comedias de situación dirigidas a grupos específicos de la población. (Laguna Hernandez, 2013. p.15.)

Algunas series conocidas en la época son *Alf* (1986), *The Cosby Show* (1984) y *Full House* (1987). Aunque en el momento no tuvieron el mismo reconocimiento que habían tenido otras *sitcoms* en décadas anteriores, estas series son actualmente consideradas como clásicos del formato.



Figura 7

12.5.1.7.6. Sitcoms en los años 90's

Gracias a la persistencia y constante motivación de las casas productoras, las *sitcoms* siguieron produciéndose con la misma fuerza que en las cuatro décadas anteriores, se lograron adaptar a la audiencia en el momento y volvieron a cobrar mucha fuerza. Al mantenerse la segmentación de audiencias también se mantuvo, e incluso se amplió, la cantidad de temas tratados en estas series y la diversidad de sus personajes.

Los discursos narrativos de los noventa, siguieron tan variados como en la década anterior; igual se podía ver a una familia afroamericana, una familia blanca, un escenario totalmente fantástico, uno apegado al contexto social contemporáneo, 18 un niño y/o adolescente como protagonista –kiddie sitcom 10–, un grupo de adultos protagónicos, una mujer madura soltera y profesionalista, lo mismo que una mujer ama de casa, etc. (Laguna Hernandez, 2013. p.17.)

La serie que se considera que dio inicio a esta época fue *Seinfeld* (1989), la cual transformó la forma de ver sitcoms e inició esta nueva era del formato. Descrita como “Una serie sobre nada”, esta serie seguía la vida de Jerry Seinfeld y sus amigos en su vida cotidiana. Otras series emblemáticas de la época que encajan con estas mismas características son *Friends* (1994) y *That 70's Show* (1998).

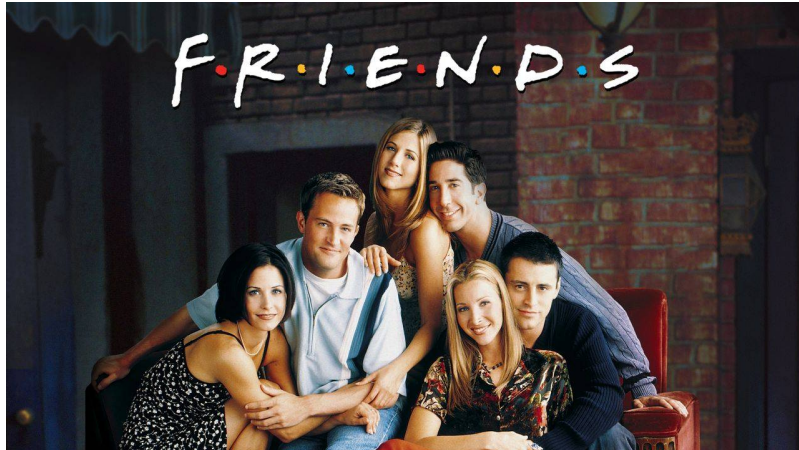


Figura 8

12.5.1.8. Sitcom Contemporanea

Al hablar de *sitcom* es común que se interprete como una serie un tanto vieja o “los clásicos de la televisión”. Sin embargo, el formato evoluciona con el tiempo y actualmente las series que lo conforman varían mucho de las primeras *sitcoms*.

Como se ha visto en el apartado anterior. Las *sitcoms* se adaptan al tiempo, la cultura y los avances tecnológicos. Es por esto que las series actuales, a pesar de ser fieles a las características más importantes que hacen parte del formato, tienen características totalmente nuevas.

El primer aspecto a destacar sobre la *sitcom* contemporánea es la construcción del personaje. Debido a que el formato gira casi en su totalidad en torno a los personajes, esta es una de las características más importantes.

En la *sitcom* siempre se han creado personajes con los que la audiencia se pueda identificar fácilmente y, aún más importante, que creen una conexión y familiaridad con el espectador. Por esta razón, las características de estos personajes siempre habían sido sencillas, inocentes y un tanto planas.

De acuerdo a Fernández Aparicio, E (2012-13), los personajes de la *sitcom* actual son mucho más complicados. Tienen moralidad cuestionable e, incluso, algunos pueden ser considerados malas personas. De esta forma se asemejan más a las personas reales.

Como si a los autores les molestara la bonhomía imperante en el género hasta ese momento, la *sitcom* contemporánea parece dispuesta a ofrecernos una amplia galería de miserias humanas, de personajes

quijotescos, replegados sobre sí mismos, en los que prima el egocentrismo e incluso la megalomanía. [...] En cierto modo, podríamos hablar de una pérdida de la inocencia respecto al personaje cómico, que ya no tiene por qué ser buena persona ni un cascarrabias entrañable. (Fernandez, 2013, p.21.)

A pesar de que esta evolución de la creación de los personajes es una generalidad que se ha convertido en norma, hay algunos que han sufrido este cambio de forma más drástica. Los grupos sociales que constituyen las minorías o que sufren de opresión han exigido a los medios una mejor representación, que se adapte a los cambios culturales. Esto se ha visto reflejado con claridad en las series contemporáneas.

Debido a que la *sitcom* tiende a girar en torno a la familia y al ambiente laboral, las mujeres son el grupo social cuya evolución se ha hecho más presente en las series contemporáneas. A pesar de que siguen estando presentes como cabeza de familia, ya no siempre cumplen con los roles de género tradicionales.

De acuerdo con Martín Sanchez (2019) en *Hibridación y Análisis Textual de la Narrativa de la Sitcom Norteamericana*, las tramas de la comedia de situación comúnmente se centran más en su futuro profesional que en las labores del hogar. Incluso, no es raro que no busquen formar una familia propia.

Pero estos avances en torno a los derechos de las mujeres llevan reflejándose en la *sitcom* desde sus mismos inicios, provocando una evolución que pasó desde la imagen de la ama de casa entregada [...] hasta la evolución de la mujer, en su búsqueda de desarrollo personal y profesional. (Sanchez, 2019, P. 141).

Los personajes y la forma en la que representan a los distintos grupos sociales no son lo único que ha adquirido complejidad en la *sitcom*. Las tramas y el modelo de producción también han ganado profundidad.

Desde el inicio de la *sitcom* era una comedia grabada a multicámara con tramas verticales. Sin embargo, en los últimos años se han producido comedias de situación grabadas a una cámara, con tramas horizontales en las que se incluye la evolución del personaje y temas complejos, sin dejar de lado el aspecto cómico que la caracteriza. “Diversificación y mayor complejidad de las tramas, nuevos arquetipos de personajes o renovación formal en la realización con fines humorísticos son solamente algunas de las características más relevantes de estas comedias”. (Bonaut, J y Grandío, M, 2009, p. 33).

Finalmente, se ha añadido complejidad a la trama de la *sitcom* a través de la hibridación con otros géneros y formatos. De esta forma las características de la trama, producción y creación de personajes han evolucionado al fusionarse con características de drama, telenovela, falso documental, entre otros.

12.5.1.9. Hibridación del sitcom y la comedia.

A medida que la *sitcom* evoluciona, también se ha visto su hibridación con otros géneros y formatos. A partir de finales de los 90 's comenzaron a surgir series que comparten características con otros modelos de producción como el drama, la telenovela o el falso documental.

Darío Martín Sánchez (2020) habla de los nuevos métodos que emplean las comedias de situación en Hibridación y análisis textual de la narrativa en la *sitcom* norteamericana

La hibridación a la que se ha visto sometida la *sitcom* ha fracturado por completo el diseño clásico de la comedia de situación. [...] A lo largo de la década anterior ya comenzó este proceso, originado como resultado de tres grandes flujos de hibridación: la *sitcom* clásica, la Quality TV y el Pay TV. (Martín Sanchez, 2020, p. 61).

El procedimiento de la hibridación da origen a muchas series muy conocidas hoy en día que se han vuelto íconos del formato como lo son *Sex and the City* (1998) y *The Office* (2005).

La hibridación de la *sitcom*, igual que todos los otros aspectos que han evolucionado con el formato, nace debido a la necesidad que tienen las narrativas televisivas de comunicar de una manera que se adapte a su audiencia actual, y al contexto social.

Actualmente, por ejemplo, las series de televisión son más cortas o con menos capítulos. Esto se debe a que la audiencia está saturada de información y hay mucho contenido por consumir por lo que su atención se retiene por una menor cantidad de tiempo.

La cultura, los medios, el sistema y las condiciones en las que vive la audiencia tienen un efecto en la manera en la que consumen televisión, es por esto que la televisión tiene que adaptarse constantemente a estos cambios para mantener su relevancia.

Marta Fernandez Pena (2013) en *La Hibridación Como Motriz de Cambio en las Comedias de las Series de Televisión* indica que la hibridación es un elemento innato de la televisión, debido a que cada vez que evoluciona con su audiencia debe adaptar elementos de otros géneros o formatos. De esta manera evoluciona.

Es preciso señalar que este carácter híbrido es la esencia misma del medio, no solo por su doble condición de arte e industria con sus recíprocas concesiones, sino también porque su supervivencia y evolución han dependido de un proceso de apropiación, recuperación y conquista de varios estilos, géneros, convenciones y artes. (Fernandez Penas 2013, p.135).

Las series más exitosas tienden a tener una combinación entre lo más tradicional y cómodo para la audiencia, como uso del arquetipo o tramas prototípicas, sin perder la oportunidad de adoptar nuevos elementos de distintos formatos para volverse más atractivos para su audiencia actual.

La primera *sitcom* en excursionar la hibridación y un nuevo modelo de producción fue *Sex and the City*, al incluir elementos de *Quality TV* en su producción. Esta serie introdujo una puesta en escena elaborada y tramas complejas, que hablaban abiertamente de sexualidad, contribuyendo a la evolución del formato a través de esta hibridación.



Figura 9

12.5.1.9.1. Falso Documental

El falso documental es un subgénero que nace de la conexión que hay entre la ficción y la no ficción. Existe cierto debate sobre su surgimiento, debido a que la distinción entre ficción y no ficción es complicada de definir.

El debate sobre el falso documental y la forma en la que se posiciona justo en el medio de la ficción y la no ficción no finaliza en su surgimiento. Este género no le avisa a la audiencia que está ante un falso documental, sino que se presenta como un producto de no ficción, usualmente, por lo que su única diferenciación con el documental es el hecho de que la historia que cuenta no es verídica.

Sin embargo, De acuerdo con Kike García de la Riva (2008) en ¿Qué es El Falso Documental al Fin y al Cabo? si se pone en duda la supuesta veracidad con la que se presenta el documental y se entiende que este género se ha alejado de sus orígenes, de tal forma que ya no representa al mundo con total transparencia y que su discurso está sesgado, la línea que lo separa del falso documental es muy delgada.

El falso documental es un género que se sitúa al mismo nivel que el documental dentro de lo que es la no-ficción y que pone en evidencia, mediante la parodia, la crítica y la deconstrucción (esto es, apropiación indebida de sus métodos) los discursos factuales como el documental o el reportaje televisivo. (García de la Riva, 2008, p.4).

Es innegable que incentiva a la reflexión crítica al presentar la duda de donde se encuentra la línea entre la realidad y la ficción. Juan José Feria Sánchez (2018) reflexiona sobre esto en El falso documental, la autoficción y la comedia contemporánea a través de la realización del guion del largometraje Estoy cansado de llamarte Jota. Sin embargo, se centra más en la meta del falso documental como género.

El falso documental, proceda del documental o de la ficción, es un género que se interesa por la reflexión crítica, ya sea de una manera más explícita para el espectador o no. Un falso documental no tiene por qué explicitar al espectador durante la narración que lo que cuenta es un engaño. (Feria Sánchez, J (p. 19) 2018)

El falso documental engaña sutilmente al espectador y lo hace caer en cuenta de la realidad a través de una representación de esta en un formato de ficción.

Una de las clasificaciones del falso documental es la parodia, la cual se ha utilizado para realizar productos audiovisuales de comedia. Usualmente, se utiliza para generar una reflexión crítica sobre la cultura popular a través del humor. “La reflexión surge de la broma o de la apropiación de convenciones documentales para generar comedia o burla”. (Feria Sánchez, J (p. 20) 2018).

Curb Your Enthusiasm, la *sitcom* protagonizada por Larry David, fue la primera en incluir elementos de falso documental, creando un mockumentary. Sin embargo, fue *The Office*, versión norteamericana, la serie encargada de hacer el formato realmente reconocido, convirtiéndose en una serie de culto.



Figura 10

Este formato de hibridación se ha vuelto progresivamente más popular debido a la capacidad que tiene de hacer reír a la audiencia y su éxito. *Modern Family* es la serie más reciente que ha hecho uso de este recurso. La serie ha alcanzado un gran éxito al mezclar elementos contemporáneos y tradicionales de la *sitcom*.

12.5.2. Lucha social en los productos cómicos

12.5.2.1. Socialización entre clases sociales

Como seres humanos, vivimos y nos desarrollamos en sociedad. Esto implica una interacción con las otras personas que viven en ella. Esta interacción conlleva al proceso de socialización, a través de la cual nos convertimos en miembros funcionales de una sociedad y generamos una cultura.

Antonio Lucas Marín (1986) en *El Proceso de Socialización, un Enfoque Sociológico*, explica que, mediante la socialización, el individuo se vuelve funcional en sociedad y adquiere la cultura propia de esta.

Al utilizar el término exacto “socialización”, en lugar de otros con un significado similar como los de educación y aprendizaje, estamos manifestando nuestra insistencia en considerar el peso que tiene la sociedad como un todo en el proceso de formación y crecimiento del individuo. (Marín, 1986, p. 1)

Las culturas, sociedades y comunidades desarrollan una serie de códigos que se convierten en sistemas simbólicos a la hora de socializar y comunicarse. Estos se ven reflejados en aspectos como el habla y la lengua.

Los grupos que se rigen por estas normas o siguen estos sistemas no sólo están determinados por un espacio geográfico, sino por una cultura creada por un grupo de individuos que comparten experiencias parecidas. Uno de los aspectos que moldea el desarrollo de una cultura es la clase social.

De acuerdo con Bernstein (1985) en *Clases Sociales, Lenguaje y Socialización*, la clase social determina la experiencia de vida de un grupo grande de personas y por lo tanto sus normas de socialización ya que influye en aspectos como trabajo, educación, valores familiares y el rol que cumple cada individuo.

El sistema de clases influye poderosamente en la distribución del conocimiento entre los miembros de una sociedad; también condiciona el sentimiento que les permite actuar sobre el mundo, el cual es compartido de manera desigual. El sistema de clases separa claramente las comunidades unas de otras jerarquizándolas y oponiéndolas sobre una envidiosa escala de valores. (Bernstein, 1985, p.5)

Por esta razón, el sistema de clases encasilla a los individuos de una sociedad al darles roles que deben cumplir dentro de la misma. Existe la comunicación y las conexiones entre clases sociales. Sin embargo, hay un orden de jerarquías que determina su manera de comunicarse y las libertades que se puede dar cada uno.

Los seres humanos, desde niños, aprenden a comunicarse a través de códigos. Estos códigos determinan la forma de socializar y, por lo tanto, el acceso a la información. Se trata de un sistema influenciado por los grupos sociales, como la familia y el ámbito escolar, y, por lo tanto, definido por las clases sociales.

Mónica Linguado y María Zorraíndo (1981) explican en *Proceso de Socialización en la Etapa Preescolar* como, desde el momento en el que el niño se comienza a relacionar con personas fuera de su entorno familiar aprenden sobre la sociedad en la que viven y el lugar que cumplen en esta.

Las experiencias que tiene el niño con sus iguales, desde la edad de 2 ó 5 años, en adelante, hasta la adolescencia no solo le ayudan en los aspectos sociales de su desarrollo sino que además son elementos

necesarios para el proceso mediante el cual se descubre a sí mismo como individuo por derecho propio. (Linguado, M y Zorraindo, 1981, p.1)

El desarrollo de códigos de comunicación está en constante construcción hasta la edad adulta, en la cual los individuos de la sociedad aprenden a interactuar con su entorno y quienes habitan en este. “Los espacios públicos son los encargados de albergar y congregar los usos, las aspiraciones y la diversidad cultural que caracteriza a la población y facilitan la promoción de nuevas formas de identidad para dar forma al tejido urbano”. (Ayala, 2017, p.199).

Se entiende, entonces, que el acceso a información de un colectivo de personas está determinado por sus códigos de conducta y de comunicación, que a su vez están determinados por su experiencia de vida.

Hay múltiples factores que afectan a estos colectivos o comunidades, por lo que pueden existir múltiples culturas que se comunican de formas distintas, con base a lo que han aprendido en el ámbito familiar, educativo e incluso con su forma de interactuar con un mismo espacio.

12.5.2.2. El impacto de la comedia en el imaginario colectivo / del espectador

Actualmente, la cultura está altamente influenciada por los medios de comunicación, el consumo de discursos que la audiencia lleva a cabo tiene un efecto en el imaginario colectivo. De la misma forma, los medios se encargan de representar los ideales ya existentes de sus consumidores, para conectar con ellos. Al hacer esto, refuerzan los ideales ya implantados en las masas.

“Los imaginarios son posibilidades latentes que permiten ver más allá de lo conocido para tratar de suplir, complementar u ocupar los vacíos existentes en lo que es tangible, real, conocido”. (Galindo & Valverde, 2015, p. 43). Es una idea o serie de ideas compartidas por una sociedad o colectivo, usualmente influenciado por los medios masivos de comunicación y los discursos consumidos por los distintos grupos sociales.

Es heterogéneo, ya que los consumidores no solo experimentan realidades distintas, sino que, en una cultura de producción de medios masivos se difunden distintos discursos e ideas que pueden llegar a contradecirse entre sí, ejerciendo dominio sobre grupos de usuarios variados.

En un ambiente globalizado en el que los medios se consumen y producen en masa, los productos como lo son la televisión, el cine, la radio y la música

determinan la percepción que tienen las personas, como parte de un grupo, sobre un objeto. “De modo que los imaginarios van a estar siempre ligados al contexto y al sujeto, pues se cuenta con referentes que son compartidos y negociados con los demás miembros de la sociedad”. (Galindo & Valverde, 2015, p. 44).

Debido a esto, el imaginario colectivo está sujeto a constante cambio, ya que cada vez que se crea un nuevo escenario, como una nueva serie de televisión, este está lleno de valores, situaciones e ideas que son introducidas a la audiencia.

En el caso de la *sitcom* hay que tener en cuenta el aspecto cómico y como la risa ejerce una influencia sobre la audiencia y su percepción sobre el tema que se esté tratando en el producto audiovisual.

Se considera la risa y el humor como una poderosa herramienta de comunicación, debido a que es una acción inherente y única del ser humano causada siempre como reacción ante una situación. Debido a esto también se cuestiona el origen de ella cuando ocurre.

Un ejemplo de esto es la ridiculización. Cuando ocurre, quién ha hecho reír se siente orgulloso y quiere hacerlo de nuevo, el objeto del ridículo, por otro lado, aprende de su error y evoluciona para no caer en la misma situación. De igual manera, ambos lados sufren un cambio en su percepción de una situación y su actitud frente a ella. A gran escala, esto conlleva a cambios sociales.

Coca Ramírez (2005) en *La Influencia Social en la Concepción de lo Ridículo-Cómico a Través de la Comedia* explica que la ridiculización cumple un propósito de la rida, ya que le señala a la audiencia comportamientos considerados negativos y la educa sobre como debe conducirse en sociedad.

La ridiculización es entendida como un arma útil para la comedia, capaz de corregir las costumbres. Es concebida como un modo eficaz para presentar las debilidades humanas con el fin de que nos avergoncemos de ellas. Su función última, por tanto, es moralizar al espectador. (Coca Ramírez, 2005).

Esto puede ser positivo o negativo, dependiendo del medio que transmita y lo que se considere ridículo dentro del producto audiovisual.

Por lo tanto, a través de la risa se puede programar la percepción del imaginario colectivo, incluyendo la idea de lo que está bien y está mal. A través

de esto los medios, incluyendo las comedias de situación, han introducido valores en sus audiencias por medio de sus personajes.

Esto se debe a la empatía del espectador. De acuerdo con Augusto Boal (1974), el espectador le otorga el poder al personaje durante el tiempo de transmisión. Por lo tanto, lo que le ocurre al personaje le está ocurriendo al espectador en ese momento. Al acabar el episodio, la audiencia tiene una nueva experiencia que altera su percepción de la realidad.

Como vivimos en el sistema trágico coercitivo de Aristóteles, empatía es la relación emocional que se establece entre personajes y espectador y que provoca, fundamentalmente, la delegación de poderes, por parte del espectador, que se convierte en objeto del personaje. (Boal, 1974, p. 209)

El ejemplo más claro de esto es el valor de la familia. En un inicio las *sitcoms* eran protagonizadas estrictamente por familias tradicionales. Sin embargo, con el pasar de las generaciones introdujeron nuevos modelos de familia como familias homoparentales (*Modern Family*), familias con padres solteros (*Full House*), e incluso familias que no son familias (*Friends*).

A medida que las series y sus discursos cambian, trayendo a la pantalla familias más diversas, la audiencia se siente más cómoda con estos nuevos modelos y los valores que conformaban la familia como núcleo de la sociedad son cada vez más flexibles e incluyentes. Marinero (2017) señala que “la televisión ha servido, en el mejor de los casos, para desafiar la moral establecida, abriendo vías para la aceptación social de nuevos roles, modelos familiares y problemas cotidianos”.

12.5.2.3. El humor como liberación de la opresión

La liberación del oprimido surge de la necesidad de luchar contra la desigualdad que han sufrido los latinoamericanos desde hace siglos, y que se mantiene debido a que el opresor controla la educación y, por lo tanto, al oprimido.

Enrique Dussel (1998) explica los orígenes de la liberación del oprimido en Filosofía de la Liberación. Explica que nace en Latinoamérica y de donde importa sus ideas.

Aunque la ética de la liberación debe ser considerada una genuina creación latinoamericana, no hay que olvidar que tuvo en cuenta

diversos aportes de la ética europea y norteamericana y en general de toda la tradición occidental, pero debe señalarse también que situó rigurosamente dichos aportes en la perspectiva de un problema central: la liberación del oprimido. (Dussel, 1998, Pág. 3)

Esta idea nace de una problemática muy presente en Latinoamérica que tiene sus raíces en la desigualdad económica y social que hay en el continente, y como las figuras de poder se esfuerzan por mantener esta situación.

