



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA

“ANÁLISIS DE GUION Y PERSONAJES DE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN PRODUCIDOS POR WWE: RAW Y SMACKDOWN, PARA CONOCER SU FÓRMULA DE ÉXITO. PERIODO DE INVESTIGACIÓN: JUNIO - JULIO DE 2020”

Tesis previa a la obtención del grado de licenciado en Ciencias de la Comunicación Social.

Autor: Darwin Stalin Medina Lanchi

Director: Mgtr. Fausto Alexander Boada Hurtado

LOJA- ECUADOR

2021

CERTIFICACIÓN

Ing. Magister,

Fausto Boada Hurtado

**DOCENTE DE LA CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

CERTIFICA

Haber asesorado, revisado y orientado el desarrollo de la investigación titulada, “Análisis de guion y personajes de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN, para conocer su fórmula de éxito. Periodo de investigación: junio - julio de 2020” de la autoría del Señor Darwin Stalin Medina Lanchi.

Por reunir las condiciones de Fondo y Forma y haber concluido el informe final de Tesis exigidos por la Universidad Nacional de Loja, autorizo proseguir con los trámites legales pertinentes para su presentación y defensa ante el tribunal respectivo.

Loja, 25 de febrero del 2021



Firmado electrónicamente por:
**FAUSTO ALEXANDER
BOADA HURTADO**

Mgtr. Fausto Boada Hurtado

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Darwin Stalin Medina Lanchi, declaro ser autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi tesis en el repertorio institucional de la Biblioteca Virtual.

Autor: Darwin Stalin Medina Lanchi

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Darwin Stalin Medina Lanchi', with a horizontal line drawn through it.

Cédula: 1105660052

Fecha: Loja, 1 de abril de 2021

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Darwin Stalin Medina Lanchi, declaro ser el autor de la tesis titulada: **ANÁLISIS DE GUION Y PERSONAJES DE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN PRODUCIDOS POR WWE: RAW Y SMACKDOWN, PARA CONOCER SU FÓRMULA DE ÉXITO. PERIODO DE INVESTIGACIÓN: JUNIO - JULIO DE 2020**, como requisito para optar el grado de Licenciado en Ciencias de la Comunicación Social, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o la copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, al día 1 del mes de abril del dos mil veintiuno, firma el autor.

Firma:



Autor: Darwin Stalin Medina Lanchi

Número de cédula: 1105660052

Dirección: Loja, ciudadela: Colinas Lojanas

Correo electrónico: darwkwin6948@gmail.com

Celular: 0992312997

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director de Tesis: Mgtr. Fausto Alexander Boada Hurtado

TRIBUNAL DE GRADO:

Presidente: PhD. Mónica Hinojosa Becerra

Vocal: Mgs. Mónica Maldonado Espinosa

Vocal: Mgs. Tatiana León Alberca

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a mis padres, familia y seres queridos, por brindarme todo su apoyo a lo largo de este camino de manera desinteresada.

De igual manera, expreso mi reconocimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Carrera de Ciencias de la Comunicación Social, por brindarme la oportunidad de realizar mis estudios superiores y de formarme como profesional.

Al Magister. Fausto Boada, docente de la carrera, por su dirección científica y metodológica en el presente trabajo de investigación, por servirme de guía día a día para lograr elaborarlo correctamente.

Además, doy gracias a mis amigos, quienes me brindaron su apoyo incondicional para conseguir mis metas y objetivos.

Darwin Medina

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mis padres, quienes me supieron brindar su apoyo incondicional, moral y económico, para ser cada día una mejor persona en el aspecto académico y en muchas otras más. ¡Gracias infinitas! Por ser mis guías, por enseñarme a luchar sin importar el problema, es por ello que esta victoria es tanto de ustedes como mía.