En el discurso de la liberación del oprimido se argumenta que el opresor expresa un falso discurso en el que todas las personas en una sociedad tienen igualdad de condiciones, ya que existen los recursos para todos. Sin embargo, de acuerdo a Javier Ocampo Lopez, quien analiza a Paulo Freire, autor de La pedagogía del oprimido, esto no es cierto.

La clase dominante ha creado una serie de mitos que reflejan su visión sobre la opresión. Paulo Freire señala los mitos de los opresores y su relación con los oprimidos. El mito de que la clase dominante defiende el orden en la libertad; el respeto a los derechos humanos; el derecho de todos a la educación. (Ocampo Lopez, 2008, Pág. 53).

Es por esto que, la ética de la liberación busca brindar educación al oprimido para que amplíe sus posibilidades y llegue a tener una vida realmente digna, a través de la resistencia a la falsa educación que provee el opresor. “En acuerdo con lo anterior la categoría «liberación» será redefinida, en este cuadro conceptual, como «negación de la alienación»”. (Dussel, 1998, Pág. 3)

De acuerdo con Delázkar Noel Rizo Gutiérrez, la televisión, y en especial la comedia, juegan un papel importante en el discurso del opresor a través de la discriminación.

“La comedia, como mercado de consumo y práctica de socialización cotidiana, se encuentra en un diálogo constante con otra práctica de socialización, también cotidiana: la discriminación”. (Ebdo, 2020, Pág. 2). Esto ocurre debido a que la comedia se basa en hacer de sus personajes un objetivo cómico, por lo que los grupos oprimidos se convierten en víctimas dentro de la pantalla.

Al ser los medios de comunicación controlados por el opresor, tienden a emitir un discurso que esparce las ideas de una falsa libertad, de tal forma que el oprimido se mantenga en la posición que se le ha asignado.

Como consecuencia, la audiencia se alimenta de la idea de que tiene igualdad de derechos y condiciones con el opresor. Sin embargo, no se le proporcionan las herramientas para poner su libertad en práctica. Por el contrario, a través de la discriminación disfrazada de comedia se le introduce la idea, inconscientemente, de que no se debe ejercer este derecho.

Sin embargo, la risa tiene poder, y esta se logra a partir del humor. El humor se considera una herramienta política importante ya que también se puede utilizar para burlar al opresor. El mejor ejemplo de esto son los caricaturistas políticos. Es por esto que los medios de comunicación, a través de formatos de ficción como la comedia de situación, han sacado provecho de este para alterar el imaginario colectivo e impedir la liberación.

A pesar de que en la actualidad no se utilice la comedia de situación y el humor empleada en esta como una herramienta de liberación, este formato tiene potencial para darle voz a las masas que se han convertido en víctimas, específicamente en Latinoamérica, y emitir un discurso en el que se fomente la práctica de la libre expresión.

12.5.3. Conflicto generacional desde la sociología

12.5.3.1. Generación como sentido de comunidad

Las generaciones han servido a las sociedades para clasificar a los individuos que las componen desde las sociedades primitivas. Esto se debe a que todas las personas viven el mismo ciclo de vida y las mismas condiciones naturales que condicionan al individuo a actuar de cierta forma.

Sin embargo, Carles Feixa (1996) indica que la edad se considera un factor cultural y no solo biológico. El comportamiento típico de un individuo en cada edad es parcialmente definido por lo que su cultura asigna a su generación.

Pues si no son universales las fases en que se divide el ciclo vital (que pueden empezar antes o después del nacimiento, y acabar antes o después de la muerte), mucho menos lo son los contenidos culturales que se atribuyen a cada una de estas fases. (Feixa, 1996, Pág. 2)

Es por esto que la edad natural y la edad social se perciben como dos conceptos diferentes que no siempre coinciden.

Las generaciones ocurren como una respuesta al proceso de cambio de los individuos de una sociedad y cómo esto afecta a la cultura y predispone a las personas a un modo de pensar particular. En una sociedad o comunidad se

hereda la cultura, pero esta se transforma cuando los factores externos evolucionan, alterando la manera en la que las personas se comportan y se relacionan con el ambiente.

Las comunidades se entienden como un grupo de individuos que comparten características que los unen, y que se perciben a sí mismos como un todo. Estas características que los agrupan pueden ser geográficas, físicas, derivadas de experiencias vividas o generacionales. Según Villoro (1999) “Cada individuo se considera a sí mismo un elemento perteneciente a una totalidad, de manera que lo que afecta a ésta le afecta a él: al buscar su propio bien busca el del todo”.

Los individuos de una misma generación dentro de una sociedad tienden a tener experiencias de vida similares. Pasan por los mismos hechos históricos, tendencias, evolución de la tecnología y demás. Es por esto que cada generación tiende a tener códigos de comunicación específicos. De esta forma se crea una comunidad a partir de cada generación.

A pesar de que existe la individualidad de las personas, la manera en la que se comportan dentro de una cultura está condicionada por la misma. Es por esto que los códigos de comunicación, las tendencias, la relación con los medios y otros aspectos aparentemente no tan importantes o superficiales afectan aspectos más profundos, como la ética y la moral, dentro de una generación.

Las comunidades, para ser consideradas como tal, deben trabajar por un bien común. De esta forma alcanzan la libertad. Sin embargo, para que este proceso ocurra, cada individuo debe trabajar por este bien común de forma consciente y voluntaria, de lo contrario se convierte en opresión. “El servicio ha de ser recíproco; nadie está dispensado de él, pues es el signo de pertenencia a la comunidad”. (Villoro, 1999, Pág. 5)

En las comunidades creadas a partir de una generación es claro ver cómo trabajan por un bien común. Usualmente los actos de un grupo de personas de la misma edad se ven influenciados por los errores que han cometido las generaciones pasadas. Por ejemplo, los jóvenes de la época de los 70s buscaban la paz después de haber sufrido las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial. Otro ejemplo más actual es la Generación Z, quienes actualmente se esfuerzan por crear conciencia sobre la salud mental ya que generaciones anteriores no han sabido manejar o enfrentar el tema.

12.5.3.2. Influencia del contexto social en una y su manera de comunicarse

El contexto social, es decir el entorno en el que una generación se desarrolla, influye enormemente en la forma que tiene una generación de comportarse, comunicarse y relacionarse con su ambiente.

Un ejemplo de esto es la comunicación escrita frente a la comunicación verbal. Una generación que no ha crecido con acceso a la tecnología no aprendió a comunicarse fluidamente a través de la comunicación escrita, ya que al momento de aprender sus códigos de comunicación las redes sociales, mensajes de texto e incluso correos aún no existían.

Por el contrario, quienes han sido expuestos a la tecnología desde una temprana edad se sienten más cómodos al expresar sus ideas y mantener conversaciones enteras únicamente a través de mensajes escritos. Y por el contrario, les cuesta mantener llamadas telefónicas, al no estar acostumbrados a esta forma de comunicación.

La generación más claramente afectada por el contexto social son los *millennials*, las personas nacidas entre 1981 y 1993. Esta generación sufrió el cambio de lo análogo a lo digital. Por lo tanto, todos sus códigos y la forma en la que se relacionan con el ambiente está altamente influenciada por el desarrollo tecnológico ocurrido

Evelín Barros Miranda (2020) en Los Medios Sociales y su Influencia en la Decisión de Compra de la Generación Millennial ahonda sobre el cambio generacional abrupto que ocurrió con la llegada de los *millennials* y su relación con la tecnología.

Las características sociales históricas que marcaron a esta generación son la tecnología y la manera de comunicarse a través de plataformas digitales, puesto que, siguen latentes en la actualidad, [...] además los *millennials* son sumamente ágiles para socializar e interactuar en las redes sociales mediante mensajes, comentarios, publicaciones. (Barros Miranda, 2020, p.83).

Estos factores no solo determinan cómo se comunica cada generación entre ellos, sino cómo se comunican los individuos entre generaciones. Al haber diferencias entre los contextos vividos por cada generación, es común ver brechas comunicativas entre distintos grupos de edad.

Los individuos de una sociedad cumplen un rol dentro de esta y asumen posiciones. Esto influye en la forma en la que se desempeñan y la forma en la que se comunican. Según Correa (2005) “En términos generales la fidelidad de la comunicación será mayor si los contextos socioculturales de la fuente y el receptor son similares. (p.35)

Cuando un grupo de personas crean códigos de comunicación como producto de sus experiencias de vida compartida, están creando una cultura e, incluso, están predeterminando sus futuras experiencias y el rol que cumplen, como comunidad, en la sociedad en la que habitan.

Debido a que cada comunidad conformada por grupos de edad ha vivido contextos culturales muy distintos, es común que se creen conflictos basados en obstáculos en el proceso de comunicación. Especialmente si los individuos que hacen parte de la interacción están muy distanciados en edad.

12.5.4. Sitcoms significativos en la historia

12.5.4.1. I Love Lucy



Figura 11

Es esencial conocerla y estudiarla ya que estableció los parámetros y las características de la *sitcom*, aún utilizados hoy en día. A pesar de la evolución del formato, esta serie es la base de todo.

Una de las primeras *sitcoms*, transmitida entre 1951 y 1957, y considerada como una de las series más importantes de la historia. Duró cuatro temporadas y fue la serie más vista durante su transmisión.

A pesar de no ser la primera comedia de situación, comúnmente se argumenta que fue la primera en establecer y aplicar el formato como lo conocemos hoy en día. I Love Lucy ganó múltiples premios y reconocimientos, incluyendo 4 Emmy Awards.

La historia es protagonizada por Lucy Ricardo, una ama de casa inocente y divertida con aspiraciones de una vida laboral exitosa como artista, a pesar de su falta de talento, y Ricky Ricardo, un hombre cubano, líder de una banda de música, con grandes aspiraciones y posibilidades de alcanzar la fama. Ambos son un matrimonio feliz que vive en un apartamento en Nueva York.

Durante la serie se representa la vida cotidiana de un matrimonio desde la comedia. Lucy no siente que su vida como ama de casa sea suficiente por lo que intenta constantemente crear una carrera como artista, pero debido a su torpeza y falta de talento siempre termina metiendo a su esposo en problemas y creando situaciones graciosas.

Al mismo tiempo, se rodean de sus mejores amigos, Ethel y Fred Mertz. Son una pareja más tradicional que se sienten contentos con mantener sus roles de género establecidos durante el matrimonio. Sin embargo, tienden a convertirse en el foco de comedia cuando tienen discusiones entre ellos, especialmente por dinero. Ellos suelen ser un poco más racionales que los Ricardo, especialmente Lucy, por lo que usualmente se convierten en la voz de la razón para ella.

La estructura y modelo de producción de la serie es clásica y sencilla, creando un precedente para el *standard*. Se repiten los mismos escenarios constantemente, al igual que los personajes y los actores (algunos llegando a interpretar más de un personaje). La narrativa se apega a esta sencillez, por lo que no hay espacio para el desarrollo de los personajes o la narrativa, a excepción de temas externos que afectan la producción, como el embarazo de la protagonista tras el cual introdujeron a su hijo en la historia.

12.5.4.2. Seinfeld



Figura 12

Una de las *sitcoms* más importantes de la historia de la televisión, innovadora por la forma de adaptar el formato a las nuevas audiencias. Fue transmitida desde 1989 hasta 1998 y contó con 9 temporadas y un total de 180 episodios. Recibió 186 nominaciones a los Emmy Awards en total, de las cuales ganó 10 premios.

Marcó un antes y un después en la historia de la *sitcom*. No solo afecta la forma de escribir y producir *sitcoms* desde su momento en adelante, sino que revoluciona el concepto de la familia como núcleo del formato, ya que da a conocer que esta familia no tiene que estar emparentada, sino que se puede tratar de cualquier grupo de personas unidas gracias a su amistad o incluso relación laboral.

Es una serie comúnmente descrita, por sus creadores, como una historia sobre nada. Una comedia que sigue la vida de Jerry Seinfeld, un comediante que vive en Nueva York, y sus amigos, que lo rodean constantemente.

Cada uno de los personajes aporta a la narrativa y su tono cómico desde su particularidad. Jerry Seinfeld es el centro del grupo de amigos y su apartamento es el núcleo del universo creado dentro de la serie. Es la persona más racional entre los personajes y la voz de la razón. Es una persona metódica y altamente organizada y limpia. Elaine Benes, la ex – novia y ahora amiga de Jerry. Es una mujer positiva, sarcástica y desorganizada. Suele meterse en problemas por ser explosiva y extremadamente honesta. Cosmo Kramer es el excéntrico vecino de Jerry. De apariencia anticuada y, usualmente, descuidada. Tiene mucha confianza con sus amigos por lo que usualmente entra al apartamento de Jerry sin anunciarse y dispone de sus cosas y comida. Es un buen amigo, honesto y seguro de si mismo a pesar de su peculiaridad. Su falta de tacto usualmente lo incluye en situaciones

conflictivas. George Constanza es el mejor amigo de Jerry desde que estaban en secundaria, es un hombre con poca confianza en sus habilidades lo que lo lleva a quejarse de su vida constantemente y a envidiar el éxito de los demás. A pesar de eso, tiende a tener éxito con las mujeres y poco a poco crea una vida laboral sólida y estable.

12.5.4.3. Vuelo Secreto



Figura 13

Sitcom colombiana producida por Punch y creada por Juan Manuel Cáceres. Fue transmitida desde 1992 hasta 1999 en Caracol Televisión. En un espacio pequeño, como lo es una oficina, logró crear varios ambientes en los que se representan conflictos laborales protagonizados por personajes excéntricos.

Es una serie que, con un lenguaje muy latinoamericano, logra representar las relaciones laborales de la clase trabajadora de Colombia de forma creíble a través del humor. Establece un buen precedente para el proyecto a realizar.

Protagonizada por Ernesto, el jefe, y Alejandro y Pilar, una pareja de casados en una empresa que no permite relaciones entre los empleados. La serie toma conflicto cuando Ernesto decide interesarse por Pilar y coquetear con ella. Al mismo tiempo, escoge a Alejandro como su mano derecha y confidente, sin saber que ambos están casados.

Simultáneamente surgen conflictos de intereses entre los otros personajes y la competencia que ocurre en el ambiente laboral, relaciones románticas y de atracción y las inseguridades de los personajes.

Se trata de una serie con un humor centrado en los personajes, su apariencia y sus reacciones verbales ante los estímulos o los diálogos de otros personajes,

respetando el humor de la *sitcom* tradicional y añadiéndole un tono colombiano. Hace uso de los recursos lingüísticos para apelar al humor.

12.5.4.4. Guerra de Vecinos



Figura 14

Sitcom mexicana creada en el año 2021 y transmitida en Netflix. Producida por Moisés Chiver. La serie representa la adaptación de la comedia de situación a las plataformas de *streaming* de Latinoamérica.

Representa con claridad el conflicto de clases que se hace presente y obvio en una comunidad en la que diferentes clases sociales se ven obligadas a convivir. Adicionalmente, añade el elemento de la familia al conflicto, por lo que el conflicto y su humor son compatibles con el proyecto a realizar, convirtiéndose en un excelente referente.

Guerra de Vecinos inicia con el conflicto de una conductora de Uber, Leonor, de clase baja y su pasajera millonaria, Silvia, una mujer clasista y millonaria que le daña la puerta del carro y luego la acusa de robarle la cartera (lo cual termina siendo cierto).

Leonor y su familia, que está pasando por una crisis ya que nadie tiene trabajo estable, se ganan, por una rifa, una mansión que resulta estar justo al lado de la casa de la familia de Silvia. Al enterarse, Silvia les declara guerra porque considera que van a dañar su estilo de vida y bajar el estatus de la colonia en la que viven. Leonor le sigue la guerra y ambas familias se unen, en un inicio.

La familia de Silvia es liderada por ella, quien se hace pasar por millonaria de cuna (aunque luego se revela que esto no es cierto) y que es altamente espiritual y muy elegante. Su esposo Ernesto, un hombre que sí es millonario de cuna, inocente y un tanto hueco. Le tiene miedo a decirle que no a Silvia, aunque realmente no demuestra querer estar con ella ya que se la pasa comparándola con su esposa muerta. El hijo mayor, Diego, un joven

empresario cuyos proyectos siempre fallan y Crista, la hija menor, superficial y consentida, usualmente se rebela contra sus padres para llamar su atención.

Leonor, una mujer impulsiva y folklórica, lidera a su familia de la mano de su esposo, Genaro, un hombre de buen corazón que tiende a sentirse inseguro ya que ha fallado al mantener a su familia. Sus hijos son Tere, una joven activista que hace que todos se cuestionen sus actitudes, y Pablo, un niño que intenta descubrir quién es. Viven con su abuela, Dolores, una mujer hiper religiosa y Tomás, el hermano de Leonor quien estuvo en la cárcel recientemente por robar un carro.

A pesar de que las dos familias inician con el pie izquierdo, poco a poco se agarran cariño y crean relaciones de complicidad, e incluso laborales. A excepción de Silvia y Leonor, quienes no solo no aprueban la amistad entre sus familias, sino que continúan montándose la guerra la una a la otra, involucrando al resto de los vecinos en ocasiones.

A través de conflictos comunes en Latinoamérica como la religión y el clasismo la serie crea situaciones cómicas adaptando el formato de *sitcom* a las plataformas de *streaming*, adoptando elementos como lo son una serie más corta de 8 capítulos y tramas de línea horizontal que se desarrollan a través de la temporada.

12.5.5. Conceptos relacionados con la serie

12.5.5.1. Estructura de una *sitcom*

Estructura característica de la comedia de situación, derivada de la radio. Una serie que se rige por esta estructura tiene capítulos cortos, de 22 minutos aproximadamente, divididos en dos actos de 12 minutos cada uno, un *teaser* y un cierre.

Las *sitcoms* cuentan con repetición de locaciones, personajes, chistes e incluso tramas, lo cual crea un formato estandarizado que genera sensación de familiaridad en el espectador. Adicionalmente, cuenta con elementos como las risas enlatadas que caracterizan al formato.

Adicionalmente, los personajes de una *sitcom* no tienden a contar con arcos de transformación debido a que el hecho de que tiendan a cometer los mismos errores es un generador de humor.

Sin embargo, con la llegada de las plataformas de streaming y la hibridación de géneros, alguno de estos elementos han cambiado, como el hecho de que las

risas enlatadas ya no se usan de forma tan común o que si existe la posibilidad de que los personajes crezcan y evolucionen.

La *sitcom* moderna está creada para plataformas de streaming, por lo que la trama tiende a ser horizontal. Y la trama vertical en cada capítulo tiene menor protagonismo.

12.5.5.2. El humor

El humor se reconoce como cualquier acción o elemento que sea un causante de risa. Existen muchos tipos de humor, y pueden ser intencionales o no. Se puede tratar de un chiste, como la parodia, o de un accidente como un despiste o producto de torpeza. “definiremos el humor como cualquier estímulo que pueda provocar la risa de un sujeto”. (Carbelo. Jáuregui, (p. 19) 2006)

12.5.5.3. Estructura del chiste

El chiste se puede entender como una expresión del humor o de lo cómico. Se trata de una expresión lingüística breve en la que, a través del storytelling, se establece una situación en la que existe una premisa, se crea tensión y, finalmente, se libera esta tensión a través del humor o el ingenio. De acuerdo con Spang (1986) “Alrededor del chiste se sitúan una serie de géneros, o por lo menos de moldes preestablecidos que constituyen plasmaciones de lo cómico; son la caricatura, la anécdota, el pastiche, la ironía, la sátira”. (293)

12.5.5.4. Clases sociales como conflicto cómico

Debido a que el contexto en el que crece un individuo afecta la manera en la que se comunica o interactúa con su entorno, creando culturas diferentes desde una sociedad, es común que se creen barreras de comunicación entre clases sociales.

Adicional a esto, el hecho de que distintos grupos tengan acceso en mayor o menor medida a la información produce conflictos basados en la comunicación. Estos conflictos se convierten fácilmente en situaciones que generan humor, ya que presentan todos los elementos necesarios para estructurar un chiste.

En una conversación entre dos personas de diferentes clases sociales es común que no se entiendan entre ellos y que busquen cosas distintas en dicha interacción. Por lo tanto, se crean barreras de comunicación que resultan frustrantes y cómicas al mismo tiempo.

12.5.5.5. Conflicto generacional como generador de comedia

Debido a que las personas de distintas generaciones han crecido en contextos sociales tan diferentes, su percepción de la realidad también lo es. Esto conlleva a que las personas de distintas generaciones tengan metas muy distintas, e incluso opuestas.

Debido a esta diferencia, es común que la meta de una persona joven se interponga con los deseos de alguien de la tercera edad. Esto se hace evidente en la cultura de trabajo, cuando las personas de la Generación Z aprecian la calidad del trabajo y buscan cuidar su salud mental, mientras la Generación X busca demostrar su lealtad a las empresas a través del trabajo duro.

Además de esto, cada generación tiene códigos de comunicación diferentes que pueden llevar a malentendidos. Estos dos elementos, al unirse en una interacción, se prestan para crear chistes y generar humor.

13. Biblia

13.1. Descripción general del proyecto

El proyecto es una *sitcom* con elementos de falso documental y diseñada para plataformas de *streaming*. La serie se compone de ocho capítulos de 22 minutos cada uno, formando una temporada completa.

La narrativa reflexiona sobre las clases sociales, las limitaciones que ponen las barreras socioeconómicas y la necesidad del ser humano de romper esas barreras. Se basa en la idea de que es posible ascender en la escalera profesional cuando las personas se adaptan a las tendencias actuales y hacen lo que les gusta. Sin embargo, desde el humor, se evidencia que es responsabilidad de cada persona su bienestar y estabilidad.

Los personajes de la serie son celadores en un conjunto residencial en el que se evidencian la diferencia de clases y las barreras de comunicación que pueden crear o los conflictos que se pueden ocasionar. También se ven expuestos a problemáticas del día a día que reflejan conflictos personales y situaciones interpersonales universales y deben lidiar con estas circunstancias como triángulos amorosos, disputas familiares, responsabilidad en el trabajo y la búsqueda de un propósito o pasión en la vida.

Las personas tienden a querer todo fácil en la vida, pero cuando aparece la motivación correcta son capaces de hacer el mayor de los esfuerzos. Como Alejandro por su prometida. En su camino, durante el desarrollo del proyecto, tanto él como sus compañeros y familia se dan cuenta de que no siempre obtienen lo que quieren, pero aprenden en el proceso y terminan obteniendo exactamente lo que necesitan.