Darwin Medina

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/TÍTULO DE LA TESIS	FUENTE	FECHA Y AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO O COMUNIDAD		
TESIS	Darwin Stalin Medina Lanchi ANÁLISIS DE GUION Y PERSONAJES DE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN PRODUCIDOS POR WWE: RAW Y SMACKDOWN, PARA CONOCER SU FÓRMULA DE ÉXITO. PERIODO DE INVESTIGACIÓN: JUNIO - JULIO DE 2020	UNL	2020	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	COLINAS LOJANAS	CD	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN DE LOJA



Fuente: Ana Estefanía [Gonzalez Pedro](http://composi.info/universidad-nacional-de-loja-rea-de-la-educacin-el-arte-y-la-c.html). Recuperado de:
<http://composi.info/universidad-nacional-de-loja-rea-de-la-educacin-el-arte-y-la-c.html>

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN CIUDAD DE LOJA



Fuente: Google maps. Recuperado de:
[https://www.google.com/maps/place/Municipio+de+Loja/@-](https://www.google.com/maps/place/Municipio+de+Loja/@-4.0191837,-79.1861114,12.75z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xaf34a332dda96844!8m2!3d-3.9957686!4d-79.2019736)

[4.0191837,-79.1861114,12.75z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xaf34a332dda96844!8m2!3d-3.9957686!4d-](https://www.google.com/maps/place/Municipio+de+Loja/@-4.0191837,-79.1861114,12.75z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xaf34a332dda96844!8m2!3d-3.9957686!4d-79.2019736)

[79.2019736](https://www.google.com/maps/place/Municipio+de+Loja/@-4.0191837,-79.1861114,12.75z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xaf34a332dda96844!8m2!3d-3.9957686!4d-79.2019736)

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- i. PORTADA
- ii. CERTIFICACIÓN
- iii. AUTORÍA
- iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
- v. AGRADECIMIENTO
- vi. DEDICATORIA
- vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO
- viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS
- ix. ESQUEMA DE TESIS
 - a. TÍTULO
 - b. RESUMEN
ABSTRACT
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

“ANÁLISIS DE GUIÓN Y PERSONAJES DE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN PRODUCIDOS POR WWE: RAW Y SMACKDOWN, PARA CONOCER SU FÓRMULA DE ÉXITO. PERIODO DE INVESTIGACIÓN: JUNIO - JULIO DE 2020”

b. RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realizó con la finalidad de analizar y conocer la fórmula de éxito que tienen los programas RAW Y SMACKDOWN, de la franquicia WWE, tomando en cuenta que uno de los elementos principales para que los programas tengan popularidad son principalmente los modelos de producción, los guiones y personajes que actúan en las presentaciones. Se conoce que existen muchos programas que han fracasado en el intento, pero la WWE se ha mantenido a lo largo de años y generaciones, brindando entretenimiento a las familias a nivel local e internacional, pero se sabe que más allá de su popularidad, uno de los principales elementos para dar una trama y entretener a las personas se basa en los guiones que se ejecutan. Luego de haber observado detenidamente toda su programación durante el periodo de Junio – Julio de 2020. Se procedió al análisis de los guiones, personajes y su acción dramática. Se realizaron las justificaciones en todos sus aspectos, y se confirmó la revisión bibliográfica con temas que sirvieron de apoyo para desarrollar el presente análisis. Se empleó el método científico con el objetivo de obtener un amplio conocimiento del tema a tratar, La investigación es de carácter exploratorio, sabiendo que a través de este método se realizó el análisis de un tema poco estudiado y a la vez novedoso, tomando en cuenta que se requirió un amplio análisis del objeto a estudiar, con la finalidad de llevar a cabo una investigación más completa. Su enfoque es cualitativo, puesto que se aplicó la técnica de las fichas de observación, mismas que sirvieron para recolectar la información suficiente de los programas de la WWE, analizando cada programa y evento tanto de RAW como SMACKDOWN durante el periodo de junio-julio de 2020, para de esta manera conocer la fórmula de éxito que han tenido y siguen teniendo en la actualidad. La ejecución de todo este trabajo investigativo se apoyó en un cronograma de actividades y de recursos materiales, intelectuales y económicos que hicieron posible la culminación exitosa de esta investigación.

Palabras clave: Acción dramática, fórmula de éxito, guion, línea argumental, modelo de reproducción, personajes, popularidad.