13.2. Valores extra narrativos

El clasismo presente en la sociedad, especialmente en Latinoamérica, hace que sea difícil para la clase trabajadora integrarse del todo bien en la cultura laboral, y avanzar en esta. Quienes no poseen recursos desde su nacimiento tienden a tener una educación más baja, menos posibilidades de acceder a una educación superior y, mucho menos, de ascender en la escalera laboral.

Esto no solo significa una desventaja para una porción grande de la sociedad, sino que implica una división de clases que afecta todos los aspectos en la vida de los individuos que la conforman. Se crean culturas basadas en el acceso a bienes económicos y esto afecta directamente la forma en la que los individuos se relacionan con su entorno.

Debido a que ciertas personas no tienen acceso a educación, o viven en una sociedad cuyo discurso las hace creer que no tienen potencial o posibilidades de crecimiento, estos individuos se encasillan inconscientemente en los roles que se les asigna.

La televisión, y los medios de comunicación masiva en general, han sido controlados por la élite durante años, y perpetúan un discurso que no permite la liberación de las masas. Usualmente la clase trabajadora es representada como un alivio cómico, alguien que no tiene intelecto suficiente para resolver problemas o que incluso no tiene el más mínimo interés en mejorar su calidad de vida. Esto ocurre especialmente en los productos de comedia.

Sin embargo, la clase trabajadora está llena de personas que quieren algo mejor, que luchan cada día por su trabajo y que merecen ser vistas en un contexto en el que ellos son los protagonistas porque, a sus ojos, las personas de clase alta son las más extrañas.

13.3. Ficha Técnica.

TÍTULO	EL PECHO A LAS BALAS
--------	----------------------

GÉNERO	Comedia
FORMATO	<i>Sitcom</i>
NÚMERO DE EPISODIOS	8
DURACIÓN DE EPISODIOS	22

Tabla 1: Ficha técnica

13.4. Personajes

13.4.1. Personajes Principales

Alejandro



Figura 15

Propósito dentro del diseño del personaje: Protagonista.

Edad: 22

Genero: Masculino

Nacionalidad: Colombiano, bogotano.

Misión: Crecer como profesional para recuperar a su novia.

Ocupación: Inicio de vida laboral como celador en un edificio e influencer.

Defecto: Perezoso.

Core trait: Soñador.

Virtud: Lealtad.

Secreto: No quiere estudiar y no se decide por una carrera debido a que se siente inseguro.

Habilidades y conocimientos: Tiene cualidades sociales que le permiten relacionarse bien con las personas, a nivel personal y profesional.

Idiolecto: Rolo, del sur de Bogotá.

Arco de transformación:

La única motivación en la vida de Alejandro es pasarla bien, aunque su papá le insista en que consiga un trabajo constantemente. No es hasta que su prometida es sacada del país a la fuerza, por sus padres, para separarla de él, que decide trabajar como celador. En el recorrido se distrae con una nueva compañera de trabajo que se convierte en un nuevo interés romántico y con las redes sociales, a través de las cuales le gusta documentar su vida y trabajo. Finalmente, Alejandro aprende que puede hacer una carrera como *influencer* y entiende que puede iniciar de cero.

Deseo consciente: Conseguir un buen trabajo para que su papá y su prometida estén felices.

Deseo inconsciente: Encontrar un talento y sentirse especial.

Motivación: Tener la vida que había planeado con su prometida.

Biografía:

Alejandro nació en una zona de estrato bajo de Bogotá, en una familia a la que nunca le faltó nada, pero que tampoco tiene mucho. A pesar de las dificultades, sus padres siempre le dieron todo lo que tenía y nunca le hicieron ver el esfuerzo que suponía para ellos, especialmente su mamá. Es por esto que Alejandro creció un poco mimado y le da poco valor al esfuerzo que conlleva obtener las cosas.

Al crecer, su papá se dio cuenta de que Alejandro tenía poco rumbo en la vida e intentó encaminarlo. Alejandro ya era muy feliz como el chico popular y casanova del colegio y nunca le hizo mucho caso.

Cuando Alejandro conoció a Luz, una joven con mayor poder adquisitivo que él y mucho mejor encaminada, creyó que su vida estaba resuelta. Ella con su mentalidad feminista y *girlboss* no iba a tener ningún problema en mantenerlo, pedirle matrimonio había sido la mejor decisión para su futuro.

Eso pensó hasta que los padres de Luz, poco satisfechos con su relación, decidieron sacarla del país para alejarla de él, ya que sabían lo poco visionario que era el joven. Esto lo motiva a conseguir un trabajo mejor, pero para eso debe trabajar, en un inicio, como celador.

Perfil psicológico:

Es despreocupado. No está acostumbrado a seguir las normas de conducta por lo que le cuesta mucho conseguir una carrera que se adapte a él. Es perezoso y tiende a buscar satisfacción inmediata a la hora de actuar, lo cual también hace que sea difícil que ponga todo su esfuerzo y empeño en lo que hace, hasta que consigue una motivación que vale la pena.

Alejandro es extrovertido, carismático y amable, las relaciones interpersonales resultan fáciles para él. Esto también le trae problemas ocasionales, como cuando desarrolla sentimientos y química con quien no debería.

Perfil sociológico:

Vive en un barrio de estrato 1 y 2 de Bogotá. Estudió en un colegio público y se rodea de gente como él. Terminó su educación en un colegio militar. El acceso a salud, tecnología y comodidades siempre ha estado limitado para él y su familia. Sin embargo, sus limitaciones monetarias nunca han sido un problema para él.

En el lugar en donde vive, en el sur de Bogotá, se ha formado lo que, para él, es una comunidad sólida en la que todos se cuidan mutuamente. Esto ha incrementado su seguridad en el ámbito social.

Perfil fisiológico:

De apariencia atractiva. Moreno de pelo negro, estatura promedio. Tiene vello facial y se preocupa por tener el pelo siempre bien cortado.

Inclinación estética:

Cuando no está usando su uniforme del trabajo se viste con muchos accesorios y logra llamar la atención. Se inspira en la cultura urbana, en cantantes de reggaetón y jugadores de *football* o diferentes deportes para decidir lo que le gusta.

John Jairo



Figura 16

Propósito dentro del diseño del personaje: Protagonista/Antagonista

Edad: 45

Genero: Masculino

Nacionalidad: Colombiano, bogotano

Misión: Guiar a su hijo hacia el éxito con firmeza y de forma realista

Ocupacion: Celador

Defecto: Testarudo

Core trait: Estricto

Virtud: Disciplina

Secreto: En su juventud perdió el rumbo por un tiempo y casi pierde todo lo que tenía, por esta razón es tan estricto con Alejandro.

Habilidades y conocimientos: Es un hombre muy educado y dedicado. Conoce muy bien su trabajo y sabe desempeñarse en el ambiente laboral. Entiende los códigos sociales que debe seguir.

Idiolecto: Rolo, del sur de Bogotá

Arco de transformación:

John Jairo es un hombre chapado a la antigua. Conoce su lugar y no pretende ser excesivamente ambicioso. Está cómodo con su realidad y espera que su hijo comprenda y siga sus valores conservadores, ya que es el jefe de la casa. Cuando su hijo comienza a buscar caminos diferentes y seguir normas con las que no se identifica se frustra mucho, intenta imponer su forma de pensar y perjudica la relación con su hijo. A medida que pasa el tiempo y se da cuenta

de que su familia no solo está bien, sino que su situación está mejorando, también empieza a aceptar ya apoyar a su hijo de la forma que él necesita.

Deseo consciente: Dirigir a su familia a una vida digna.

Deseo inconsciente: Correr de los traumas que provocó su dura niñez.

Motivación: No fallar como cabeza de familia.

Biografía:

John Jairo nació muy pobre y con poca estabilidad. Su padre no mantenía un trabajo y siempre les faltaba algo. Es por esto que al él crecer decidió unirse al ejército, sabía que le daría la estabilidad y disciplina que en su casa nunca había tenido. Sin embargo, tuvo que renunciar debido a una serie de lesiones por lo que la mejor opción para él fue encontrar trabajo como celador, ya que le daba la estabilidad que necesitaba.

Al tiempo conoció a su esposa y crearon una familia. A pesar de ser un hombre que ama a su familia y quiere lo mejor para ellos, a veces su amor se entorpece por la dureza con la que lo expresa. Por el contrario, su esposa es extremadamente amorosa y “alcahueta”. Es por esto que su relación con su hijo se fue volviendo distante mientras crecía.

John Jairo ha luchado durante toda la vida de Alejandro para que sea un hombre disciplinado y trabajador y es por esto que se alegró mucho cuando Alejandro accedió a trabajar con él. Sin embargo, al ver que no era tan fácil como creía y que su hijo no estaba tan motivado como él quería siguió frustrándose.

Cuando Alejandro empezó una carrera exitosa como influencer y John Jairo entendió que era un buen trabajo para él, su relación comenzó a mejorar.

Perfil psicológico:

John Jairo es un hombre controlador, por lo que está constantemente atento a su alrededor y es susceptible a los cambios, especialmente cuando son cambios con los que no está de acuerdo.

Puede ser un tanto explosivo con sus reacciones, lo cual le trae problemas. Sin embargo, lo controla muy bien en el ambiente de trabajo.

Le gusta estar solo y es desconfiado. A pesar de esto, se preocupa inmensamente por las personas a su alrededor.

John Jairo no tiene filtros y no le interesa ser “políticamente correcto”. Esto lleva a conflictos y malentendidos constantes.

Perfil Sociológico:

Vive en una casa, en un barrio de estrato 1 y 2, que trabajó mucho por conseguir y que aprecia y ve como un refugio. Estudió en un colegio público y luego se unió al ejército. Nunca se relacionó mucho con las personas con las que se rodeaba, a excepción de algunas celebraciones o fiestas ocasionales.

Actualmente trabaja en un conjunto residencial de estrato 5 en donde se ha hecho amigo de algunos de sus compañeros de trabajo y donde es respetado por residentes y personal.

Perfil fisiológico:

Alto, de tez morena y piel ligeramente arrugada. De apariencia limpia que demuestra su disciplina en todos los aspectos de la vida. Tiene el pelo corto, las uñas bien cortadas y un bigote siempre bien arreglado.

Inclinación estética:

Es un hombre sencillo. En el trabajo se limita a cumplir con su uniforme y fuera de este usa jeans, camisetas y chaquetas. Aprecia la tradición por lo que escucha música popular y consume el contenido disponible para el público, noticias, periódicos y series de televisión.

Marina



Figura 17

Propósito dentro del diseño del personaje: Protagonista/Interés romántico

Edad: 26

Género: Femenino

Nacionalidad: Colombiano, de Bogotá.

Misión: Proveer para su hija

Ocupación: Celadora

Defecto: Crea barreras emocionales

Core trait: Mujer luchadora

Virtud: Perseverancia

Secreto: Tiene un hijo.

Habilidades y conocimientos: Es una mujer constante y aprende muy rápido. Demuestra autoridad y se gana el respeto de todos. Es coqueta y sabe sacar el mejor lado de las personas y usarlo a su favor. Es muy organizada con su tiempo lo que le permite ser excelente madre y trabajadora.

Idiolecto: Rolo, del sur de Bogotá

Arco de transformación:

Marina hace el mínimo esfuerzo en ser cordial con quienes la rodean. Mantiene la distancia en su trabajo tanto con los celadores como con los residentes del edificio. Sin embargo, los conoce muy bien. Cuando Alejandro llega, siente una conexión inmediata (Aunque no lo admite al inicio) Por lo que socializa frecuentemente con él y, en consecuencia, con el resto del equipo.

Le cuesta crear relaciones interpersonales y se pone a la defensiva cuando alguien quiere saber algo de su vida, lo que la vuelve torpe momentáneamente. Sin embargo, poco a poco baja sus barreras frente a Alejandro hasta que se da cuenta de que siente atracción por él.

A pesar de que sabe que Alejandro y ella se sienten atraídos el uno por el otro, esto le crea conflicto ya que ella es madre y su prioridad es proteger a su hija. Además, Alejandro está comprometido y eso no estaría bien.

Con el pasar del tiempo ambos se dan cuenta de que no pueden seguir negándolo y se enfrentan para tomar una decisión. Ella sabe que quiere estar con él.

Deseo consciente: Cuidarse a ella y a su familia

Deseo inconsciente: No cometer los errores que su mamá cometió con ella

Motivación: Que su hija tenga una buena vida

Biografía:

Marina tuvo que crecer muy joven, después de que su mamá fuera extremadamente dura, su papá se mantuviera ausente y la obligaran a asistir al colegio militar, se quedó casi sin infancia.

De apariencia atractiva, siempre tuvo a mil hombres detrás, pero después de quedar embarazada y tener a su hija dejó de aceptarlos en su vida. Después de eso se volvió extremadamente desconfiada y fría, pero usualmente la gente no lo nota ya que usa el humor para evadir sus conflictos, pero le cuesta mucho crear relaciones duraderas.

Cuando se dio cuenta de que tenía que mantener a su hija, decidió que trabajar como celadora era lo mejor que podía hacer con las herramientas que tenía, ya que es el único trabajo que sabía hacer y que no pone en gran riesgo su vida.

Mientras trabaja su hermana cuida a su hija, aunque a ella no le haga mucha gracia.

Marina tiene una vida social relativamente activa, pero no siente real preocupación o apego con las personas con las que se relaciona, hasta que conoce a Alejandro y se convierte en su deseo romántico.

Perfil psicológico:

Marina es individualista. No siente apego por las personas que la rodean, a excepción de su hija por quien trabaja y se mantiene motivada.

Es altamente metódica y organizada lo cual le permite mantener su vida en orden.

No suele demostrar sus emociones, aunque a menudo se siente abrumada y cansada. Al contrario, responde a los estímulos de su alrededor con humor y, sobre todo, sarcasmo.

Es muy inteligente. Sin embargo, centra su inteligencia en la supervivencia.

Perfil sociológico:

Marina se crió en una zona de estrato tres, ya que su mamá había heredado un apartamento. Sin embargo, sus padres eran inestables y nunca le pudieron dar la vida que merecía. Casi nunca tuvo nada. Sin embargo, debido a su belleza y carisma los hombres hacían de todo por ella, por lo que aprendió a usar sus atributos a su favor y se divertía con las citas que tenía y todo lo que hacían por ella.

Actualmente Marina vive en un apartamento pequeño y tiene lo necesario para vivir. Es organizada y ya no depende de la atención masculina, aunque la sigue teniendo constantemente.

Perfil fisiológico:

Delgada, con curvas. Su cabello es negro y lacio y sus ojos verdes. De piel bronceada.

Inclinación estética:

Es discreta, pero le gusta arreglarse bien. Usa poco maquillaje y siempre tiene las uñas bien hechas. Le gustan las películas de comedia y escucha todo tipo de música. No entiende mucho de arte pero le gusta apreciarlo.

Luz



Figura 18

Propósito dentro del diseño del personaje: Protagonista/Interés romántico

Edad: 23

Género: Femenino

Nacionalidad: Colombiano, de Bogotá.

Misión: Formar una familia

Ocupación: Estudiante

Defecto: Es caprichosa

Core trait: Superficial

Virtud: Ve lo mejor en las personas

Secreto: A veces no sabe si de verdad ama a Alejandro

Habilidades y conocimientos: Es estudiante de mercadeo. Es una mujer trabajadora y dedicada. Tiene facilidad para realizar trámites.

Idiolecto: Habla con acento rolo. Sin embargo, es neutro.

Arco de transformación:

Luz siempre ha soñado con formar una familia, su versión de un hogar tradicional, y ha encontrado al hombre perfecto para hacerlo, Alejandro. Sin embargo, sus padres no están de acuerdo con ella. Con la excusa de hacer un postgrado en el exterior, la sacan del país para alejarla de él. Ella no se rinde en su amor y le pide que mantengan una relación a distancia mientras él consigue el dinero necesario para irse.

Mientras está en Estados Unidos se siente cada vez más feliz con su nueva vida, pero no se desapega de la idea de volver a estar con su prometido. A pesar de esto, constantemente se cuestiona su situación y la distancia se comienza a sentir cada vez más grande.

Luz sospecha que Alejandro se está alejando emocionalmente de ella por lo que se vuelve un poco posesiva y tóxica, hasta que descubre la indecisión de él.

Deseo consciente: Casarse con Alejandro

Deseo inconsciente: Sentir que su vida tiene un propósito

Motivación: Tener la vida que siempre se ha imaginado

Biografía:

Luz es hija única, siempre ha sido muy consentida, pero también muy responsable. Se crio como clase media-baja. Su papá es el dueño de una carnicería y nunca le faltó nada. De niña era muy amorosa e inocente y sus padres cuidaron esas cualidades. En el colegio le iba muy bien y sabía que quería ir a la universidad. En ese tiempo conoció a Alejandro y se hicieron novios muy rápido. Él era muy detallista y buen novio. Siempre la apoyó en todo lo que quería. A pesar de que ella sabía que él no tenía muchas

esperanzas de una carrera exitosa, estaba tranquila ya que confiaba en sus facultades y no le importaba encargarse financieramente del hogar.

Cuando entró a la universidad, sus padres comenzaron a demostrar que desaprobaban la relación lo que creó muchos conflictos en su casa.

Poco tiempo antes de graduarse se comprometió con Alejandro, pero justo después de su graduación, cuando iban a empezar a planear la boda, sus papás la forzaron a irse a Estados Unidos a estudiar inglés.

Luz y Alejandro deben buscar la forma de mantener su relación a distancia, pero eso les trae conflictos.

Perfil psicológico:

Luz es infantil. Es muy emocional y caprichosa, tiende a ver lo mejor en las personas y se deja llevar por sus emociones.

Es carismática y extrovertida por lo que tiende a ganarse el cariño de la gente, pero también es superficial, lo que le genera algunos conflictos.

Debido a que se deja llevar por sus emociones, en ocasiones actúa de forma impulsiva y no hace lo mejor para ella o quienes la rodean.

Perfil sociológico:

De clase media-baja. Ha estudiado en colegios privados, pero económicos. Siempre fue popular en el colegio y le iba bien. Asistió a una universidad sencilla, para lo cual sus padres tuvieron que hacer un gran esfuerzo. Ella aprecia mucho todo lo que tiene en la vida y las personas que la rodean, pero es un poco superficial y ambiciosa.

Perfil fisiológico:

Pequeña y delgada, de tez blanca y pelo y ojos cafés. Tiene facciones delicadas e infantiles.

Inclinación estética:

Le encanta vestirse a la moda y verse bien. Tiende a seguir *trends* en todos los aspectos de su vida, desde como se viste hasta el contenido que consume.

María



Figura 19

Propósito dentro del diseño del personaje: Protagonista

Edad: 42

Género: Femenino

Nacionalidad: Colombiano, de Bogotá.

Misión: Cuidar a su familia

Ocupación: Ama de casa / Costurera

Defecto: Malcra a su hijo

Core trait: Cuidadora

Virtud: Es agradecida

Secreto: Está celosa de Luz

Habilidades y conocimientos: Es una excelente ama de casa, dedicada, perfeccionista y ordenada. Le gusta mucho cocinar y coser, por lo que habitualmente lo hace como trabajo.

Idiolecto: Rola, del sur de Bogotá

Biografía

María nació en una familia unida. Sus padres siempre fueron muy amorosos con ella y la criaron con una actitud positiva. Sus tíos, primos y abuelos también estaban muy involucrados en su vida.

A pesar de que María tuvo la oportunidad de estudiar, su mamá centró su educación en hacerla una buena ama de casa. Le enseñó a tejer, bordar, coser, cocinar y limpiar desde pequeña y a ella le gustaba hacer estas cosas. Es por esto por lo que al terminar el colegio comenzó a trabajar como costurera para ayudar en su casa.

A una temprana edad, María conoció a John Jairo y comenzaron a salir. Llevaban una buena relación y pronto tuvieron a Alejandro. Aunque su vida no era sencilla, ella decidió darle a su familia el mismo amor con el que la criaron.

Una vez tuvo a su hijo, decidió no dedicarse a su trabajo como lo hacía antes. Aun así, se mantuvo por años aceptando trabajos esporádicos haciendo lo que le gusta para ayudar en el hogar.

Perfil psicológico:

María es sentimental y expresa abiertamente sus emociones y su opinión. Es una persona muy amorosa y un tanto inocente. Es amiga de todo el mundo y le encanta hacerle favores a las personas que quiere.

María ama con intensidad a las personas de su vida.

Perfil sociológico:

María creció en una casa pobre en la que vivían sus papás y sus abuelos. Siempre recibían visitas y su familia siempre ha sido muy unida. Actualmente vive en una casa de estrato 2, la cual cuida con mucho cariño. María siempre ha aceptado el lugar y el estilo de vida que tiene y aprecia más a las personas que tiene a su alrededor que otra cosa.

Está muy involucrada en su comunidad y es muy amiga de sus vecinos.

Perfil fisiológico:

María es una mujer de estatura baja y contextura gruesa. Tiene rizos, piel morena y ojos cafés. Siempre se presenta bien arreglada, aunque un poco pasada de moda.

Inclinación estética:

María es romántica y le gustan las decoraciones llenas de adornos y detalles. Tiende a rodearse de colores muy vivos, usualmente en tonos cálidos. Le gustan las figuras y los estampados.

13.2.4. Personajes Secundarios

Samuel

Celador de 27 años con complejo de Peter Pan. Se la pasa metiéndose en problemas en el trabajo y el resto de los celadores lo deben ayudar para que no lo despidan y se quede sin trabajo. Es un intento fallido de *casanova* que tiende a ponerse en ridículo ante las mujeres que le gustan, incluyendo algunas residentes del conjunto en el que trabaja.

A pesar de sus defectos es un amigo leal con el que todos saben que pueden contar, y hacer videos para redes sociales.

Don Luis

Celador de tercera edad. Considerado por sí mismo el sabio del grupo y por el resto de los celadores un charlatán. Siempre actúa con confianza y se da aires del “macho” de la casa, pero cuando su mujer lo llama se vuelve sumiso y obediente. Es el mejor amigo de John Jairo e intenta convencerlo de ser más amable con su hijo y comprender su relación con el mundo laboral y su entorno.

Valeria

Residente del edificio. Extremadamente atractiva. Clasista. Mira a los celadores por encima del hombro, pero cuando llega borracha los fines de semana siempre intenta algo con Samuel.

Enrique

Papá de Valeria. Es un hombre de alto nivel, educado pero firme. Es muy protector con su hija.

Manuel y Andrea

Pareja tóxica. Tienen problemas constantemente y sus peleas se escuchan desde portería o hacen desastres alrededor del edificio.

Patricia

Personal de limpieza del complejo residencial. Mujer de mediana edad. Vanidosa y controladora. A pesar de ser intensa, cumple el papel de madre para todos los celadores del edificio. Coquetea con Don Luis cada vez que puede.

13.5. Episodios

13.5.1 Mapa de Tramas

A= Trama principal: La relación entre Alejandro y su vida laboral y como su familia y prometida influyen en esta.

B= Sub-Trama: Triángulo amoroso entre Alejandro, Marina y Luz.

C= Sub-Trama: Relación de amistad entre Alejandro y Samuel

D= Sub-Trama: Conflicto entre Don Luis, su esposa y Patricia.

Capítulo	Trama	Tema	Repercusión
1	A, B, C	Aprendiendo a ser adulto	Inicio de un triángulo amoroso
2	A, D	El día a día en el trabajo y la familia	La búsqueda de un sueño más grande
3	A, B, C	Los medios de comunicación	Relaciones afectivas en el trabajo
4	A, B	Los conflictos de interés en el romance	Inicio del crecimiento personal
5	A, B, D	Amor y Amistad en tiempos de celos	El desmorone de las relaciones
6	A, B, C	Diferencias de clase en el lugar de trabajo	Las buenas oportunidades son para todos
7	A, B, C	Una nueva oportunidad como influencer	Aceptación de los nuevos medios y redes sociales
8	A, B	Momento de tomar una decisión	El final de una era

Tabla 2: Mapa de Tramas.

13.5.2. Sinopsis por Capítulos

1. Bienvenido a la vida de adulto

Alejandro le pide matrimonio a Luz, pero esta rechaza ya que se va a vivir a Estados Unidos en un mes. Le propone que se comprometan allá. Ahora Alejandro debe buscar trabajo. Intenta conseguir un gran empleo, pero nadie lo acepta por lo que recurre a trabajar como celador con su papá, a pesar de las quejas de John Jairo. Durante su primer día se mete en problemas por comerse el postre de una residente con Samuel. Lo ven todo perdido cuando se dan cuenta de que tendrán que sacrificar su sueldo para reponer su error. Todo se resuelve cuando Marina llega con una caja de cupcakes nueva debido a un error la empresa envió cupcakes de cortesía y los salva. A pesar de esto, Marina y Alejandro inician su relación con el pie izquierdo.

Por otro lado Luz pasa el día con María mientras espera a Alejandro para darle malas noticias. Se irá en dos semanas. Alejandro debe ahorrar el dinero más rápido y tienen menos tiempo juntos. Todo se complica cuando Alejandro llega del trabajo y, tras recibir la noticia, Luz se da cuenta de que tiene el número de teléfono de otra mujer anotado. Alejandro está muy desanimado, pero encuentra una carta de Marina dándole ánimos, disculpándose y Samuel le comenta que se está haciendo famoso en redes sociales.

2. La amenaza a John Jaime

Alejandro y Luz se despiden. Ahora deben llevar una relación a distancia.

Alejandro tiene su primer turno nocturno con Samuel. A pesar de que Samuel le promete mucha diversión, es increíblemente aburrido por lo que hacen contenido para redes sociales. Sus nuevas seguidoras manifiestan que les encanta Alejandro, pero algunas le dicen que está gordo y él decide ponerse a dieta. John Jairo ve el contenido que crearon y le prohíbe a Alejandro usar el teléfono mientras trabaja.

Al día siguiente, Alejandro y John Jairo deben compartir turno, el ambiente está tenso. Alejandro está teniendo un mal día. Su papá no lo deja usar su teléfono por lo que no puede hablar con Luz y muere de hambre por la dieta. Mientras tanto, María recibe la visita de Don Luis, quien busca consejo porque la nueva mujer de limpieza del conjunto es su ex, y quiere volver con él.

Alejandro se consigue con Marina en el trabajo y, tras verlo mareado, lo convence de comer. Le dice que los hombres más sexies son más acuerpados. Entre los dos se nota tensión y nervios. María convence a Don Luis de quedarse con su mujer y Samuel sigue publicando contenido de Alejandro en redes sociales.

La gente comienza a pensar que Alejandro y Marina son pareja.

3. Nacido para ser famoso

Marina llega al trabajo muy estresada. Le cuenta a Alejandro sobre su nuevo pretendiente y como la agobia. Alejandro parece estar celoso por lo que le propone que hagan una transmisión en vivo en redes sociales en el que debatan los puntos de vista y así convencerla de dejarlo. Luz, al verlos juntos, lo llama celosa. Mientras tanto, María y John Jairo intentan tener una cita, ya que tienen la casa sola y tiempo libre, pero a María le sale la oportunidad de coser un vestido de bodas. Deciden tener la cita mientras María cose. Marina se disculpa con Andrea y los perdona.

Durante la transmisión en vivo Manuel y Andrea entran peleando al edificio. Tienen una pelea muy fuerte y Andrea lo está echando de la casa. Se vuelven un meme rápidamente, lo cual mete a Alejandro y a Marina en un problema. Andrea amenaza con demandarlos. Luz amenaza con terminar con Alejandro porque desde que entró a ese trabajo se la pasa con otras mujeres, pero Alejandro le dice que Marina es la novia de Samuel. Marina se entera y le reclama la mentira. En su cita, María y John Jairo pelean por el vestido de bodas, pero John Jairo termina ayudando a su esposa.

Valeria llega borracha a la casa y para un momento a hablar con Samuel. Parece coquetear con él por un momento.

4. De pretendientes y rechazos

John Jaime le compra un airfryer a María e insiste en que haga el desayuno en él, pero María no sabe usarlo y no alcanza a estar listo a tiempo. Los dos se van al trabajo discutiendo y con hambre. Al llegar al conjunto, un hombre está parado afuera esperando, pero no les quiere decir a que apartamento va. Marina les explica que la está persiguiendo y que si no para tendrá que pedir cambio de locación. Alejandro siente que debe proteger a Marina, por lo que implementa guardias. Luz le pone un ultimátum a Alejandro para que vaya a USA.

Le dice que si no termina de ahorrar pronto ya no podrá esperarlo más. Samuel, en un intento de ayudarlo, hace investigación sobre trends para que Alejandro se haga viral más rápido y lo pone a hacer cosas extrañas como bailar chistosos o a comer comidas raras.

Don Luis discute con su esposa hasta que llega Patricia a coquetearle, en ese momento decide dejar de pelear, espantado por Patricia.

5. Anti-Cupido

Patricia intenta redecorar la portería de Amor y Amistad, mientras Don Luis y John Jaime comparten turno. No desperdicia la oportunidad de coquetear a Don Luis. Sin embargo, este la rechaza y llama a su esposa.

Alejandro está haciendo un en vivo temático de Amor y Amistad con Luz cuando Marina comienza a comentar. Cada vez tiene más seguidores, pero Luz se da cuenta de los comentarios y le empieza a lanzar indirectas a Marina, preguntándole por Samuel. Alejandro y Marina se incomodan. Sin embargo, Marina se empieza a dar cuenta de que tiene sentimientos por Alejandro.

María prepara una cena romántica para John Jairo, pero durante todo el día su esposo se porta como si San Valentín no le importara. La cena de María sale mal, pero John Jairo llega con una cena romántica sorpresa y se arreglan.

Alejandro compra un equipo de luces y un micrófono para mejorar el contenido que sube a redes.

6. Un robo en el edificio

Alejandro pelea cada vez más constantemente con Luz y no le devuelve las llamadas. Habla con Samuel y, durante la conversación, no para de compararla con Marina sin darse cuenta. Decide apagar su teléfono para no estresarse en su día libre.

Un representante busca a Alejandro en portería y dice que necesita hablar con él urgente. Debe darle respuesta a su jefe al día siguiente, por lo que necesita hablar con Alejandro el mismo día, o sino deberá buscar otro influencer al cual patrocinar. Samuel y Marina lo buscan como locos, pero no lo consiguen ya que tiene apagado su teléfono y ellos no pueden salir de portería. Finalmente, Marina se desespera y

sale del trabajo diciéndole que su hija tiene una emergencia médica. Lleva al representante a casa de Alejandro y los dos se reúnen en privado.

Valeria acusa a Samuel de robar un paquete de ropa interior que ella había comprado, logrando que casi lo despidan. Sin embargo, Samuel termina por comprobar que el paquete lo reclamó su hermanita pequeña.

Alejandro le agradece a Marina inventarse una hija para poder hacerle ese favor. Marina le confiesa que de verdad tiene una hija.

7. El sueño que no sabía que tenía

Alejandro habla con sus papás sobre la nueva oportunidad laboral que se le acaba de presentar. María está encantada, pero John Jairo cree que es mejor que mantenga su trabajo. Alejandro le promete que no va a renunciar, pero acepta la oferta del representante en secreto. Luz está muy emocionada, dice que por fin van a estar juntos, pero Alejandro se da cuenta de que ya no tiene tantas ganas de ir a verla.

Para Samuel se vuelve muy difícil ver a Valeria todos los días y se plantea renunciar. Don Luis lo convence de que es una estupidez, pero no termina de tomar la decisión hasta que Valeria acepta su solicitud en Instagram. María y John Jairo discuten porque John Jairo nunca apoya a su hijo.

Cuando Alejandro le cuenta a Marina su nueva oportunidad, ella se pone tan feliz que casi se besan.

8. Una nueva era

Marina le confiesa su atracción a Alejandro y él le explica que siente lo mismo, pero que no es tan sencillo porque está comprometido (o casi). Debe pensar las cosas. Sin embargo, Luz llega a visitarlo de sorpresa. Le lleva un almuerzo especial. Alejandro debe tomar una decisión.

El agente de Alejandro lo contacta. Le explica que consiguió un super contrato para promocionar una marca, pero que tendrá que viajar seguido por lo que no podrá seguir trabajando como celador. John Jairo se niega. Llegan a un acuerdo, Alejandro puede aceptar contratos y trabajar como influencer, pero por un año tendrá que trabajar como celador también. Ahora Alejandro debe conseguir un patrocinador con el que no deba viajar.

Alejandro elige a Marina y deja a Luz. Firma su nuevo contrato junto a su nueva novia.

13.5.3. Estructura de los capítulos

1. Título: Bienvenido a la vida de adulto

Estructura dramática	Descripción de secuencia
Teaser	Alejandro le pide Matrimonio a Luz y Luz le confiesa que se va del país. Alejandro busca trabajo para ir con ella.
Acto I	Alejandro consigue trabajo como celador y le va terriblemente mal. Casi lo despiden.
Acto II	Marina salva a Alejandro ya Samuel de ser despedidos.
Cliffhanger	Alejandro se da cuenta de que quiere ser influencer.

Tabla 3: Estructura del capítulo I

2. Título: La amenaza a John Jaime

Estructura dramática	Descripción de secuencia
Teaser	Alejandro y Luz se despiden.
Acto I	John Jairo le reclama a Alejandro que usa RRSS en el trabajo. Alejandro decide ponerse a dieta para estar más delgado.
Acto II	Alejandro vuelve a comer normal gracias a Marina. Don Luis, quien se planteaba dejar a su mujer, decide no hacerlo gracias a María.
Cliffhanger	John Jairo le dice a Alejandro que le permitirá seguir grabando videos. Marina y Alejandro se

	vuelven muy amigos.
--	---------------------

Tabla 4: Estructura del capítulo II

3. Título: Nacido para ser famoso

Estructura dramática	Descripción de secuencia
Teaser	Marina tiene un pretendiente y Alejandro siente celos.
Acto I	Marina y Alejandro hacen un live juntos y Luz se pone celosa. Se meten en problemas por grabar sin querer a dos residentes, quienes se vuelven meme. John Jairo y María tienen una cita.
Acto II	Luz amenaza con terminar con Alejandro. Alejandro la convence de que Marina y Samuel son novios. Marina se disculpa con Andrea y John Jairo y María tienen una cita.
Cliffhanger	Valeria llega borracha y se le insinúa a Samuel.

Tabla 5: Estructura del capítulo III

4. Título: De pretendientes y rechazos

Estructura dramática	Descripción de secuencia
Teaser	María pelea con su AirFryer nuevo
Acto I	El pretendiente de Marina la acosa y Alejandro la defiende. Don Luis pelea por teléfono con su esposa. Luz le da un ultimátum a Alejandro.
Acto II	Los celadores espantan al pretendiente. Don Luis rechaza a

	Patricia una vez más. Alejandro hace trends con Samuel para hacerse virales y poder irse con Luz.
Cliffhanger	Don Luis rechaza a Patricia una vez más.

Tabla 6: Estructura del capítulo IV

5. Título: Anti-Cupido

Estructura dramática	Descripción de secuencia
Teaser	Patricia decora la portería y le coquetea a Don Luis.
Acto I	Alejandro y Luz hacen un Live y ponen a Marina incómoda. María intenta hacerle una cena a John Jairo, pero él no le presta atención.
Acto II	John Jairo le da una sorpresa de San Valentín a María. Marina se da cuenta de que le gusta Alejandro.
Cliffhanger	Alejandro compra equipo de luces para hacer contenido.

Tabla 7: Estructura en el capítulo V

6. Título: Un robo en el edificio

Estructura dramática	Descripción de secuencia
Teaser	Alejandro pelea con Luz.
Acto I	Un representante busca a Alejandro con urgencia y nadie lo encuentra. Valeria acusa a Samuel de robarle.
Acto II	Valeria descubre que Samuel es inocente y Marina va hasta la casa de Alejandro para que se

	reuna con el representante.
Cliffhanger	Alejandro descubre que Marina tiene un hijo.

Tabla 8: Estructura del capítulo VI

7. Título: El sueño que no sabía que tenía

Estructura dramática	Descripción de secuencia
Teaser	Alejandro sube la típica publicación de “Se vienen cositas”.
Acto I	Alejandro intenta convencer a sus papás de aceptarlo para ser influencer. Samuel se plantea renunciar.
Acto II	John Jaime llega a un acuerdo con Alejandro. Valeria sigue a Samuel y él decide quedarse en el trabajo.
Cliffhanger	Alejandro y Marina casi se besan, pero una residente le pide una foto a Alejandro y los interrumpe.

Tabla 9: Estructura del capítulo VII

8. Título: Una nueva era

Estructura dramática	Descripción de secuencia
Teaser	Alejandro está estresado con sus nuevos contratos.
Acto I	Marina le confiesa su amor a Alejandro y Luz llega de sorpresa. A Alejandro le ofrecen un contrato, pero no puede aceptarlo
Acto II	Alejandro debe decidir qué hacer. Decide quedarse con Marina y llega a un acuerdo con su agente.

Cliffhanger	Alejandro firma el contrato de influencer con Marina.
-------------	---

Tabla 10: Estructura del capítulo VIII

13.6. Universo

13.6.1. Geografía:

La serie se desarrolla en Bogotá, Colombia. Sin embargo, la ciudad específica no es mencionada. Se entiende que es una ciudad grande de Latinoamérica.

13.6.2. Espacios:

- Conjunto residencial: Situado en el norte de Bogotá, en un área de estrato 5. Su nombre es Cipreses del Country. Es un conjunto conformado por 5 torres.

En la portería, normalmente hay dos celadores cubriendo una misma guardia. Dos celadores más cubren el parqueadero.

La administración del conjunto no se hace muy presente ni parece prestarle mucha atención a los trabajadores.

Los espacios comúnmente habitados por los personajes son la portería y la sala de descanso.

- Casa de Alejandro: Casa pequeña en el sur de Bogotá. María y John Jaime la compraron hace muchos años. María la ha decorado muy a su gusto y es la administradora del hogar.

En la casa viven Alejandro, John Jaime y María. Sus amigos pasan tiempo con ellos comúnmente.

13.6.3. Cultura y Sociedad:

Los residentes del conjunto no son antipáticos ni tratan mal a los celadores. Sin embargo, tienden a tratarlos casi como invisibles. No les prestan atención porque se creen superiores a ellos. Por esta razón, suelen hacer cosas ridículas como si nadie los estuviera mirando.

Los celadores son personas más cuerdas, deben mantener una actitud profesional. Sin embargo, cuando los residentes no están o los ignoran, tienden

a mostrar su verdadera personalidad, entre ellos y frente a las cámaras de sus celulares.

13.6.4. Reglas en el Trabajo:

- Los celadores deben usar su uniforme.
- Siempre deben ignorar las conversaciones privadas de los residentes.
- Deben intentar permanecer casi invisibles.
- Siempre ayudar a los residentes cuando lo necesiten. Con la puerta, a cargar cosas, con llamadas y paquetes, incluso cuando llegan borrachos o enfermos a la portería.
- Los celadores no se deben involucrar con los residentes.
- No deben preguntar cuestiones privadas.
- Deben llegar a tiempo.
- No pueden comer en portería o en el parqueadero.
- No deben tener relaciones entre ellos.

Los celadores rompen casi todas las reglas por lo menos una vez.

13.6.5. Reglas de Compañeros:

- Todos los celadores se cubrirán mutuamente en caso de que alguno se meta en problemas.
- Se protegerán cuando alguno lo necesite.
- Participarán en la creación de contenido para redes sociales.

13.6.6. Reglas de la casa de Alejandro:

- María siempre tiene la última palabra.
- No se ve televisión durante la cena.
- Sus amigos o seres queridos pueden entrar sin anunciarse.
- María se encarga de las labores del hogar.
- Alejandro y John Jaime se encargan de proveer el mayor ingreso.

13.6.7. Idioma:

Español.

13.6.8. Economía:

No se menciona una moneda específica, debido a que no se especifica la ciudad o el país. Se habla de dinero solo en cantidades grandes, pequeñas o parecidos.

13.6.9. Tecnología:

En la portería hay pantallas de seguridad en las que, a menudo, se ven los residentes haciendo cosas extrañas (Como bailar en el ascensor) Pero nadie le presta atención.

Todos tienen smartphones y redes sociales.

Los celadores tienen *walkie-talkies*, pero rara vez se comunican a través de ellos.

En casa de Alejandro tienen un televisor viejo que no funciona.

13.6.10. Religión y política:

No se mencionan.

13.6.11. Arquitectura:

- Portería: Conjunto residencial moderno. Tienen muchos jardines y áreas verdes, un gimnasio y salón comunal. La portería está bien iluminada. Las puertas son de vidrio. Hay espacio para que dos celadores hagan guardia al mismo tiempo. Tiene un sofá y un sillón para que los residentes e invitados se sienten.
- Sala de descanso: Situada detrás de la portería. Espacio pequeño con un sofá y una cafetera vieja. Está bien iluminado. No tiene ventanas.
- Casa de Alejandro: Sala amplia con muebles ligeramente viejos. La casa está sobrecargada con varias telas, materiales y adornos. El centro es la mesa del comedor, en donde usualmente se sientan a comer o convivir.

13.7. Estrategia de Audiencia

13.7.1. Audiencia Objetiva

Nacionalidad	Latinoamericano.
Edad	25-35
Sexo	Femenino y masculino.
Estado civil	Casado o en una relación.
Intereses	Trends actuales. Su mentalidad los lleva a buscar una mejor calidad de

	vida y se cuestionan los esquemas laborales actuales.
Estilo de vida	Vida social activa y apreciación por el tiempo con familia y amigos.
Estrato socioeconómico	Clase media-alta.

Tabla 11: Audiencia objetiva

13.7.2. Justificación y Pertinencia de la Audiencia Objetiva

La sociedad actual está muy dividida debido a la diferencia de clases. En parte, esto se debe a la falta de esfuerzo que hace la clase social más alta en ver los problemas a los que se enfrentan los trabajadores de clase baja o clase media-baja.

Esta falta de conciencia por la clase media-alta y la clase alta sobre las dificultades como la opresión, las carencias e incluso los conflictos sociales que sufren otras personas produce que el ascenso social sea más complicado, ya que la gente con dinero tiende a ser la gente con el poder de hacer el cambio.

En esta serie se refleja, a través del humor, la importancia que tienen las personas que rodean al círculo social con mayor poder adquisitivo como los celadores o el personal de limpieza. No solo eso, sino que se da a conocer que tienen las mismas capacidades laborales, o el mismo talento, que alguien que ha tenido mejores oportunidades en la vida.

Al mismo tiempo, ridiculiza a quien emplea al trabajador. De esta forma le muestra una nueva perspectiva a la audiencia sobre su comportamiento diario y la manera en la que interactúa con quienes trabajan para ellos.

La sociedad actual busca entretenimiento que ofrezca gratificación inmediata. Esto es fácil de proveer a través de una *sitcom*, pero también es necesario crear un reflejo de la cultura y sociedad latinoamericana que afecten de manera positiva el comportamiento del espectador. Esta serie transmite un mensaje de tolerancia, igualdad, justicia y esperanza que resulta positivo.

La serie está dirigida hacia la audiencia que puede hacer el cambio, incluso solo con cambiar la forma de tratar a los trabajadores que lo rodean, pero que no se ha dado cuenta de que este cambio es necesario, o que aún no sabe cómo hacerlo.

13.7.3. Proyección Internacional del Proyecto

13.7.3.1. Estándares y Perspectivas

A pesar de que la serie está dirigida a un público específico, puede ser entendida y disfrutada por distintos grupos sociales, culturales e incluso por todas las edades. No solo dirige un mensaje importante, sino que su entretenimiento y humor pueden atraer a todas las audiencias.

Desde las personas que necesitan escuchar el mensaje, hasta las que sólo buscan entretenimiento para su día a día, la serie refleja la realidad que vivimos de forma atractiva para una audiencia amplia.

13.7.3.1. Agentes de la Industria Audiovisual

Actualmente, debido a las plataformas de *streaming* la forma de distribución de productos audiovisuales ha evolucionado. A pesar de que la televisión tradicional sigue teniendo peso y se sigue produciendo mucho contenido para esta, las plataformas como Netflix, HBO Max, Disney Plus y Amazon Prime han demostrado tener mucho más alcance, debido a su carácter internacional además de las ventajas que ofrecen ante la audiencia.

Netflix es una plataforma que no solo produce muy seguido en Latinoamérica, sino que produce y distribuye series y películas de comedia latinoamericana. Adicionalmente, comparte valores con la serie ya que el contenido que se comparte en la plataforma de *streaming* tiende a valorar la diversidad y las luchas sociales.

Esta plataforma ha dado visibilidad a series como Guerra de Vecinos, 100 Días Para Enamorarse, Madre Solos Hay Dos y más. Es por esto que Netflix sería la plataforma ideal para trabajar en el proyecto, y la más interesada. Además de ser una plataforma con gran alcance.