SUMMARY

The present research work was carried out in order to analyze and know the formula for success that the RAW AND SMACKDOWN programs of the WWE franchise have, taking into account that among the main elements for the programs to be popular are mainly the production models, based on the scripts and characters that act in the presentations. It is known that there are many programs that have failed in the attempt, but the WWE has been maintained throughout years and generations, providing entertainment to families locally and internationally, but it is known that beyond its popularity, one of the main elements to give a plot and entertain people is based on the scripts that are executed. After having carefully observed all its programming during the period of June - July 2020, the scripts, characters and their dramatic action were analyzed. The justifications were made in all its aspects, and the bibliographic review with topics that served as support to develop the present analysis was confirmed, The scientific method was used in order to obtain a wide knowledge of the subject to be treated, The research is of a exploratory, knowing that through this method the analysis of a little studied and at the same time novel topic was carried out, taking into account that a broad analysis of the object to be studied was required, in order to carry out a more complete investigation. Its approach is qualitative, since the technique of observation sheets was applied, which served to collect enough information from WWE programs, analyzing each program and event of both RAW and SMACKDOWN during the June-July period of 2020, in order to know the formula for success that they have had and continue to have today. The execution of all this investigative work was supported by a schedule of activities and material, intellectual and economic resources that made the successful completion of this investigation possible.

Keywords: Dramatic action, formula for success, script, plot line, pre-production model, characters, popularity.

c. INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen infinidad de tipos de programas televisivos, pero no todos tienen éxito y continuidad a lo largo de los años y a la vez carecen de la aceptación del público, esto no quiere decir que son malos, sino que depende de situaciones como el día y hora de emisión pertinente, incluso dependiendo de su competencia televisiva.

Partiendo de ello, la producción de un programa es clave, dependiendo de su ejecución se podrá saber si tendrá éxito o fracaso este tipo de emisión. Por ende, la presente investigación, denominada “ANÁLISIS DE GUIÓN Y PERSONAJES DE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN PRODUCIDOS POR WWE: RAW Y SMACKDOWN, PARA CONOCER SU FÓRMULA DE ÉXITO. PERIODO DE INVESTIGACIÓN: JUNIO - JULIO DE 2020”, se realizó con el objetivo de analizar el contenido de la programación de estas transmisiones. De esa manera se llegará a conocer la consecuencia de su éxito durante tanto tiempo en la televisión. Para dar cumplimiento a la mencionada investigación, se aplicó los siguientes objetivos específicos:

Analizar el guion de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN, asimismo analizar los personajes de dichos programas, también identificar la acción dramática que articula a los personajes y las tramas para la construcción de las historias en los programas, y finalmente crear un modelo de preproducción para programas de televisión de éxito.

Por otro lado, se realizó una revisión de literatura con temáticas referentes a la investigación, adjunto a eso, se ejecutaron métodos y técnicas que permitieron recopilar datos y a la vez establecer resultados, análisis, discusiones, conclusiones y con ello brindar recomendaciones.

De la presente investigación se pudo evidenciar que los programas de entretenimiento, RAW y SMACKDOWN, cuentan con una eficaz preproducción y producción, basándose en la ejecución correcta de sus guiones y personajes, realizando una acción dramática que permita atraer a la audiencia, añadido a eso, siempre tratando de implantar tramas originales e innovadores.

Es importante trabajar con una buena estructura dramática a la hora de lanzar un programa de entretenimiento a la televisión. El éxito o fracaso de su producción depende de los guiones, su originalidad, profundidad y progresión, esto con el fin de atraer al público, sabiendo que son requisitos indispensables para el éxito de un programa. Existen muchas formas de atraer el interés del público como: los efectos musicales, visuales, elementos novedosos a mostrar, pero la manera de narrar las historias con todos esos elementos acompañados, pueden ser el inicio de éxito para el programa que será lanzado.

Al final se presenta la discusión y conclusiones, a partir de ello se realizan las recomendaciones respectivas y una propuesta alternativa con la finalidad de contribuir en la solución del problema.

d. REVISIÓN DE LA LITERATURA

1. LA TELEVISIÓN, CONCEPTOS GENERALES

1.1. La televisión

La televisión es un medio de comunicación masivo que ha alcanzado una cantidad descomunal de espectadores a través del tiempo y convirtiéndose en uno de los medios de comunicación con mayor presencia en la sociedad occidental. Usado con la finalidad de entretener, informar y aprender muchas veces sin cuestionarse si lo que observan es real, verdadero, o falso, de tal manera se puede pensar que la televisión es el medio de masas más difundido que penetra en casi todos los hogares, siendo la actividad a la que más tiempo dedican muchos niños y adultos.