Adicionalmente, estas plataformas no solo producen contenido sino que transmiten series y películas que se hicieron mucho antes de la creación de las plataformas de *streaming*, incluyendo una gran cantidad de *sitcoms*. Esto ha desencadenado un nuevo amor por este formato por parte de las generaciones jóvenes, por lo que las plataformas se interesan en crear contenido nuevo que pueda interesar a los fans de series existentes.

13.8. Estrategia de financiación

Existen dos posibilidades para la estrategia de financiación de la serie. La primera posible estrategia es conseguir dinero para financiar el desarrollo del

proyecto de tal forma que después sea vendido como propiedad intelectual. La segunda posibilidad es conseguir financiación para trabajar en el proyecto desde el área de coproducción, de tal forma que se permita al creador del proyecto entrar al cuarto de escritores.

13.8.1. Financiación para el desarrollo del proyecto

13.8.1.1. Estrategia a nivel nacional

Se hace con la finalidad de terminar el desarrollo del proyecto y venderlo como propiedad intelectual para su producción. En primer lugar se hará el pitch a una serie de casas productoras nacionales que puedan estar interesadas en financiar la serie para luego comprarla y producirla.

La segunda estrategia de financiación para el desarrollo a nivel nacional es asistir a eventos en los que se puedan conseguir inversionistas para financiar el proyecto.

Los eventos a los que se asistirá son los siguientes:

Fecha	Evento	Objetivo
Noviembre 2023	Festiva Audiovisual MAMBE	Es un espacio cultural para la creación de productos audiovisuales en el que se pueden conseguir productores y espacios para hacer el pitch del proyecto.
Marzo 2024	FICCI	El festival funciona como vitrina de productos audiovisuales y permite el networking, lo que hace posible el hacer pitch a varios productores y conseguir financiación.
Marzo de 2024	BAM Stories	Convocatoria para jóvenes realizadores audiovisuales, que busca financiar un

		proyecto desde su desarrollo hasta su última etapa.
Abril 2024	Festival de Cine y Literatura de Cajicá	Festival organizado con la finalidad de promover el cine y la literatura. Cuenta con una feria comercial y personalidades del cine y la televisión a quienes se les puede hacer un pitch sobre el proyecto.
Mayo de 2024	FantasoLab	Laboratorio Iberoamericano de Proyectos de Cine Fantástico. Incubadora que busca apoyar proyectos de carácter audiovisual.

Tabla 12: Financiación 1

13.8.1.2. Estrategia a nivel internacional

También se asistirá a eventos internacionales con la misma finalidad de conseguir financiación para el desarrollo del proyecto.

Fecha	Evento	Objetivo
Julio de 2023	Screenwriting Lab	Taller dedicado a trabajar con guionistas con un guion cuyo primer draft ya haya sido realizado.
Agosto de 2023	Ibermedia: Codesarrollo de series	Proyecto que pretende apoyar y acompañar a creadores audiovisuales a desarrollar sus proyectos.
Septiembre de 2023	FesTVal de televisión de Vitoria-Gasteiz	Festival que busca apoyar a profesionales y estudiantes del sector

		audiovisual. Cuenta con una convocatoria de guion.
Marzo de 2024	Bolivia Lab	Taller Internacional de Guion. Convocatoria en la que se hacen asesorías personalizadas para guionistas con un proyecto en versión inicial.

Tabla 13: Financiación 2

13.8.2. Participación en la serie dentro de la productora

Esta estrategia se llevará a cabo en paralelo a la estrategia anterior. En esta estrategia se venderá la idea, pero el creador de la serie también pasa a ser showrunner de la serie, ganando un pequeño porcentaje de regalías, y entra al cuarto de escritores, donde recibirá un sueldo como guionista.

Para esta estrategia también se asistirá a eventos, pero con la intención de pasar a formar parte de la producción desde el guion.

13.8.2.1. Estrategia nacional

Estos son los eventos nacionales a los que se asistirá para llevar a cabo esta estrategia. Para esta estrategia también se tendrá en cuenta la televisión pública del país, ya que al ser un producto de carácter latinoamericano, especialmente colombiano, se presta para el medio.

Fecha	Evento	Objetivo
Marzo de 2024	Mercado de Coproducciones Cinecolombia	Es un espacio ofrecido para realizadores audiovisuales para conseguir socios en sus proyectos.
Febrero 2024	BAM Projects	Convocatoria para empresas colombianas que ayuda a realizar el producto audiovisual.

Marzo de 2024	MinTIC	Aplicación al estímulo Jóvenes que Transforman. Proporciona financiación al proyecto para desarrollarlo.
Mayo de 2024	Canal Capital	Pitch directo durante un espacio comercial para crear una asociación y vender el proyecto.

Tabla 14: Financiación 3

13.8.2.2. Estrategia Internacional

De igual manera, se presentará el proyecto a eventos y casas productoras internacionales para crear una asociación y realizar la serie.

Fecha	Evento	Objetivo
Agosto de 2023	Mercado Audiovisual: Programa de Incentivos a la Producción	Incentivo que genera estímulos para permitir la realización de un producto audiovisual en distintas etapas del proyecto.
Noviembre 2023	MIP Cancún	Mercado de televisión que brinda un espacio a realizadores audiovisuales para producir su contenido de televisión.
Noviembre de 2023	SoloSeries	Espacio en el que guionistas y showrunners pueden conectar con productores para generar alianzas estratégicas.
Mayo 2024	Iberseries: Convocatoria Foro de Coproducción y Financiación	Convocatoria de coproducción en la que se elegirán 10

		proyectos para realizar.
--	--	--------------------------

Tabla 15: Financiación 4

13.9. Estrategia Transmedia

La temporada será lanzada toda en un mismo día. Pero los personajes seguirán creando contenido en RRSS.

Livestreams con Alejandro

Se hará un livestream semanal con Alejandro y un personaje invitado por semana. En este livestream se hablará de experiencias aprendidas durante la serie, secretos que la audiencia no conoce y conversaciones sobre otros personajes. Debido a que Alejandro es influencer, la transmisión en vivo se hará desde su Instagram.

Ex. ¿Cómo se sentía María con la relación de Alejandro y Luz? María se confiesa.

Estas transmisiones serán cortas, de aproximadamente 20 minutos, y se guardarán para luego publicar fragmentos de las mismas en las redes de la serie. Se harán en los sets de la serie, de manera muy orgánica, sin micrófonos, decoración específica o cambios de iluminación con respecto a los elementos originales del espacio.

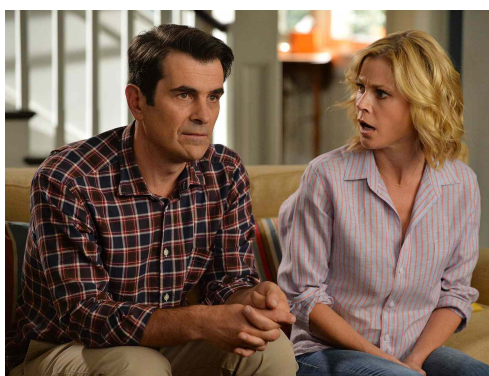


Figura 20

Storyline: Alejandro usa a sus amigos y familia para crear contenido interesante en RRSS y presentarle sus seres queridos a sus seguidores. Por otro lado, quienes son invitados al livestream aprovechan la oportunidad para divertirse, interactuar con la audiencia de Alejandro, buscar opiniones y desahogarse.

Alejandro en TikTok

Alejandro se une a los trends de TikTok desde la portería. El resto de los celadores y los residentes del edificio se unen a sus videos de vez en cuando. Hace todo tipo de trends: Le hace bromas a sus compañeros de trabajo, graba a los residentes (sin mostrar sus caras) haciendo el ridículo, hace bailes y *lip sync* con sus compañeros y, de vez en cuando, con los residentes. Utiliza siempre audios que sean tendencias.

Se subirán los videos a la popular red social dos veces por semana.

Storyline: Alejandro usa su trabajo y su uniforme, que al parecer algunas de sus seguidoras consideran atractivo, como catapulta para que sus videos tengan más alcance. De igual forma, se divierte en su trabajo mientras lo hace.

Vlogs

Alejandro graba vlogs en YouTube de su trabajo. Estos vlogs son muy cortos, de 5 a 10 minutos, y muestran el día a día de los celadores, sus retos y el comportamiento de los residentes a su alrededor. Son dinámicos y tienen elementos cómicos. Tiende a usar elementos de edición como filtros, transiciones, emojis y efectos de sonido que hacen los videos más interesantes. También siguen trends como “Mi rutina de mañana” o “Lo que llevo en mi bolso al trabajo”.



Figura 21

Storyline: Una vez Alejandro tiene una audiencia estable y contratos, se da cuenta de que quiere hacer cosas más grandes y comienza a expandirse a YouTube. Ahí consigue nuevos seguidores y expande su comunidad.

Turistea en Miami (con El Corazón Roto)

Luz lanza una guía de sus lugares favoritos en Miami y de como se distrae después de que Alejandro la dejara. La guía muestra todos sus lugares favoritos de la ciudad y en cada uno hay una pequeña historia de como superó a Alejandro y algunos tips para llevar un corazón roto. La guía tiene un tono sarcástico y divertido.

Esta guía será anunciada por un video grabado por Luz explicando la historia detrás de la guía, y los seguidores podrán descargarla como PDF cuando quieran de las RRSS de la serie.

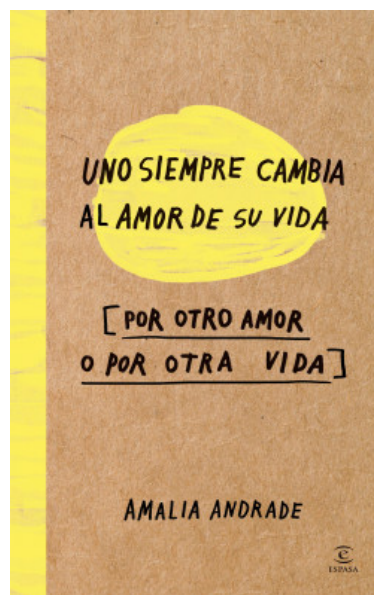


Figura 22

Storyline: Luz vuelve a Miami después de que Alejandro termina con ella. Encuentra consuelo en sus lugares favoritos de la ciudad, por lo que decide hacer una guía turística para sentirse mejor.

Tips de Señora

María tiene una cuenta de Twitter que utiliza para compartir las cosas que aprende en su día a día como ama de casa mientras su esposo y su hijo trabajan. Rara vez tiene que ver con su labor como ama de casa, y está más relacionado con la relación con los vecinos, que hacer cuando se siente sola en la casa, como conseguir clientes para su negocio de costura. Comparte imágenes de vez en cuando y links a blogs o videos útiles. Estos tweets ocurren de forma semanal.

Storyline: María se siente sola mientras su esposo e hijo trabajan, por lo que comienza a compartir lo que se le va ocurriendo en Twitter. Se divierte poniendo pausa a sus responsabilidades para publicar tweets creativos.

Merch

Alejandro sacará su colección de camisetas y sacos inspirados en el uniforme de celador, para todos sus seguidores. Estas camisetas y sacos serán vendidos a la audiencia de la serie. Son de material ecológicos e inclusivos con las tallas. Los modelos son unisex y vienen en varios colores. Parte de las ganancias irá a mejorar la educación en el país. La línea de ropa será anunciada en RRSS y Alejandro la usará en algunos TikToks.

Storyline: Una vez Alejandro tiene éxito como influencer, debe monetizar sin necesidad de depender de patrocinadores, por lo que decide sacar una pequeña línea de ropa.

Medio	TV/Streaming	Instagram	Facebook	TikTok	Twitter	Youtube	
Semana 1	L	Introducción de la nueva serie.					
	M						
	M	Introducción de la nueva serie.					
	J						
	V	Trailer de la Serie					
	S						
	D						
Semana 2	L	Post					
	M						
	M	Post					
	J						
	V	Trailer #2 de la Serie					
	S						
	D				Alejandro en TikTok		
Semana 3	L			Alejandro en TikTok			
	M			Alejandro en TikTok			
	M	Post: Estreno mañana					
	J	Temporada	Livestream				
	V				Alejandro en TikTok		
	S						
	D					Vlog	
Semana 4	L			Alejandro en TikTok			
	M			Tips de señora			
	M			Alejandro en TikTok			
	J		Livestream				
	V	Turistea en Miami					
	S						
	D					Vlog	
Semana 5	L			Alejandro en TikTok			
	M			Tips de señora			
	M			Alejandro en TikTok			
	J		Livestream				
	V						
	S	Merch					
	D					Vlog	
Semana 6	L			Alejandro en TikTok			
	M			Tips de señora			
	M			Alejandro en TikTok			
	J		Livestream				
	V						
	S						
	D					Vlog	
Semana 7	L			Alejandro en TikTok			
	M			Tips de señora			
	M			Alejandro en TikTok			
	J		Livestream				
	V						
	S						
	D					Vlog	
Semana 8	L			Alejandro en TikTok			
	M			Tips de señora			
	M			Alejandro en TikTok			
	J		Livestream				
	V						
	S						
	D					Vlog	

Tabla 16: Plan transmedia.

13.10 Estética del Proyecto

La serie marca el contraste entre dos clases sociales opuestas a través de su lugar de vivienda, y gran parte de este contraste se percibe a través de la ambientación.

El escenario principal es la portería del conjunto residencial, Cipreses del Country. En donde los celadores pasan la mayor parte del tiempo además de tener la oportunidad de interactuar con los residentes del conjunto o presenciar lo que hacen al ignorar que están siendo observados.

Además de este, hay otros espacios como la sala de descanso, el ascensor del edificio (al que se accede desde la portería) y la sala de la casa de Alejandro, que representa la clase social baja dentro de la serie.

En general la serie tiene una estética muy limpia, con iluminación suave y colores alegres y vibrantes. De tal forma que sea agradable para el espectador y fácil de leer sin dejar de sentirse natural.

13.10.1. Tono y Estilo

En la serie priman los colores cálidos y los tonos suaves en todas sus locaciones. Independientemente de si se trata de un espacio de clase social alta o baja, los ambientes son los hogares de los protagonistas por lo que los elementos que los componen deben ser acogedores.

La iluminación siempre es suave y natural. Siempre parece que es un día soleado, a no ser que se necesite lluvia y un día nublado para una trama específica.

Sin embargo, se denota la diferencia de clases de los personajes que habitan cada espacio a través de sus elementos. Cipreses del Country y todas sus áreas es un lugar moderno, hecho con materiales de apariencia más costosa, bien equipados sin ser exagerados y elegantes.

Por otro lado, la casa de Alejandro está muy adornada, tiene algunas telas estampadas y muebles de apariencia más vieja. Aunque esté ordenada siempre hay cierta acumulación de objetos que hacen que se note que está constantemente habitada por una familia. Es un lugar sencillo y acogedor.

13.10.2. Moda

La moda es especialmente importante a la hora de categorizar a los personajes de manera sutil, pero clara. Dentro de la serie, la ropa, el peinado y el maquillaje son un claro ejemplo de la diferencia de clases sociales.

Los residentes del edificio tienden a estar vestidos mucho más elegantes. Tienden a usar atuendos sobrios, siguiendo modas actuales y tienen un estilo sobrio. Usualmente su apariencia es profesional, con camisas, tacones, trajes y faldas. Los más jóvenes tienden a vestirse más sencillo, con elementos como jeans, camisetas polo, sacos y zapatos de deporte.

Por otro lado, los personajes con menor adquisición económica se visten más sencillo. Tienden a usar ropa informal, ya que cuando usan ropa de civil es porque no están trabajando. Tienden a usar atuendos sencillos como jeans y camiseta. Sin embargo, adornan su atuendo con estampados o accesorios.

13.10.3. Caracterización de locaciones

Portería



Figura 23



Figura 24



Figura 25



La portería es el espacio principal de la serie. Es el principal lugar en el que ocurre interacción entre celadores y residentes. Es un espacio moderno, con suficiente espacio para que los residentes pasen, se sienten, esperen y tengan conversaciones. De igual manera, está diseñado para que dos o tres celadores trabajen simultáneamente.

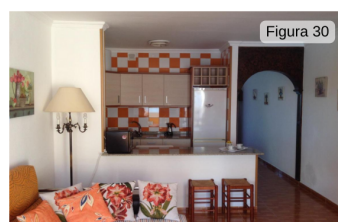
A pesar de que el espacio es moderno, cómodo y amplio, no es excesivamente lujoso. Corresponde a un conjunto residencial de estrato cinco. Tiene colores neutros y está muy bien iluminado, tanto por la iluminación exterior o “natural” como por la iluminación artificial.

Áreas Verdes.



Los celadores de vez en cuando salen a hacer rondas o interactúan con los residentes en este espacio. Permite conversaciones cortas, momentos incómodos y malentendidos. Es un espacio abierto, con zonas verdes y amplio.

Sala de Alejandro y su familia



Casa sencilla, estrado dos, pero espaciosa. De colores cálidos y muebles viejos. Es donde Alejandro se relaciona con su familia y su prometida. Es el único espacio fuera del trabajo de la serie y por lo tanto permite actitudes más espontáneas y naturales.

María tiende a estar en este espacio y su presencia se presenta como cálida y hogareña, igual que su hogar.

La iluminación es cálida y suave. La casa es sencilla, de estrato 2, pero no le falta nada.

14. Escaleta

TEASER

INT. SALA DE ALEJANDRO - NOCHE

Alejandro, María, Luz y John Jairo están cenando. Alejandro está vestido con una camisa blanca y un chaleco amarillo. Su familia y su novia están vestidos muy informal.

María le comenta a Alejandro que se ve muy guapo así vestido.

Luz lo mira de lado y, con ternura, le dice que parece una de las meseras de The Cheesecake Factory. Le promete que cuando viajen a Miami lo va a llevar a ese restaurante.

Alejandro se mira el chaleco preocupado y se lo quita. Le responde a Luz que de todas formas no van a ir a Estados Unidos pronto porque él prefiere viajar a países donde hablen español.

Luz le comenta que tiene algo que decirle, pero Alejandro la interrumpe.

Se pone de pie y dice que tiene un anuncio que hacer antes del postre. María lo mira emocionado y John Jairo para de comer con intriga y preocupación.

Alejandro se empieza a arrodillar y Luz se emociona. María da muchos aplausos y John Jairo se agarra la cabeza con preocupación.

Alejandro le pregunta a Luz si se quiere casar con ella y Luz le dice que sí y rompe en llanto histérico. María suelta una risa nerviosa y John Jairo está horrorizado.

Alejandro le dice a sus papás emocionado que está tan feliz que no para de llorar.

Luz grita que no y lo empuja.

Alejandro la mira confundido.

Luz grita que se tiene que ir del país. Alejandro parece no entenderla.

Luz empieza a hablar entre sollozos y no se le entiende nada.

Alejandro le pide que repita.

María le "traduce" que sus papás la están sacando del país a la fuerza y que va a hacer un curso de inglés. Se va a quedar en casa de su madrina en Miami.

Alejandro empieza a caminar por la sala diciéndose a sí mismo que no puede ser. Luz, ya sin llorar, lo mira culpable y John Jairo se aguanta la risa.

Alejandro tiene las manos en la cabeza mientras murmura que debe convencer a sus suegros de que Luz se quede con él cuando se tropieza con una trenza del zapato, se cae y se pega en la nariz.

INT. SALA DE ALEJANDRO - NOCHE. CONT

Alejandro tiene una bolsa con hielo apoyada en la cabeza.

Alejandro se quita el hielo de la cara. Dice que tiene que buscar una solución. Luz no se puede ir sin él.

Luz le explica que había estado buscando el momento correcto para decirle.

John Jairo resopla y dice que ese no era el mejor momento.

A Luz se le ilumina la mirada y abraza a Alejandro. Le devuelve el anillo.

La mamá de Alejandro se emociona.

Alejandro está confundido sosteniendo el anillo.

Luz le dice que lo espera en Estados Unidos. Le puede volver a pedir la mano allá, en Wynwood o algún otro de sus lugares favoritos en Miami.

Alejandro la abraza y mira a sus papás.

María hace un gesto con las manos dando a entender que se desentiende.

John Jairo dice que no hay manera. El pasaje sale muy caro y él ya le ha dado todo. Alejandro tiene que trabajar.

Alejandro se resigna. Le dice a Luz que va a buscar un trabajo al día siguiente para ahorrar e irse con ella.

Luz le da un beso y le dice que ellos pueden con todo.

John Jairo le desea suerte a Alejandro en conseguir un trabajo.

Alejandro, molesto, le dice que va a conseguir un trabajo mejor de lo que se imagina.

Luz le dice que ella cree en él, lo llama "su pitu" y grita que tiene que llamar a sus amigas y contarles y sale corriendo de la sala.

Alejandro se voltea rápido a mirarse la nariz. Le pregunta a su mamá si la ve bien.

ACTO I

INT. OFICINA - DÍA

Alejandro está usando traje. Está sentado frente a un escritorio. Se ve nervioso.

Un ENTREVISTADOR (55) lo mira con aburrimiento.

El entrevistador le pregunta a Alejandro cuáles son sus facultades.

Alejandro dice que es muy bueno con la tecnología, hace amigos muy fácilmente y sabe esconder muy el malestar o la incomodidad.

Alejandro está jugando nerviosamente con sus propias manos mientras dice eso.

El entrevistador alza una ceja y mira sus manos.

Alejandro esconde las manos debajo de la mesa.

Alejandro le comenta que en situaciones donde está nervioso no tanto, pero cuando es necesario lo esconde muy bien. Como cuando de adolescente y llegaba borracho a su casa. Sus papás nunca se dieron cuenta.

El entrevistador resopla frustrado.

Alejandro le aclara que eso era antes. Ya no hace esas cosas.

El entrevistador vuelve a alzar una ceja y le pregunta por qué quiere trabajar en esa empresa.

Alejandro empieza a explicar que nunca ha tenido un trabajo, pero que cree que puede aprender de la experiencia. Además, necesita dinero.

El entrevistador escribe algo en su computador.

Alejandro se pone cada vez más nervioso. Le empieza a comentar que se quiere ir a Estados Unidos con su novia. Se queda pensando y aclara que eso no significa que dejará el trabajo rápido. Le explica que se quieren casar allá.

El entrevistador lo sigue mirando en silencio.

Alejandro sigue hablando sin parar, cada vez más nervioso. Le dice que es su única esperanza de no perder al amor de su vida.

El entrevistador, sin cambiar su expresión de aburrimiento, le pregunta si sabe hablar inglés.

Alejandro le responde que no.

El entrevistador le da las gracias y le dice que lo llamarán si pasa a la siguiente ronda.

Alejandro se ve decepcionado. Sale de la oficina.

INT. SECUENCIA

Alejandro pasa por muchas oficinas, todas se ven grises y simples. Está sentado, directamente frente al entrevistador, en todas.

En cada una que va pasando los entrevistadores le dicen que lo llamarán si es necesario, que le avisarán o que no encaja en el perfil que están buscando.

Alejandro está muy animado en la primera entrevista. A medida que van pasando se va desanimando hasta que, en la última, está llorando.

INT. SALA DE ALEJANDRO - DÍA

Alejandro está echado en el sofá. Tiene la corbata desamarrada y la mano en la sien.

Alejandro dice que trabajar es muy duro.

John Jairo le quita la corbata y le dice que él que sabe. Si no ha trabajado un día en su vida.

María se acerca con una tacita de chocolate y un pan. Le dice a John Jairo que no sea tan duro con él porque tuvo un día difícil.

John Jairo le dice que le hacen falta días difíciles. Tiene que aprender a trabajar.

Alejandro se queja. Dice que cómo va a aprender a trabajar si no consigue trabajo.

María le da un beso en la frente y le dice que pronto va a conseguir un trabajo digno como el de su papá.

Alejandro suspira, luego su expresión se vuelve reflexiva y finalmente emocionada. Mira a los ojos a su papá.

John Jairo lo mira confundido y luego preocupado. Le pregunta si fumó algo.

Alejandro se levanta. Le pide que lo lleve a trabajar con él.

John Jairo empieza a decir que no repetidamente.

HISTORIA DE INSTAGRAM - ALEJANDRO

John Jairo y María, sin saber que están siendo grabados, discuten. María convence a John Jairo de que le consiga trabajo como celador a Alejandro.

John Jairo responde que no, es muy irresponsable y lo hará quedar mal. Además, su trabajo es un espacio para él solo y no quiere que Alejandro lo invada.

María solo lo mira molesta.

John Jairo la mira, suspira y termina por acceder.

EXT. PORTERÍA - DÍA

Alejandro se está acomodando las mangas del uniforme. Se sacude como si el uniforme le incomodara.

John Jairo agarra el cuello de su uniforme, que está mal doblado y lo acomoda.

John Jairo le dice a Alejandro que está orgulloso de por fin tener un hijo responsable y trabajador. Alejandro le recuerda que solo es temporal porque él está destinado a grandes cosas como ser un abogado o doctor.

John Jairo le da dos golpes en el hombro con pesar y le abre la puerta de la portería.

INT. PORTERÍA - DÍA

Samuel y Don Luis están discutiendo. Tienen un ramo de empanadas en el escritorio de la portería.

Samuel le dice a Don Luis que no va a pasar nada si se come una. Don Luis le responde que es un idiota y que lo van a ver por las cámaras, pero Samuel le intenta explicar que nadie las va a revisar.

John Jairo los mira entretenidos mientras Alejandro espera usando su teléfono.

Don Luis voltea y se impresiona al ver a Alejandro. Manda a callar a Samuel a mitad de argumento.

Samuel hace cara de ofendido hasta que ve a Alejandro también.

Don Luis corre a abrazar a Alejandro.

Don Luis le pregunta a Alejandro si se acuerda de él. Alejandro le dice que sí, aburrido, que pasaron año nuevo juntos el año pasado.

Don Luis lo vuelve a abrazar con emoción y exclama con nostalgia que esos eran buenos tiempos.

Samuel ahora se acerca a saludarlo. Le da la mano y Alejandro se demora un segundo en responderle el gesto.

Samuel le cuenta emocionado que van a compartir su primer turno y le explica que le va a contar todos los secretos y le va a dar todos los trucos para ser el mejor celador y cómo salirse con la suya en el trabajo.

Alejandro mira a su papá pidiendo auxilio.

John Jairo, que había estado revisando la lista de entregas, mira a Samuel con agresión y le pide que no corrompa a su hijo.

Samuel, con total seguridad, le dice que Alejandro es más grande que él y que no puede romperlo porque no tiene fuerza para fracturarle nada.

John Jairo vuelve a mirar la lista resignado y Alejandro hace cara de confusión.

HISTORIA DE INSTAGRAM - ALEJANDRO

Alejandro sube una foto de su uniforme. Escribe que es su primer día de trabajo y pone un emoticon de carita triste.

INT. SALA DE ALEJANDRO - NOCHE

María está tejiendo un abrigo más grande que ella cuando alguien toca el timbre de la casa. Se levanta y abre la puerta.

Luz está parada fuera de la puerta con una bolsa de plástico enorme y una maleta. Le pide que por favor la ayude a empacar, no quiere estar cerca de sus papás y no puede hacerlo sola.

María le empieza a explicar que está muy ocupada, pero Luz ya está entrando a la sala. Le da las gracias y se sienta en el sofá.

María suspira resignada y cierra la puerta.

Luz ya está sacando su teléfono y empieza a escribir mientras le pide que explica que hay algunas prendas delicadas entonces tiene que tener cuidado.

INT. PORTERÍA - DÍA

Alejandro y Samuel están solos en la portería. Alejandro usa su teléfono mientras Samuel mira fijamente al ramo de empanadas.

Samuel le explica que están ahí desde la tarde anterior y que nadie las ha reclamado, cree que las olvidaron.

Alejandro mira las empanadas con emoción, luego sacude la cabeza y le explica que no quiere meterse en problemas en su primer día.

Samuel le explica que los residentes del edificio son así, siempre piden regalos y los dejan. Nadie se va a dar cuenta.

Alejandro lo mira con complicidad.

HISTORIA DE INSTAGRAM - ALEJANDRO

En close friends, Alejandro y Samuel están mordiendo una empanada. Alejandro dice que ya le gusta más el trabajo.

INT. SALA DE ALEJANDRO - DÍA

María le quita el teléfono a Luz y le dice que si quiere que la ayude le toca a ella también trabajar.

Luz intenta hacer puchero.

María la mira con reproche y aleja el teléfono aún más de ella.

Luz resopla y saca una camiseta para empezar a doblar. Le dice que quiere confesarle que la verdadera razón por la que pidió ayuda es porque va a extrañar volver a esa casa.

María se conmueve y le dice que siempre será bienvenida y que le alegra mucho que se haya comprometido con su hijo. Luz la interrumpe gritando.

María la mira alarmada.

La camiseta de luz está enganchada en la cremallera de la maleta, y Luz se ve aterrada.

María le dice que la quite con cuidado.

Luz, con pánico, arranca la camiseta y la dobla.

HISTORIA DE INSTAGRAM - LUZ

Luz sube un video de su camiseta rota. María, atrás le reprocha que debió actuar con cuidado. Luz mueve constantemente la mano de tal forma que su anillo quede visible.

Acto II

INT. SALA DE DESCANSO - DÍA

Alejandro y Samuel se están comiendo la última empanada. Están echados en la silla, con la camisa ligeramente desabotonada. Samuel tiene una mano sobre la barriga.

La voz de John Jairo suena desde afuera, llamándolos a los dos. Los dos se recomponen rápidamente y se acomodan el uniforme. Salen de la sala de descanso.

INT. PORTERÍA - DÍA

John Jairo está esperándolos en portería y les pregunta por qué ninguno de los dos está cubriendo el turno.

Alejandro se rasca el cuello y mira al piso.

Valeria, atractiva y muy bien arreglada, está esperando frente al escritorio.

Samuel abre mucho los ojos y sonríe al verla. Luego se peina para verse más guapo.

John Jairo les pregunta por el paquete que ella estaba esperando, un ramo de empanadas.

Alejandro y Samuel se miran preocupados por un segundo.

Samuel explica que ya lo van a buscar, pero no recuerdan haberlo visto.

Alejandro comienza a mirar entre los paquetes.

Los dos fingen que buscan el paquete.

Valeria se ve preocupada y se intenta asomar para ver los paquetes. Samuel y Alejandro se ven muy preocupados, le dicen que no creen haberlo visto.

Valeria les explica que la empresa le dijo que ya lo habían entregado.

Samuel le dice que de pronto se equivocaron de domicilio, a lo que Valeria responde que esa gente inútil se la verá con ella.

Les da las gracias y llama por teléfono a su papá mientras sale de portería.

John Jairo mira molesto a Samuel, le dice que lo vio esa mañana con la caja de empanadas.

Samuel abre mucho los ojos con miedo.

John Jairo lo mira indignado y le pregunta dónde está la caja.

Alejandro mira a la sala de descanso rápidamente y John Jairo se da cuenta. Empieza a caminar hacia la sala.

Samuel y Alejandro lo intentan parar diciéndole que espere.

INT. SALA DE ALEJANDRO - DÍA

Luz está sentada frente a la máquina de coser. Se ve horrorizada. Le dice a María que se va a cortar un dedo.

María le responde que no se va a cortar nada y que le preste atención. Ahora que va a vivir sola debe aprender a hacer estas cosas.

Luz comienza a trabajar con torpeza. María le grita que así no y Luz da un brinco.

María le pide que preste atención. La guía en el proceso con suavidad.

HISTORIA DE INSTAGRAM - LUZ

Luz se graba a sí misma cosiendo. Le dice a sus seguidores que ya está lista para ser independiente.

María, quien no está siendo grabada, le grita que use las dos manos o se va a lastimar.

INT. SALA DE ALEJANDRO -DÍA

Luz grita.

María se acerca con rapidez y le pregunta qué le pasó.

Luz le muestra su dedo y dice que se lo cortó, dramáticamente.

María la mira con aburrimiento y decepción. Le dice que solo es una cortada y que se lave.

HISTORIA DE INSTAGRAM - LUZ

Luz se graba lavándose el dedo y escribe "heridas de guerra".

INT. SALA DE DESCANSO - DÍA

John Jairo entra furioso a la sala.

La caja de empanadas vacía está sobre la mesa.

Samuel y Alejandro se miran preocupados. John Jairo se gira a verlos furioso.

John Jairo mira a Alejandro, le dice que hasta ahí le llegó el trabajo

Samuel le dice que no puede hacer eso, que piense lo que haría su héroe y el mejor papá de la historia, Phill Dumphy.

John Jairo le responde que Phill Dumphy no tenía que lidiar con idiotas como ellos. Mira a Alejandro y le dice que termine su turno y se vaya despidiendo de su sueño de ir a Estados Unidos.

Luego sale de la sala, pero recuerda que se le olvidó la chaqueta del uniforme y se devuelve. Se hace un silencio incómodo mientras se pone la chaqueta y no se la logra arreglar bien, ya que ha ganado peso.

HISTORIA DE INSTAGRAM - SAMUEL

John Jairo está en portería con un filtro de monstruo. Está hablando solo sobre lo poco disciplinado que es su hijo, sin darse cuenta de que lo graban.

HISTORIA DE INSTAGRAM - ALEJANDRO

Alejandro le habla a la cámara. Cuenta que todo salió mal en su primer día, pero que conseguirá un mejor trabajo. Etiqueta a Luz y escribe que pronto estarán juntos y la llama "su pitu"

INT. SALA DE DESCANSO - DÍA

Samuel está hablando por teléfono. Dice que no sabe qué hacer. Se jala los pelos.

Camina por toda la sala y promete que nunca volverá a hacer nada parecido y pide clemencia.

Escucha el teléfono por un rato y se arrodilla, dando las gracias y levantando las manos.

INT. PORTERÍA - DÍA

Alejandro está poniéndose el bolso en la espalda. Ya no tiene el uniforme puesto. Se está despidiendo del papá, quien le recuerda que es un idiota.

Marina entra corriendo con una bolsa grasosa. Grita, preguntando dónde está la caja.

John Jairo y Alejandro la miran confundidos.

Marina mira a Alejandro y se recompone. Le da la mano y se presenta. Le dice que trajo las empanadas y pide la caja del ramo de empanadas para armarlo otra vez.

Alejandro se emociona y da brinquitos.

John Jairo sacude la cabeza y le dice que no, no pueden hacer algo así.

Samuel sale del ascensor y corre a abrazar a Marina.

En ese momento entra un residente. Todos se recomponen rápidamente y John Jairo le abre la puerta. Se hace un silencio en portería mientras el residente espera al ascensor.

Cuando el residente entra, los tres miran a John Jairo y Marina le muestra las empanadas.

Alejandro le dice a John Jairo que si se lo deja pasar le promete cuidar su trabajo desde ese día, y limpiar los platos todas las noches que no tenga turno para que su mamá no tenga que hacerlo.

John Jairo, resignado, responde que está bien, pero que ya no le va a comprar el cereal que le gusta.

Alejandro parece estar a punto de protestar, pero Marina le da un codazo.

Samuel grita impaciente que él llama a Valeria para darle las flores. Así la ve una vez más antes de que se acabe su turno.

John Jairo le da un golpe en la nuca y le dice que se vaya a cambiar.

INT. SALA DE ALEJANDRO - DÍA

Luz está muy concentrada trabajando con la máquina de coser. María le está dando ánimos.

Luz está sudando.

Luz trabaja con destreza.

María le seca el sudor de la frente con un pañito.

Después de mucha tensión, Luz apaga la máquina de coser y levanta las manos en señal de victoria. María y Luz se abrazan y María le dijo que sabía que podía aprender. Ya está lista para vivir sola.

Luz se pone sentimental y le da un abrazo, le dice que la va a extrañar.

María le devuelve el abrazo y le dice que se van a ver pronto.

Teaser

INT. SALA DE DESCANSO - DÍA

Marina ya está en uniforme y Samuel está en ropa de calle.

Samuel y Alejandro están sentados viendo a un streamer.

Marina le dice a Alejandro que fue un placer conocerlo, aunque haya sido en una situación extraña. Dice que se alegra de empezar a trabajar con él.

Alejandro le da la mano y le da las gracias por salvarle el trabajo.

En ese momento el streamer, quien está respondiendo preguntas, revela que ganó 20 millones de pesos el último mes.

Alejandro se da la vuelta dramáticamente. Sonríe emocionado y grita que eso es lo que tiene que hacer para irse a Estados Unidos.

15. Guion Secuenciado y Dialogado

EL PECHO A LAS BALAS

BIENVENIDO A LA VIDA DE ADULTO
01x001

Escrito por María Victoria Castán

Versión 05

****El guion utiliza a manera de intercortes, entrevistas al estilo de falso documental de los personajes. Esto se indica con el encabezado ENTREVISTA-[NOMBRE DEL PERSONAJE].***

TEASER

INT. SALA DE ALEJANDRO - NOCHE

La sala es cálida y sencilla. Típica casa familiar de estrato dos en Bogotá. Tiene muchos muebles muy grandes y adornos. En el centro está la mesa del comedor con cuatro platos con restos de comida.

Alrededor de la mesa están sentados ALEJANDRO (22), moreno y muy guapo, vestido con camisa y chaleco amarillo; su novia LUZ (23), bonita, de apariencia delicada, no encaja con el aspecto más humilde de la casa; su mamá MARÍA (42), al igual que su hogar, su apariencia es cálida y sencilla; y su papá JOHN JAIRO (45), un hombre imponente, con bigote y expresión dura.

Ya están terminando de comer, todos están en silencio.

MARÍA

¡Uy pero, qué chusco! Te tienes que vestir así más seguido.

John Jairo muerde y chupa un hueso de pollo sin ningún interés en la conversación.

MARÍA (CONT'D)

Dile que está pinta.

JOHN JAIRO

Muy pinta.

Luz le acomoda el cuello del chaleco, aunque está bien puesto desde el inicio.

LUZ

Te ves muy guapo mi pitu, como un mesero de The Cheesecake Factory.

ALEJANDRO

¿Eso es bueno?

LUZ

(riéndose)

Es un restaurante en Estados Unidos.

Muy pronto iremos y te llevaré a cenar.

Alejandro se QUITA EL CHALECO.

ALEJANDRO

¡Uy no! Mejor nos quedamos aquí
que todo el mundo habla español
y si nos entendemos.

LUZ

Mi pitu... Tengo que decirte algo.

Alejandro LE PONE UN DEDO SOBRE LOS LABIOS a Luz y se comienza a
PONER DE RODILLAS.

John Jairo ESCUPE su pedazo de pollo y se horroriza.

María SE PONE ROJA Y MIRA A LUZ CON RABIA.

Alejandro mete la mano en el bolsillo de su pantalón y saca una
cajita de terciopelo roja.

Luz GRITA Y SE TAPA LA BOCA.

Alejandro ABRE LA CAJITA. Todos lo miran fijamente.

Dentro de la cajita hay un anillo plateado con una piedra enorme
rosada.

ALEJANDRO

Luz. ¿Te casarías conmigo?

LUZ

(gritando)
¡Sí! ¡Claro que sí!

Luz extiende su mano y Alejandro LE PONE EL ANILLO con delicadeza.
Los papás de Alejandro, detrás de ellos, fuerzan una sonrisa
claramente incómoda.

Luz transforma su sonrisa en una expresión de llanto. Comienza a
LLORAR de manera ruidosa.

Alejandro

¡Awww! Está llorando de felicidad.

LUZ

(gritando)

¡No!

Luz balbucea algo inteligible entre sollozos.

ALEJANDRO

(preocupado)

No entiendo nada, mi pitu.

Luz continúa balbuceando.

MARÍA

Dice que se quiere casar contigo, pero se tiene que ir del país en un mes.

Alejandro MIRA A TODOS, desesperado.

ALEJANDRO

¡¿Qué?!

Luz lo mira, se encoge de hombros y sigue balbuceando.

MARÍA

Sus papás la van a mandar a Miami con su madrina. La están obligando a hacer un curso de inglés.

Luz para de sollozar y mira a Alejandro con tristeza.

Alejandro comienza a caminar por la sala. Se pone las manos en la cabeza y LA CAJA DEL ANILLO CAE AL PISO.

Los pies de Alejandro SE ENREDAN CON LA CAJA.

Alejandro se cae y SE PEGA EN LA NARIZ.

FINAL DEL TEASER

ACTO I

ENTREVISTA -- ALEJANDRO Y LUZ

SUPER: "Alejandro: Desempleado. Luz: Estudiante de marketing"

Alejandro sostiene una bolsa de tela con hielo sobre su nariz. La bolsa está húmeda y chorrea agua.

LUZ

El amor todo lo puede. ¿A

que si, mi pitu?

María se acerca sigilosa con otra bolsa de hielo. Camina sobre las puntas de sus pies.

SUPER: "María: Ama de Casa"

María le quita la bolsa a Alejandro y le pone la bolsa nueva sobre la cara con delicadeza. Se aleja caminando con sigilo.

Beat Incómodo.

INT. SALA DE ALEJANDRO - DÍA

Luz y Alejandro están solos en la sala. Están tristes, agarrados de la mano. Alejandro sostiene la bolsa de hielo en la nariz.

ALEJANDRO

¿Por qué no me dijiste nada?

LUZ

No sabía cómo decírtelo. Estaba esperando el mejor momento.

ALEJANDRO

Escogiste el peor momento.

Luz mira su anillo y hace un PUCHERO.

ALEJANDRO (CONT'D)

Algo se nos va a ocurrir, tu tranqui.

Beat incómodo.

Luz sonríe SE QUITA EL ANILLO DEL DEDO y se lo entrega a Alejandro.

LUZ

¡Mi pitu! Te vas a ir a Miami conmigo. Nos podemos volver a comprometer allá. En alguno de mis lugares favoritos, como Wynwood o algo así.

Alejandro hace ademán de hablar, quiere protestar, pero Luz lo interrumpe.

LUZ (CONT'D)

Ay, amor. No te preocupes. Allá todos

hablan español. Solo tienes que conseguir el pasaje.

ALEJANDRO

Si... yo hablo con los cuchos mañana.

John Jairo entra a la sala MOVIENDO LAS MANOS, furioso.

JOHN JAIRO

Yo no tengo ni un peso, eso sí que no.

María se asoma a la sala sonriente.

MARÍA

No estábamos espiando. Es que las paredes son delgadas.

Alejandro mueve la mano indicándoles que se vayan.

ALEJANDRO

Por ti hago lo que sea. Mañana mismo salgo a buscar un trabajo para ahorrar para el pasaje.

Luz GRITA Y LO ABRAZA con felicidad.

INT. OFICINA - DÍA

Alejandro, muy bien peinado y vestido, mira fijamente a ALFREDO (60), un hombre de traje gris, canoso y con arrugas alrededor de la mirada y la boca. Su mirada está caída y parece estar aburrido.

Alejandro sonríe levemente y Alfredo le sostiene la mirada, aún con extremo aburrimiento.

ALEJANDRO

Mucho gusto. Un placer conocerlo.

Alfredo asiente con la cabeza levemente.

ALFREDO

¿Por qué quieres este trabajo?

ALEJANDRO

Muy buena pregunta... Me parece fascinante lo que hacen con... y los resultados que he visto en...

Alfredo lo mira fijamente sin reaccionar.

ALEJANDRO (CONT'D)

Y ya me toca ser un adulto responsable.
Será bueno para mí trabajar.

Alfredo escribe algo en su computador.

Alejandro comienza a JUGAR CON SUS MANOS con nerviosismo.

ALEJANDRO (CONT'D)

No me sobraría dinero tampoco.

(se ríe)

Mi novia se va del país pronto. Estoy
ahorrando para irme con ella.

ALFREDO

Mmmhm.

Alfredo escribe algo más en su computador.

ALEJANDRO

(nervioso)

Pero solo voy a visitarla.
No voy a renunciar al trabajo ni nada.

Beat incómodo.

ALFREDO

¿Sabes hablar inglés?

ALEJANDRO

Mmmm no.

ALFREDO

No es lo que buscamos. Gracias.

ALEJANDRO

Pero-

Alfredo LE SEÑALA LA PUERTA con la mano y mira directamente a su
computador.

ALFREDO

Que tenga un buen día.

INT. OFICINA #2 - DÍA

Alejandro, aún muy arreglado, está sentado frente al escritorio. Sonríe con confianza.

ENTREVISTADOR #1 (O.S.)

Ya le avisaremos.

La sonrisa de Alejandro desaparece.

ALEJANDRO

(levantándose)

Listo, gracias.

INT. OFICINA #3 - DÍA

Alejandro ya no tiene corbata. Está sentado frente al escritorio, esperanzado.

ENTREVISTADOR #2 (O.S.)

Esta vez no continuaremos con el proceso.

Muchas gracias por postularse.

Alejandro muestra una ligera decepción. Se está cansando.

INT. OFICINA #4 - DÍA

Alejandro está despeinado y sin corbata. Está sentado frente a un escritorio. Muestra impaciencia.

ENTREVISTADOR #3 (O.S.)