Aunque sea difícil de creer, la televisión se ha convertido en parte de nosotros, nuestro ambiente, considerándose en ocasiones como un miembro más de la familia por ser un elemento importante en ese entorno, “su importancia es grande que cada vez el número de receptores aumenta y consecuente a esto se crean nuevas cadenas televisivas destinadas al consumo de cada sociedad” (Wiesner, Peñafiel, 2015, p.12).

En la actualidad la televisión se ha convertido en el medio más accesible para la sociedad por encontrarse presente en casi todos los hogares y no se requiere de habilidades especiales para poder acceder a su información, la televisión además de informar y entretener tiene otro valor agregado que es generar compañía y tranquilidad a las personas penetrando los hogares hasta llegar a formar un hábito incontrolable de cualquier persona en la actualidad.

1.2. Programa de televisión

1.2.1. ¿Qué es un programa de televisión?

Un programa de televisión es “el conjunto de imágenes en movimiento y emisiones periódicas, agrupados bajo un título o cabecera común, con o sin sonido” (Pérez y Merino, 2008); en las que en modo de bloque se incluye la mayor parte de los contenidos audiovisuales que ofrece la televisión. En el ámbito profesional, “los programas de televisión sirven para informar y entretener a la audiencia por encima de informar y educar” (Fernandez, 2000, p.2).

Según este concepto, una perfecta clasificación podría ser la que habla de programas deportivos, programas de actualidad, programas de entretenimiento, programas del corazón o programas culturales, entre otros muchos más. El principal objetivo de los programas de televisión es informar y entretener, otorgando una variedad de contenidos interesantes que llamen la atención del receptor. En cuanto a clasificación que llegaría a importarle a una persona están los programas deportivos, de actualidad, entretenimiento, culturales y otros más.

El entretenimiento es una industria que plantea actividades que están destinadas a generar en la gente placer, relajación, diversión, con el fin de poder obtener un nivel de fijación de audiencia de las personas, por lo tanto, el entretenimiento se encuentra relacionado con el ocio y tiempo libre, con lo cual se identifica que el tiempo que no se emplea a trabajar, alimentarse o dormir se destina a este tipo de actividades que tienen preferencia. (Campana, 2015, p.13)

Es cierto que la televisión contiene variedad de programación con diferentes géneros, pero uno de los más consumidos en la actualidad es el entretenimiento, y es una de las funciones por lo que la mayoría de televisoras apuestan en la actualidad,

clasificándose en shows, películas, series, deportes y concursos, esta información absorbe una gran cantidad de consumidores a nivel global.

1.2.2. ¿A qué se considera un programa de televisión exitoso?

En la actualidad existen inmensidad de programas televisivos, pero pocos llegan a tener éxito y continuidad y aceptación del público a lo largo de los años. Un ejemplo de éxito televisivo es el programa “Sábado Gigante”, marcando una época, ya que nació simultáneamente con la televisión de los años 60, fue un éxito en el país de Chile, donde Don Francisco decidió internacionalizar el programa, siendo transmitido en hasta 43 países y con ello ganando premios Guinness como el programa de variedades más antiguo de la televisión mundial. Otro ejemplo de éxito televisivo es el programa ecuatoriano llamado “Haga negocio conmigo”, un programa de concursos transmitido desde el año de 1996 por la señal de Tc Televisión, con el pasar de los años tuvo mayor acogida en las personas de bajos recursos quienes son los que acuden en mayoría al programa. En la actualidad sigue en emisión en el mismo canal televisivo donde fueron sus arranques y convirtiéndose en el programa más longevo de la televisión ecuatoriana.

La medición de un programa de televisión es una tarea difícil que debe albergar en parámetros objetables, como los años de emisión, su calidad y la audiencia. Indudablemente no existen fórmulas mágicas que lleven al éxito, Videla y Sanjuán (2006) señalan que. “La creación de productos con éxito de audiencia es el objetivo de cualquier producto audiovisual” (P.90).

Un éxito que no puede ser establecido con seguridad, sin embargo, reconoce una variedad de elementos constitutivos que se emplean como recurso en la búsqueda del éxito en los programas. Estos son el humor y la presentación de programas cotidianos, es así que la mayoría de productoras recurren al humor para abrirse un lugar en el mercado.