Gracias por su tiempo. Lamentablemente hemos decidido elegir a otro candidato.

Alejandro suspira con fastidio.

ALEJANDRO

Pues se arrepentirán de haberme dejado ir.

Se levanta de la silla con agresividad.

ENTREVISTA -- ALEJANDRO

ALEJANDRO

No me contratan porque no pueden pagar mi sueldo... Soy mucho para sus empresas.

(se huele y hace cara de asco)

Huelo a colonia barata de entrevistador.

INT. PORTERÍA - DÍA

John Jairo está trabajando dentro de la portería. Es un espacio bien iluminado, grande y decorado con buen gusto. Habla con un RESIDENTE (28) mientras anota cosas en su libro.

Suena el timbre de portería. John Jairo y el residente miran a la puerta.

Del otro lado de la puerta de vidrio está Alejandro. Está vestido muy formal y tiene una bolsa blanca de plástico en la mano.

John Jairo frunce el ceño y le indica que espere con la mano. Vuelve a mirar al residente.

RESIDENTE

Debería haber llegado un paquete
hoy ¿Puedes revisar en el 3-407?

RESIDENTE #2 (65) abre la puerta de portería.

Alejandro LA AGARRA, pero el Residente #2 intenta cerrarla antes de que Alejandro pueda entrar.

Forcejean por un momento hasta que finalmente Alejandro entra.

RESIDENTE #2

(señalando a Alejandro)
No viene conmigo.

John Jairo mira a Alejandro con fastidio.

JOHN JAIRO

Espéreme un momento, por favor.

Alejandro asiente con la cabeza y se sienta en el sillón que está en la portería, con fastidio.

VALERIA (21), joven, atractiva y muy bien vestida, entra a portería y camina hacia la salida del conjunto. Mira a Alejandro y LE GUIÑA UN OJO mientras sale del conjunto.

Alejandro se apoya en el respaldo del sofá, orgulloso.

JOHN JAIRO (O.S.)

¿Qué haces aquí?

Alejandro SE LEVANTA de sobresalto.

ALEJANDRO

Mi mamá me pidió que te trajera la comida.

(Le muestra la bolsa)

Tengo una entrevista aquí cerca.

John Jairo SE RÍE a modo de burla. Le quita la bolsa a Alejandro.

JOHN JAIRO

Suerte.

DON LUIS (60), vestido con su uniforme de celador, con una sonrisa amable y mucha energía, entra a portería. Mira a Alejandro y se emociona. Corre a abrazarlo.

DON LUIS

¡Alejandro! ¿Te acuerdas de mí?

ALEJANDRO

¡Don Luis! Pasas todas las navidades con nosotros.

¿No me voy a acordar?

Don Luis sacude la cabeza dando a entender que su pregunta fue tonta.

DON LUIS

¿Qué te trae por aquí? ¿Vas a empezar a trabajar con nosotros?

John Jairo se ríe ruidosamente.

ALEJANDRO

No, pero si estoy buscando camello, por si sabes de algo.

DON LUIS

Claro que se de algo, aquí en la portería.

JOHN JAIRO

No, señor. Usted no va a trabajar aquí. ni tienes el curso.

ALEJANDRO

Gracias, Don Luis, pero quiero algo...

¿Cómo lo digo? Mejor.

DON LUIS

Pues yo voy a averiguar. No se

pierde nada.

ALEJANDRO

Se pierde el tiempo, no voy a trabajar aquí. Pero gracias.

Alejandro hace un gesto de despedida.

ALEJANDRO

(a Don Luis)
Saludos a la patrona.

Alejandro sale.

INT. SALA DE ALEJANDRO - NOCHE

Alejandro se echa en el sofá con cansancio, como si le pesara el día. Saca el teléfono. Se ve su pantalla de inicio, tiene 10 correos nuevos.

ALEJANDRO

¡Mamá! Ya tengo respuestas de las entrevistas. Prepara una pola de celebración.

Alejandro recibe una NOTIFICACIÓN en su teléfono. Mira la pantalla.

Aparecen 10 BURBUJAS DE MENSAJES. Todas son correos en los que se lee el asunto como "Rechazado".

ALEJANDRO (CONT'D)

(susurrando)
De lo que se pierden.

Una BURBUJA DE NOTIFICACIÓN indicando una videollamada aparece y tapa los mensajes. La videollamada es de Don Luis.

INTERCUT - SALA DE ALEJANDRO / SALA DE DON LUIS

Están en una videollamada.

DON LUIS

¡Muchacho! Buenas noticias. Te conseguí camello.

ALEJANDRO

¡No! Gracias ¿Haciendo qué?

DON LUIS

Como celador, con nosotros. Los convencí de que te dejen trabajar en el mismo conjunto, Cipreses del Country.

ALEJANDRO

Don Luis, no quiero ser ingrato, pero no creo que sea el mejor trabajo para mí. Ahorita estoy esperando respuesta de otra empresa.

DON LUIS

Muchacho, no tienes nada mejor, ni preparación. No creo que te acepten en ningún otro lado.

Una BURBUJA DE MENSAJES aparece. Es otro correo en el que en el asunto se lee "Rechazo".

ALEJANDRO

Ya aparecerá algo. Voy con toda.

DON LUIS

Suerte.

Don Luis cuelga el teléfono.

Alejandro guarda el teléfono y se acuesta. Tiene actitud de niño malcriado.

María ENTRA A LA SALA con dos cervezas.

MARÍA

¡Salud! ¿Ya te contrataron?

ALEJANDRO

No, cucha. Nada bueno todavía.

María le da una cerveza y se sienta a su lado. Lo abraza con un brazo y hacen BRINDIS con la cerveza.

MARÍA

¿Cómo que nada bueno? ¿Y sí ha salido algo malo?

ALEJANDRO

Puesss, malo, malo no. Don Luis me llamo. que si quiero trabajar con ellos de celador.

MARÍA
(saltando de alegría)
¡Salud! Eso es buenísimo mijo.

ALEJANDRO
Ma, yo quería algo más chévere.
Como de llevar camisa a la oficina, así bien elegante.

María le QUITA LA CERVEZA a Alejandro de la mano.

MARÍA
No señor, no vas a insultar al
trabajo que te ha dado de comer toda la vida.
(le da un trago a su cerveza)
Chino malcriado.

ALEJANDRO
Pero, mamá...

MARÍA
(casi gritando)
¡Ningún pero! Mucha paciencia he tenido
desde que saliste del colegio.
(se levanta)
Me hace el favor y llama a Don Luis ya
mismo y le acepta el favor ¿Quieres ahorrar?
Ahí tienes trabajo.

María agarra el teléfono del sofá y SE LO PONE EN LA MANO a Alejandro.

ALEJANDRO
Sí señora.

MARÍA
Y me voy a tomar yo tu cervecita, que
no te la mereces.

Fundido a negro:

CONVERSACIÓN ALEJANDRO/LUZ DE MENSAJE "INTERCUT"

Las BURBUJAS DE MENSAJE aparecen en la pantalla a medida que se envían mensajes entre ellos.

ALEJANDRO (MENSAJE)

¡Conseguí trabajo!

LUZ (MENSAJE)

Yayyy ¿Qué vas a hacer?
¿Cuándo empiezas?

ALEJANDRO (MENSAJE)

Voy a camellar como celador con mi papá.

Aparece una BURBUJA DE MENSAJES con tres puntos, indicando que Luz está escribiendo. La BURBUJA desaparece y luego vuelve a aparecer.

LUZ (MENSAJE)

Te felicito mi pitu.

ENTREVISTA -- LUZ

LUZ

No le puedo decir esto a Alejandro, pero mis papás me están sacando del país para alejarme de él. Su nuevo trabajo los iba a convencer de que si me puede cuidar. Pero ahora es celador y mis papás se van a espantar.

(Con un puchero)

¿Cómo le va a regalar ropa nueva a su princesita con sueldo de celador?

ENTREVISTA -- MARÍA Y JOHN JAIRO

SUPER: "María: Ama de Casa. John Jairo: Celador"

MARÍA

¡Qué emoción! El primer trabajo de Alejandro.

JOHN JAIRO

Va a hacer que me despidan.

MARÍA

Le hice su comida favorita. Pollo con papitas y sin verduras.

JOHN JAIRO

¿Por qué nunca me cocinas así bueno a mí?

Beat incómodo.

María saca una lonchera de plástico.

MARÍA

Se la compré de regalo a Alejandro para
que no se le riegue la comida en la maleta.

INT. PORTERÍA - DÍA

Alejandro entra a la portería. Tiene su uniforme de celador puesto. SAMUEL (27), un joven de apariencia infantil, ni muy atractivo ni muy feo, y Don Luis están trabajando. Hay una caja de cupcakes en el escritorio.

SAMUEL

Lleva tres días y nadie lo ha buscado.
Se van a dañar esos pastelitos.

DON LUIS

Que no... Si los reclaman y falta uno
¿Qué haces?

ALEJANDRO

Buenos días.

Don Luis y Samuel le sonríen sorprendidos.

SAMUEL

¡El famoso Alejandro! Al fin nos
conocemos. Yo soy Samuel.

Don Luis

Bienvenido muchacho. Hoy vas a empezar
tu turno con Samuel, que te va a entrenar.

ALEJANDRO

Mucho gusto.

Alejandro se FROTA LAS MANOS emocionados y HACE ADEMÁN de pedir algo.

ALEJANDRO

Bueno, ¿Y mi pistola?

DON LUIS

Tan chistoso. No has hecho el curso,
no te vamos a dar arma. Tienes el compromiso

de certificarte.

(le pone la mano en el hombro a Samuel)
Mientras tanto Samuel te cuida.

Alejandro MIRA DE ARRIBA A ABAJO a Samuel.

Samuel le sonríe con la inocencia de un niño.

ALEJANDRO

Si llega un ladrón, nos mata.

Don Luis suelta una CARCAJADA, agarra su maleta debajo del escritorio.

SAMUEL

Yo soy una máquina. Relájate que
estás seguro conmigo.

DON LUIS

Yo me voy, se me cuidan.

Don Luis sale de la portería y Samuel mira a Alejandro con sagacidad.

SAMUEL

Primero, una foto. Para recordar
el momento.

Samuel saca su teléfono y se acerca mucho a Alejandro, sin esperar respuesta de él. Pone el teléfono frente a los dos y SACA UNA FOTO.

ALEJANDRO

Pero no la vayas a subir, que salgo
con el uniforme.

SAMUEL

(Apretando el botón en el teléfono)
Ups.

Alejandro niega con la cabeza resignado. Se acerca al escritorio y agarra el libro de vigilantes.

SAMUEL

Nada de eso. Te voy a enseñar a que
parezca que trabajas mientras te diviertes.

Alejandro bota el libro debajo de la mesa, aliviado.

Entran MANUEL (33) y ANDREA (30), una pareja muy bien vestida y arreglada, atractivos. Manuel está cargando un montón de bolsas de supermercado.

ANDREA

(casi gritando)

Es que siempre haces lo mismo. Me dices que hay mas dinero del que hay y quedo yo embolatada ¿Ahora con qué cara le digo a Lina que no tenemos para el vino para el viaje a Cartagena?

Manuel, fastidiado, acomoda las bolsas.

ANDREA (CONT'D)

¡Cuidado que me rompes la bolsa del pesto!

Manuel suspira, deja todas las bolsas en el piso y vuelve a caminar a la salida.

MANUEL

Como no se hacer nada, mejor llévalas tu. Me voy a caminar.

Manuel sale de portería y pega un PORTAZO.

ALEJANDRA

Te espero ya mismo en la casa con esas bolsas.

Andrea entra al conjunto.

Alejandro se está aguantando la risa. Samuel recoge las bolsas y las pone atrás del escritorio.

SAMUEL

Bienvenido al show que nunca se acaba en Cipreses del Country.

ENTREVISTA -- SAMUEL

SAMUEL

Las cosas que he visto en esta portería. Residentes borrachos, pataletas de niños, Una vez ayudé a una señorita a pasar la tusa... Me ofrecí a ser su clavo que saca a

otro clavo y ella llamó a mi supervisor.

INT. SALA DE ALEJANDRO - DÍA

María cose un abrigo más grande que ella. Le cuesta moverse porque el abrigo se lo impide. SUENA EL TIMBRE de la casa y María forcejea con el abrigo para levantarse a abrir la puerta.

María abre la puerta y del otro lado está Luz, arreglada y cargando un montón de bolsas.

LUZ

¿Está Alejandro? Me quedé sin pila y no lo pude llamar.

MARÍA

Está trabajando, llega como a las 7. Puedes venir a esa hora.

Luz entra a la casa.

MARÍA

O lo esperas aquí.

LUZ

¡Gracias! Estaba haciendo compras para el viaje y mi teléfono murió. Tengo noticias importantes. Esperaré a Alejandro para contarle.

María se vuelve a sentar en la máquina de coser.

LUZ (CONT'D)

No te puedo contar la noticia, es muy importante que Alejandro la escuche primero.

MARÍA

Bueno, voy a poner la novela.

LUZ

Está bien, te cuento. Mis papás me adelantaron el viaje, me voy a en dos semanas.

MARÍA

¡Ay, no! Ya casi no te queda tiempo con Alejandro.

LUZ

¡Ya sé! Es terrible.

ENTREVISTA -- MARÍA

María alza un puño en señal de victoria.

MARÍA

¡Sí!

INT. PORTERÍA - DÍA

Samuel le está entregando un cupcake a Alejandro.

ALEJANDRO

¿Seguro no pasa nada?

SAMUEL

Que no... Aquí piden muchas maricadas
y después se les olvida. Nos la vivimos
botando comida.

Hacen BRINDIS con los cupcakes y les dan un MORDISCO.

ALEJANDRO

Sabe raro.

SAMUEL

(leyendo la caja)

Dice que son Gluten Free y veganos.

Alejandro le da otro MORDISCO, pero ahora extrañado.

SAMUEL (CONT'D)

¿Qué es eso de Gluten Free?

Valeria entra a portería.

Samuel en un arranque de nervios por ver a Valeria, se mete el
cupcake en el bolsillo.

Alejandro se limpia el merengue que tiene en la camisa.

VALERIA

(sonriéndole a Alejandro)

¡Hola! Me dejaron unos cupcakes en
portería ¿Me los pasan, por fa?

SAMUEL

Mmmm no he visto ningunos cupcakes.
¿Tu los viste Alejandro?

ALEJANDRO

No me suena, pero los voy a buscar y
si quieres te llamo cuando los encuentre.

Valeria mira la MANCHA DE MERENGUE que tiene en la camisa.

VALERIA

Yo creo que si saben donde están, es
más, creo que los tienen muy presentes, y
yo se que van a aparecer hoy más tarde.

SAMUEL

A lo mejor llegan en un rato. Vamos a
estar pendientes.

VALERIA

Yo se que si. Sino va a tocar ver las
cámaras de seguridad a ver que pasó. Si no
aparecen les tocará pagar a ustedes.

Alejandro y Samuel tragan saliva.

Fundido a negro:

ACTO II

ENTREVISTA -- ALEJANDRO

ALEJANDRO

Samuel es una mala influencia.
Yo venía con todas las ganas de camellar
y ya me metió en problemas.

ENTREVISTA -- SAMUEL

SAMUEL

Ese parcerero como que trae mala
suerte. Nunca me habían descubierto
y, ay que casualidad, él llega y me
meto en problemas.

INT. PORTERÍA - DÍA

Samuel se está agarrando la cabeza y caminando en círculos.

ALEJANDRO

Voy a llamar a mi mamá. Tranquilízate.

SAMUEL

¿Cómo me voy a tranquilizar si la
mujer más linda del conjunto me odia?

Alejandro saca su teléfono del bolsillo y marca a María. El
teléfono suena.

MARÍA (O.S.)

Hola, mi niño.

ALEJANDRO

Mamá, ayuda ¿Puedes salir a
comprarme unos cupcakes y me los mandas?

MARÍA (O.S.)

Pero si por aquí no venden eso mijo.
Si quieres te mando unos roscones o un
pan de yuca.

JOHN JAIRO (O.S.)

¿Estás hablando con Alejandro? En el
trabajo no necesita nada de eso ¿Ahora en
qué problema se metió?

ALEJANDRO

Dile a mi papá que es para un compartir.
Igual deja así, ma. Yo resuelvo. Gracias.

INT. SALA DE ALEJANDRO - DÍA

María cuelga el teléfono. Luz está sentada usando su celular.

MARÍA

¿Qué haces aquí?

JOHN JAIRO

Vivo aquí.

(señala a Luz)

¿Qué hace ella aquí?

LUZ

(sin dejar de usar el teléfono)

Estoy esperando a Alejandro.

JOHN JAIRO

Yo sabía que ese chino me iba a meter en problemas. Voy temprano al trabajo y así veo que pasó.

MARÍA

Pero tenle fe a tu hijo, yo creo que no se metió en ningún problema.

John Jairo SE TROPIEZA con las bolsas de Luz.

JOHN JAIRO

¡Recoge eso de ahí!

MARÍA

Johnsito pero esperate.

John Jairo le da un beso y sale de la casa. Da un PORTAZO.

ENTREVISTA -- JOHN JAIRO

JOHN JAIRO

El chino ya es un adulto hecho y derecho y todavía tengo que ir a arreglar sus desastres.
Fui más veces a ese colegio que él mismo.

ENTREVISTA -- LUZ

LUZ

Mi suegro es un exagerado. Alejandro es muy pilo, lo que pasa es que no lo apoyan y dejan que se quede como celador.
(piensa por un momento)
Ojalá lo despidan y tenga que encontrar otro trabajo.

INT. PORTERÍA - DÍA

Alejandro está mirando su teléfono.

ALEJANDRO

No, paila. La cucha está ocupada.

SAMUEL

¡Ay, no!

Alejandro recibe una NOTIFICACIÓN en su teléfono y mira la pantalla.

Aparece una BURBUJA DE MENSAJES.

MARÍA (MENSAJE)

Tu papá va en camino. Si te metiste en un problema, resuelve.

ALEJANDRO

Estoy muerto. Mi papá me va a matar.

INT. SALA DE ALEJANDRO - DÍA

Luz está hablando por teléfono mientras María cose.

LUZ

(por teléfono)

¡No me lo puedo creer! ¿Y qué le dijo?

La máquina de coser para un momento y luego SUENA otra vez.

LUZ

(a María)

¿Podrías hacer menos ruido? No escucho el teléfono.

MARÍA

Ay, perdón ¿Mi trabajo interrumpe tu chisme?

LUZ

Si, un poquito.

(al teléfono)

Sí, está trabajando de asistente administrativo. Estoy tan orgullosa de él.

MARÍA (O.s.)

Luz ¿Me ayudas a coser el uniforme de celador de Alejandro? Tiene un hueco.

Luz tapa el micrófono del celular horrorizada.

LUZ

No, mi suegra que me está molestando... Si,

te llamo más tarde.

ENTREVISTA -- LUZ

LUZ

Todos los novios de mis amigas tienen buenos trabajos y las llevan a comer a restaurantes finos ¡No les puedo decir que Alejandro es celador!

INT. PORTERÍA - DÍA

Samuel está USANDO SU TELÉFONO. Alejandro JUEGA NERVIOSO con un bolígrafo.

SAMUEL

¡Los encontré! Encontré la tienda.

ALEJANDRO

Pídelos ya, no importa el precio.

SAMUEL

¡Cuestan 150.000 pesos! ¡¿Dos pastelitos?!

Alejandro SE PEGA EN LA CABEZA con el escritorio. Está espantado por el precio. Luego se queda pensando y se le ilumina la cara.

ALEJANDRO

¡Ya sé! Luz nos va a ayudar

CONVERSACIÓN ALEJANDRO/LUZ DE MENSAJE "INTERCUT"

Las BURBUJAS DE MENSAJE aparecen en la pantalla a medida que se envían mensajes entre ellos.

ALEJANDRO (MENSAJE)

Mi pitu, necesito ayuda ¿Me prestas 150.000 pesos?

LUZ

Ay, amor ¿Para qué quieres ese dinero?

ALEJANDRO

Te voy a comprar un regalo. Te pago cuando me lo devuelvas.

LUZ

Ay, mi pitu ¡Claro que sí! Ya te lo paso.

Luz le envía una foto con el comprobante de una transferencia bancaria por 150.000 pesos.

REGRESO A LA ESCENA

ALEJANDRO

¡Tengo la plata! Pídelos ya.

ENRIQUE (57), un hombre enorme, de traje y apariencia ruda entra a portería.

Samuel se pone rígido.

SAMUEL

(susurrando)

Ese es el papá de Valeria.

ALEJANDRO

(susurrando)

Pide los cupcakes y disimula.

ENRIQUE

Mi hija me comentó que hubo un problemita.

Me imagino que ya lo solucionaron. En un

rato bajo con ella.

Enrique sale de portería sin darles tiempo de responder.

ALEJANDRO

¡Pídelos para ayer!

SAMUEL

Malas noticias. Se demoran dos días en llegar.

INT. SALA DE ALEJANDRO - DÍA

Luz está acostada viendo el techo.

LUZ

¿Cuánto falta para que llegue

Alejandro?

MARÍA

No se, sal por ahí un rato y haces

algo mientras lo esperas.

LUZ

No... Por aquí no hay nada chévere para ver.

(resopla)

No puede trabajar tanto ¿Cuándo va a tener tiempo para mí?

MARÍA

Está trabajando por tí. Valoralo.

LUZ

No se como llevas todos estos años pasándote el día tu sola mientras John Jairo trabaja.

INT. PORTERÍA - DÍA

Alejandro y Samuel tienen una montaña de monedas en la mesa. Están buscando debajo del escritorio para conseguir más.

ALEJANDRO

Conseguí otros 500 pesos.

SAMUEL

Ahora nos faltan 130.000 lucas para comprar los pastelitos.

Alejandro recibe una NOTIFICACIÓN. Aparece una BURBUJA DE MENSAJES.

JOHN JAIRO (MENSAJE)

Voy cerca, ve preparándome un tinto.

Suena el CITÓFONO.

SAMUEL

Es el apartamento de Valeria.

ALEJANDRO

No contestes.

SAMUEL

Nos van a matar. Fue un placer conocerte.

ENTREVISTA -- ALEJANDRO

ALEJANDRO

Parce, trabajar es muy caro. Mi primer día y ya perdí 150.000 pesos. Yo sabía que tenía que esperar a que saliera otra cosa.

ENTREVISTA -- SAMUEL

SAMUEL

¿Yo de dónde voy a sacar 150.000 lucas?

Tocó no pagar servicios este mes.

(beat)

Mis disculpas a los que me huelan después de no poder pagar el agua.

INT. PORTERÍA -- DÍA

MARINA (26), una mujer joven y atractiva en uniforme de celadora, entra a portería con una caja de cupcakes.

MARINA

¡Hola!

Samuel y Alejandro ven los cupcakes, SE TIRAN AL PISO y JUNTAN LAS MANOS EN SEÑAL DE AGRADECIMIENTO.

MARINA (CONT'D)

¿Todo bien?

SAMUEL

¿Dónde los conseguiste? ¿Cómo supiste?

MARINA

Los trajo la empresa para una residente. Me dijeron que se habían equivocado de sabor y mandaron otros de cortesía. ¡No se los vayan a comer!

Alejandro AGARRA LA CAJA DE CUPCAKES.

ALEJANDRO

Ush, marica. Nos salvaste

MARINA

¿Y tú quién eres?

ALEJANDRO

(coqueto)

Alejandro, mucho gusto.

MARINA

Ah, el que entró por enchufe... Bienvenido.
No creo que dueres mucho igual.

(a Samuel)

Voy a dejar mis cosas, ya vengo.

ENTREVISTA -- MARINA

MARINA

Jorge, el celador al que reemplaza
Alejandro, es mi amigo. No es justo
que Alejandro tenga su puesto.

(tímida)

Además, Jorge me traía todos los días al
trabajo. Ahora me toca coger el Transmi.

INT. PORTERÍA - DÍA

Valeria entra a Portería con Ricardo. Ambos tienen actitud
prepotente.

Samuel se acerca a Valeria sonriente, con la caja de cupcakes.

Valeria sonríe y los agarra, sin mirar a Samuel.

VALERIA

(a Alejandro)

Gracias, que bueno tenerte en el
conjunto.

Valeria LE GUIÑA UN OJO a Alejandro.

Ricardo los mira amenazador antes de que los dos salgan de la
portería.

Alejandro SUSPIRA, aliviado.

ALEJANDRO

Ush, que salvada.

SAMUEL

Valeria me guiñó el ojo. Me voy
a morir.

John Jairo entra a portería agitado. Tiene el pecho muy inflado y
está alerta.

JOHN JAIRO

¿Qué hiciste?

ALEJANDRO

Nada, ya terminé mi primer turno. Me voy a la casa a dormir.

John Jairo mira la portería por todos lados.

JOHN JAIRO

Ya casi me toca trabajar. Nos vemos en la casa después.

Alejandro hace un gesto de despedida.

JOHN JAIRO (CONT'D)

Ya me enteraré si te metes en problemas.

INT. SALA DE ALEJANDRO - NOCHE

Alejandro ENTRA a la sala y Luz se levanta con los brazos extendidos, pidiendo un abrazo.

ALEJANDRO (O.S.)

Mi pitu, ¿Qué haces aquí?

LUZ

Te estaba esperando. Te tengo malas noticias.

ALEJANDRO

¡No! Dime algo bueno que hoy el día estuvo pesado.

LUZ

Mis papás adelantaron el viaje. Me voy en dos semanas.

Alejandro mira a Luz con ternura y la abraza.

ALEJANDRO

Desde hoy empecé a ahorrar, dentro de nada me tienes fastidiando en Miami.

LUZ

Tan lindo mi pitu. Pensé que te ibas a poner super bravo.

Alejandro abraza a Luz y SALE UN PAPELITO VOLANDO de su chaqueta.

LUZ (CONT'D)
(agarrando el papelito)
¿Y esto?

ALEJANDRO
Ni idea, ábrelo.

Luz lee el papel.

LUZ
(leyendo)
Alejandro, perdón por mi mala actitud de hoy. Sé que triunfarás en el equipo y me encantará trabajar contigo... Marina.
(Deja de leer)
¿Quién es Marina?

ALEJANDRO
Una colega.
(sonríe)
¿Me dejó una nota?

LUZ
¿Es linda?

ALEJANDRO
Sí.

Luz le pega el papel contra el pecho.

ALEJANDRO (CONT'D)
Pero no tanto como tu, mi pitu.
Tu eres la mujer más bella del país.

Luz agarra sus bolsas.

LUZ
Yo se que si, mi pitu. Y yo se que no vas a hacer nada con esa tal Marina porque aunque esté lejos, te voy a estar vigilando.

Luz le da un beso a Alejandro.

LUZ
Seguro los celos se me pasan cuando vea la sorpresa de despedida que me estás preparando y el regalo que me prometiste.

ALEJANDRO

Si... Me toca arreglar unas cositas, por el cambio de fecha y eso.

LUZ

Bueno, le mandas saludos a Marina entonces.
Me voy.

Alejandro mira a la nada preocupado.

ENTREVISTA -- MARINA

MARINA

Creo que me equivoqué. Tener a Alejandro en el equipo le va a meter chispa a las cosas.

TEASER

INT. SALA DE ALEJANDRO - NOCHE

Alejandro está leyendo la notita que le mandó Marina cuando recibe una NOTIFICACIÓN.

Aparece una BURBUJA DE MENSAJES.

SAMUEL (MENSAJE)

Mira tus redes sociales YA. La foto que subí contigo se está haciendo viral.

Aparece una BURBUJA con la red social. Se ve la selfie de Samuel con Alejandro. Tiene 30.000 "me gusta". Alejandro hace click en los comentarios. Todos son halagos a Alejandro.

Comienzan a aparecer BURBUJAS DE NOTIFICACIONES. A Alejandro lo están siguiendo cientos de personas.

FINAL DEL EPISODIO

16. Conclusiones

EL PECHO A LAS BALAS es una serie cuya Biblia, capítulo piloto y segundo capítulo fueron desarrollados y escritos tras una detallada investigación del género de comedia y, específicamente, el *sitcom* y su hibridación con el falso documental. De igual manera, para la realización de la serie se hizo una investigación sociológica en la que se llegó a un entendimiento de temas relevantes en la serie como las clases sociales, la familia en sociedad o como el humor afecta el comportamiento de las masas.

Esta investigación permitió la creación de una narrativa coherente y creíble sobre un grupo social y el trabajo que desempeñan. Gracias al proceso llevado, se llegó a un entendimiento de los personajes y el papel que cumplen en el universo.

Con el fin de llegar a un entendimiento profundo de la comedia de situación, se hizo un análisis exhaustivo del mismo a través de la investigación.

Adicionalmente, se estudió su hibridación, especialmente con el falso documental. Finalmente, se indagó en la historia del género para lograr conocimiento sobre este, su trayectoria, estructura y reglas.

Se dedujo que el formato es constantemente cambiante debido a que se adapta a las nuevas tecnologías y medios de narración digitales, así como a la audiencia a la que se dirige. Sin embargo, mantiene características claras que lo distinguen de otros formatos audiovisuales. Rige sus personajes, espacios y la estructura y uso del humor por los estándares de la comedia originarios del teatro griego.

En el producto final se evidencia este descubrimiento hecho durante la investigación, ya que la serie adapta elementos para añadir dinamismo a la narrativa de tal forma que capte la atención del espectador actual. El elemento más evidente es el falso documental. Sin embargo, también se añaden intercortes en los que se muestran narrativas digitales como lo son las redes sociales. Más allá de esto, se le suma a la serie un plan transmedia que permite que la audiencia conecte con los personajes y la historia en medios digitales como YouTube. La narrativa hace todo esto sin perder la estructura y la esencia tradicional de una *sitcom*.

Seguidamente, se hizo un estudio de la influencia que ejerce la comedia en la sociedad y viceversa. Se entiende que, a pesar de que los medios no han

participado activamente en la liberación de las masas, tienen el potencial de hacerlo. El imaginario colectivo es altamente influenciado por los medios, pero los medios también evolucionan con las ideas de la sociedad y se adaptan a sus códigos de comunicación. Por lo tanto, se convierte en una relación simbiótica en la que los creadores del producto tienen la última palabra y el poder para ejercer una influencia sobre su audiencia.

Las personas dentro de una sociedad crean culturas con su propio lenguaje y códigos de conducta. A la hora de crear un producto audiovisual hay que saber representar a estos grupos sociales, pero también es necesario comunicarse directamente con ellos para que el mensaje sea percibido con éxito.

En la serie se busca crear conciencia sobre la relevancia de la clase trabajadora y como merecen ser representados y vistos en su día a día como personas con mucho potencial. Se entiende que esto es necesario para liberar la opresión presente en la sociedad latinoamericana. Por esta razón los celadores son los protagonistas de este producto. Desde su punto de vista se entiende su realidad.

Por último, se entendieron las generaciones como grupos sociales también. Los individuos que conforman una generación crean códigos de comunicación y de conducta que pueden entrar en conflicto con generaciones diferentes. Esto crea en ellos un sentido de comunidad.

El sentido de pertenencia que tienen los individuos con su generación afecta su manera de percibir el mundo y de interactuar con él. Es por esto que los productos audiovisuales, en este caso la *sitcom*, se deben adaptar a la generación que eligen como audiencia y comunicarse directamente con ella. Simultáneamente, los conflictos generacionales se prestan como una herramienta para generar conflicto y humor.

La investigación realizada permitió el desarrollo de la biblia y el guion del piloto y segundo capítulo de EL PECHO A LAS BALAS. Una *sitcom* hibridada con falso documental que muestra la realidad de un grupo de trabajadores al que usualmente no se le presta atención. A través del humor, se indagó en su realidad, contexto, lenguaje y la forma en la que se relacionan con su entorno. Especialmente cuando este entorno es un grupo social opuesto que tiende a obviar su presencia y actuar como si no estuvieran.

Se le da a la audiencia una ventana hacia un universo al que usualmente no le prestaría atención y este es representado como valioso.

17. Referencias

Addams, C. (1964). *The Addams Family*. [Figura 5].

Aliaga, L. (2014). *Mecanismos de Humor Visual en la Comedia de Situación Como Conocí a Vuestra Madre*. Alicante: Universidad de Alicante. Departamento de Filología Española, Lingüística General y Teoría de la Literatura.

Altman, R. (1999). *Los Géneros Cinematográficos*. Londres: British Film Institute.

Andrade, A. (2015). Uno Siempre Cambia al Amor de Su Vida, Por Otro Amor o por Otra Vida. Recuperado de <https://www.planetadelibros.com/libro-uno-siempre-cambia-al-amor-de-su-vida-por-otro-amor-o-por-otra-vida/294607>

Ayala, E. (2017). *La ciudad como espacio habitado y fuente de socialización*. Manizales: Universidad Autónoma de Manizales.

A201 (2017). Portería Conjunto Residencial Ibenz. [Figura 23]. Recuperado de <https://www.a201.co/disenoparteria>

Ball, L; Arnaz, D. (1951). *I Love Lucy* [Figura 2].

Ball, L; Arnaz, D. (1951). *I Love Lucy* [Figura 11].

Barros Miranda, E., Landa-Criollo, C. & Villalba-Miranda, R. (2020). Los medios sociales y su influencia en la decisión de compra de la generación millennial. *Digital Publisher*, 5. 80-94.

Barroso, J. (1996). *Realización de los Géneros Televisivos*. Madrid: Síntesis.

Bernstein, B. (1985). Clases Sociales, Lenguaje y Socialización. *Revista Colombiana de Educación*, 15.

Boal, A. (1974). *Teatro del Oprimido*. México: Editorial Patria.

Cáceres, J. (1992). *Vuelo Secreto*. [Figura 13].

Calderon Kellet, G; Royce, M. (1975). *One Day at a Time*. [Figura 19].

Carbelo, B. & Jáuregui, E. (2006). Emociones Positivas: Humor Positivo. *Papeles del Psicólogo*, 27. 18-30.

Carrasco, C. (2010). Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. *Miguel Hernández Communication Journal*. Recuperado de:
<https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcj/article/view/22/42>

Coca Ramírez, F. (2005). La Influencia Social en la Concepción de lo Ridículo-Cómico a Través de la Comedia. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 10.

Constructora Palo de Agua S.A.S. (2020). Conjunto Residencial Palo de Agua. [Figura 21] Recuperado de
<https://constructorapalodeagua.com/proyectos/palo-de-agua/palo-de-agua-3-3/>

Correa, J. (2006). El Road Movie: Elementos para la Definición de un Género Cinematográfico. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas Cuadernos De Música, Artes Visuales Y Artes Escénicas*, 2, 270–301. Recuperado a partir de
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/6437>

Correa, M. (2020). *Barreras de la Comunicación Interna Presentes en la Generación Millennial en los Trabajadores Pertenecientes a un Grupo Empresario de la Provincia de Córdoba*. Salta: Universidad Católica de Salta.

David, L; Seinfeld, J. (1989). Seinfeld. [Figura 12].

Donaldson, J. (2020). Mr. Beast. Recuperado de
<https://www.youtube.com/@MrBeast/videos>

Donati, P. P. (2023). Familias y Generaciones. *Revista de Ciencias Sociales*, 2, 27-49.

Dussel, E. (2021). *Filosofía de la Liberación*. Ciudad de México: Ediciones Akal.

Endika, R. (2011). Are you 'avin' a laugh? El Post-Humor y la nueva sitcom. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

Feixa, C. (1996). *Antropología de las Edades*. Barcelona: Joan Prat y Ángel Martínez.

Feria Sánchez, J. (2018). *El falso documental, la autoficción y la comedia contemporánea a través de la realización del guión del largometraje Estoy cansado de llamarte Jota*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Fernandez Penas, M. (2013). *F*. Sevilla: Filmoteca de Andalucía.

Fernandez Toledo, P. (2009). *Rompiendo Moldes. Discurso, Géneros e Hibridación en el siglo XXI*. Sevilla: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Forero, María Teresa (2002). *Escribir televisión. Manual para guionistas*. Barcelona: Paidós.

Fuentes Rueda, P. (2018, 22, Junio). Cómo crear diálogos inolvidables para el guion audiovisual. *La Universidad de Internet*. Recuperado de: <https://www.unir.net/humanidades/revista/como-crear-dialogos-inolvidables-par-a-el-guion-audiovisual/>

Fusco, P. (1986). Alf. [Figura 7].

Galindo, D & Valverde, M (2016). La sitcom: nueva forma de comicidad, consumo, divertimento e Identidad en la postmodernidad. *Revista UPTC*, 27. 157-175.

Garcia de la Riva, K. (2008). ¿Qué es El Falso Documental al Fin y al Cabo?

Gervais, R; Merchant, S. (2005). *The Office*. [Figura 10].

Gómez Morales, B. (2015). *La parodia en la comedia animada estadounidense de prime time. El caso de la sitcom*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

Gutierrez, D. (2020). El poder de las bromas: comedia, discriminación y libre expresión. *Cienciorama*, 1099.

Gelbart, L. (1972). M.A.S.H. [Figura 6].

Harrison, F. (2016). Maluma. [Figura 15] Recuperado de <https://peopleenespanol.com/article/maluma-molesto-por-no-poder-lanzar-su-re-mix-de-party-animal-videos/>

Hornby, R. (2015). Sitcom. *The Hudson Review*, 68. 111-17.

James, E. (1949). *Father Knows Best*. [Figura 3].

Kauffman, M. (1994). *Friends*. [Figura 8].

Kuchařová, J. (2013). *Linguistic Analysis of Wordplay in the Friends Sitcom*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.

Laguna, G. (2013). Un Recorrido a Través de la Comedia de Situación. Sitcom. Toluca de Lerdo: Universidad Autónoma del Estado de México.

Linguado, M. Zoraindo, M. (1981). Proceso de Socialización en la Etapa Preescolar. *Revista de Psicología*, 8. 26-31.

Lloyd, C. (2009). Modern Family [Figura 20].

López Gregoris, R. & Unceta Gómez, L. (2011). Comedia romana y ficción televisiva: Plauto y la Sitcom / Roman Comedy and TV Fiction: Plautus and Sitcom. *Revista de Historia del Cine*, 33. 93-110.

Mannheim, K. (1952). The Sociological Problem of Generation.

Marín, A. (1986). El Proceso de Socialización: Un Enfoque Sociológico. *Revista Española de Pedagogía*, 173. 357-370.

Marinero, M. (2017, 10 de agosto). Divorcios, padres transexuales, drogas: así es la familia televisiva de ahora. El Mundo. Recuperado de <https://www.elmundo.es/papel/pantallas/2017/08/10/5989d07b268e3ea80f8b460a.html>

Nogales de la Colina. (2020). Nogales de la Colina. [Figura 23]. Recuperado de <https://nogalesdelacolina.com/>

Ocampo, J. (2012). Paulo Freire y la Pedagogía del Oprimido. *Revista Histórica de la Educación Latinoamericana*, 10. 57-72.

Periodista de Barrio. (2016). Gente de Cañaveral. [Figura 27]. Recuperado de <https://www.gentedecanaveral.com/2016/05/queja-sobre-zonas-verdes/>

Pérez, M. & Diego, P. La Influencia de la Sitcom Americana en la Producción de Comedias Televisivas en España. El Caso de “Friends” y “7 Vidas”. *Ámbitos*, 18. 83-97.

Quaglio, P. (2009). *Television Dialogue. The Sitcom Friends vs. Natural Conversation*. Nueva York: John Benjamins Publishing Company

Rivera, C; Sariñana, F. (2021). Guerra de Vecinos. [Figura 14].

Reyes, C. (2020). 101 Tramas Recurrentes en el Sitcom. Mesa de Guion. URL= <http://mesadeguion.blogspot.com/2020/05/101-tramas-recurrentes-en-el-sitcom-plot.html>

Sánchez, D. (2019). *La Figura de la Mujer en la Comedia de Situación Norteamericana. De I Love Lucy a Unbreakable Kimmy Schmidt*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Sánchez, D. (2020). *Hibridación y Análisis Textual de la Narrativa de la Sitcom Norteamericana*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Saks, S. (1964). *Bewitched*. [Figura 4].

Schipper, M. (2015). *Set de Seinfeld*. [Figura 1]. Recuperado de: <https://www.architecturaldigest.com/gallery/jerry-seinfeld-apartment-replica-new-york-slideshow>

Secretaría de Hábitat. (2016). Distrito aprueba modificación de proyecto urbanístico que construirá cerca de 1.000 viviendas. [Figura 26] Recuperado de <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/planeacion/distrito-aprueba-modificacion-de-proyecto-urbanistico-que-construira-c>

Sedita, S. (2006). *The Eight Characters of Comedy: A Guide to Sitcom Acting and Writing*. (2° ed.). Atides Pub.

Spang, K. (1986). Aproximación Semiótica al Chiste. *Revista de Filología Hispánica*, 2.

Star, D. (1998). *Sex and the City*. [Figura 9].

Villoro, L. (1999). *De la Libertad a la Comunidad*. Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Winkelmeyer, M. (2023). *Evaluna Montaner*. [Figura 18]. Recuperado de <https://www.canalrcn.com/super-like/gente/evaluna-cautivo-con-baile-presumiendo-tatuaje-de-camilo-171188>

— *Apartamento Muelle de Corralejo 14* [Figura 26] [Figura 30]. Recuperado de <https://www.booking.com/hotel/es/apartamento-muelle-de-corralejoes.html>

— *Santa Cecilia, Bogotá, Cundinamarca*. [Figura 29]. Recuperado de <https://fincaraiz.com.co/inmueble/casa-en-venta/santa-cecilia/bogota/7653765>

— (2015). *Edgar Vivar*. [Figura 16] Recuperado de <https://peru21.pe/espectaculos/edgar-vivar-me-despedi-mis-personajes-vecindad-180637-noticia/>

— (2022). Enissed Aponte. [Figura 17] Recuperado de <https://www.elespectador.com/entretenimiento/cine-y-tv/essined-aponte-interpretando-a-catalina-la-reina-de-indias/>

— (2022). Jelpit/Blog. [Figura 28]. Recuperado de <https://www.jelpit.com/blog/propiedad-horizontal/quien-es-responsable-del-mantenimiento-de-las-zonas-comunes-en-una-propiedad-horizontal/>

18. Anexo

18.1. Filmografía

- Series:
 - That 70's Show (1998-2006). Mark Brazill, Bonnie Turner y Terry Turner. Estados Unidos
 - The Simpsons. Matt Groening (1987-presente). Estados Unidos
 - Modern Family (2009-2020). Steven E. Levitan y Christopher Lloyd. Estados Unidos.
 - How I Met Your Mother (2005-2014). Craig Thomas y Carter Bays. Estados Unidos.
 - I Love Lucy (1951-1957). Ball y Arnaz. Estados Unidos.
 - The Office (2005-2013). Ricky Gervais y Stephen Merchant. Estados Unidos.
 - Father Knows Best (1954-1960), Ed James. Estados Unidos.
 - I Married Joan (1952-1955), Joan Davis y James Bank. Estados Unidos.
 - The Honeymooners (1955-1956). Jackie Gleason. Estados Unidos.
 - Leave It To Beaver (1959-1963). Joe Connelly Bob Mosher. Estados Unidos.
 - Hechizada (1964-1972). Sol Saks. Estados Unidos.
 - Mi Bella Genio (1965-1970). Sidney Sheldon. Estados Unidos.
 - The Munsters (1964-1966). Allan Burns, Chris Hayward, Bob Mosher. Estados Unidos.
 - Los Locos Addams (1964-1966). Charles Addams. Estados Unidos.
 - The Mothers in Law (1967-1969). Bob Carroll, Jr. Estados Unidos.
 - Get Smart (1965-1969). Buck Henry. Estados Unidos.
 - M.A.S.H (1972-1983). Larry Gelbart. Estados Unidos.
 - The Mary Tyler Moore Show (1970-1977). James L. Brooks. Estados Unidos.
 - Good Times (1974-1979). Eric Monte. Estados Unidos.

- Three's Company (1977-1984). Don Nicholl, Michael Ross. Estados Unidos.
- Alf (1986-1990). Paul Fusco. Estados Unidos.
- The Cosby Show (1984-1992). William H. Cosby Jr. Estados Unidos.
- Full House (1987-1995). Jeff Franklin. Estados Unidos.
- Seinfeld (1989-1998). Larry David y Jerry Seinfeld. Estados Unidos.
- Friends (1994-2004). Marta Kauffman. Estados Unidos.
- Curb Your Enthusiasm (2000-2011). Larry David. Estados Unidos.
- Sex and the City (1999-2000). Darren Star. Estados Unidos.
- Vuelo Secreto (1992.1999). Juan Manuel Cáceres. Colombia.
- Guerra de Vecinos (2021-2022). Carmen Castro, Moisés Dayan Schneider, Pablo Ortiz. México.
- The Big Bang Theory (2007-2019). Chuck Lorre.