Según Silva (2009). El estudio de las variables que influyen en el éxito de un programa se realiza a través de variables cuantitativas y cualitativas por parte de las cadenas para identificar y analizar qué variables actúan sobre el espectador a la hora de ver un programa. Según este autor, son muchas las variables que influyen, algunas de ellas como el género, el ritmo, el lenguaje que utilizan o la hora y en día en la que están programados. (p. 36-37)

Como apunta EL LIBRO DE LA TELE (1995:43), el éxito de la televisión se debe a la suma de siete factores fundamentales: una buena idea sencilla, un formato eficaz, un presentador que congele con el programa, una puesta en escena y un guion atrayente, una programación adecuada y suerte.

2. PERSONAJES Y GUIONES EN LA TELEVISIÓN

2.1. El guion

Toda producción audiovisual se inicia con la elaboración de un guion, en otras palabras, se puede decir que se trata de la forma escrita del proyecto audiovisual y describe los elementos necesarios para la ejecución de un programa de televisión.

“En el cine se llama guion literario al documento que expresa el contenido dramático de la película” (Barroso, 2009). Pero en transmisiones televisivas, documentales, reportajes, también se necesita trabajar con guion, aunque no sea posible prever con precisión lo que se va a registrar, en estos casos se utilizarán otros documentos que tienen el mismo objetivo: “servir de herramienta básica para que cada uno de los miembros del equipo técnico y artístico de una producción audiovisual pueda planificar y realizar su respectiva tarea” (Benites, Rodríguez y Utray, 2013, p.2).

Durante la creación del guion literario, el guionista es el encargado de construir una estructura de las películas o series a través de las diferentes períodos de desarrollo, abarcando desde la idea hasta el borrador del guionista, luego de ello se atraviesa las fases de la escaleta y tratamiento, hay que tomar en cuenta que ninguna fórmula mecánica reemplaza el ingenio de un narrador, la razón por lo que el guionista elabora su trabajo se basa en la creación de una guía para la obra artística.

El lenguaje técnico del guion obliga a emplear, entre los tiempos verbales, el presente; a abreviar las descripciones de localizaciones y objetos, y a condensar los retratos de personajes en un par de líneas escuetas y directas, y relatar las escenas más apasionadas o vibrantes con un estilo severo y conciso. (Sánchez, 2016, p.15)

Field (1995) afirma. “Un buen guion tiene siempre una sólida línea de acción dramática; va hacia algún lugar, avanza paso a paso hacia la resolución” (p. 19).

El guionista no tiene que saber de direcciones fotográficas, o que procesos digitales debe emplearse en ellos, pero debe saber lo suficiente para que pueda controlar el espacio en torno al ritmo de momentos que se producen en la historia, de lo contrario su trabajo se verá limitado a situar los personajes en escenarios no adecuados o improvisados, independientemente si se trata de exteriores, interiores, día o noche.

2.1.2. Etapas del guion

“El guion es una construcción que conduce hacia un camino lógico, son 5 los pasos a seguir para llegar al guion final, estas son: idea, palabra, argumento, estructura y tratamiento” (Bauzá, 1997, p.63).

En la primera etapa, un guion empieza siempre con una idea o hecho que genera en nosotros el deseo de hacer algo, Eguizábal y Álvarez (2019) afirman:

Debemos diferenciar entre la idea inicial, que es el punto de partida que origina el desarrollo del guion (puede ser cualquiera, a veces una anécdota, una frase, una imagen, una sensación, un presentimiento, o cualquier otra cosa que nos motive para iniciar un proyecto audiovisual), y lo que, con frecuencia, en la práctica profesional se denomina el logline. (p.48)

A la hora de escribir un guion debemos tener una idea de la historia que vamos a contar o escribir, esto servirá como punto de arranque reflejando lo que quiere decir el autor en unas cuantas líneas.

En la segunda etapa nace el *story-line*, es la idea anotada con una frase, un claro ejemplo de esto es: la historia que cuenta el drama de una mujer que mata a sus cuatro hijos y luego enloquece, es la fábula, la intriga. Dicen que, “en un guion, una buena pieza de teatro puede estar contenida en una simple frase” (Bauzá, 1997, p.78).

Una *story-line* es la anécdota y tiene de una a cinco líneas como máximo, es un resumen de la historia, debe ser claro y breve de modo que permita apreciar el conflicto a primera vista, el nudo, la perspectiva y el desenlace de la misma sin necesidad de entrar en detalles.

En la tercera etapa se desarrolla el *story-line*, creando un argumento, empezamos a delinear los personajes y a localizar la historia en un tiempo y espacio, este argumento es importante porque dará el perfil de los personajes en el trayecto de la acción. “Se debe escribir con un orden secuencial, de principio a fin, narrando las acciones a través de las cuales se irán caracterizando los personajes” (Casas, 2006, p.2).

En la cuarta etapa, se construye la estructura, como se contará la historia, es la fragmentación del argumento en escenas, cada escena contiene la localización en espacio,

tiempo y acción, pero esto solamente será una descripción de la escena sin llegar a los diálogos. “La estructura es el armazón de la secuencia de escenas” (Bauzá, 1997, p.65).

En la quinta etapa, los personajes serán desarrollados, quien es quien. Aquí surgen las charlas, diálogos, introducciones y desenlace de la escena, colocamos las emociones, conflictos y personalidades de los personajes, Este tratamiento significa el guion final, pero sin revisiones o correcciones.

En el guion final, está listo para ser filmado. En caso de ser un guion para cine, se llama *SCREEN-PLAY*, en el caso de televisión se llama *TELEVISIONPLAY*. Estas son las cinco etapas para construir lógicamente la estructura y tratamiento del guion.

2.1.3. Estructura del guion

Para que un guion tenga éxito, no solo debe contarse la historia, sino que la estructura también es importante. Los guiones están estructurados en actos. Al aplicar esta estructura se conseguirá que la historia vaya avanzando, el guionista es el creador principal de una película o programa, pero debería seguir una estructura determinada que haga interesante al guion. “La estructura del guion nace cuando el autor distingue entre cómo ocurrieron los hechos de la historia y el orden en que serán dispuestos a lo largo de la duración del audiovisual” (Peña, 2016, p.49).

No podemos valorar que es más importante, si la estructura a i los personajes; porque la estructura es sus personajes y los personajes son la estructura. Son lo mismo, y por lo tanto una no puede ser más importante que los otros. (Mckee, 1997, p.5)

Se ha escrito mucho sobre el tema de la estructura de actos, algunos dividen esta estructura en actos, mientras otros prefieren hablar de paradigmas, en definitiva, al

momento de realizar un guion tendremos en cuenta partes fundamentales que se reducen en tres actos.

Acto 1

Exposición: se plantea una historia, se presenta a los protagonistas o el problema, ¿Qué necesita el personaje o con que se encuentra en el camino?, pero también se toma en cuenta llamar la atención del espectador y que quiera conocer más sobre la historia que se realiza. Ríos (2014) afirma que, “en el primer acto, se presentará la revelación de la acción clave. En donde se verá muy claro el problema del personaje; esto estará acompañado a el primero estado de duelo, la negación” (p.90)

Acto 2

Aquí se efectúa el desarrollo, el protagonista se enfrenta a una serie de situaciones donde deberá superar muchos obstáculos, el argumento se intensifica, aumenta el riesgo de que el protagonista consiga lo que quiera. El actor tiene probabilidades de fracasar, existen dificultades por todos lados, por lo tanto, los obstáculos pueden ser físicos o emocionales. Es importante mantener el interés en la historia, esta parte debería ocupar entre 50 y 60 páginas.

Acto 3

La resolución: se pone un final de la historia, este mismo debe tener fuerza con la finalidad que resuelva la historia y la complete, hace comprensibles las dudas o misterios que se desataron a lo largo de la historia. De esta manera el protagonista vence las dificultades, “terminando muchas veces en un final feliz. Entre 20 o 30 páginas de guion serían aptas para esta parte” (Vilches, 1999, p.130).

2.1.4. El guion no existe sin los personajes

Las historias y argumentos son siempre los mismos, lo que diferencia las historias son los personajes, unos personajes bien definidos y creíbles son la base fundamental para construir un buen guion. “A un personaje hay que dotarle de varias cosas como una necesidad dramática, obstáculos para que la narración sea de interés y un punto de vista del mundo en que vive” (Vilches et al., 139).

Uno de los principales ejercicios a la hora de realizar un guion es construir la biografía del personaje a través de preguntas sobre su vida, aspecto físico, su pasado, gustos, esto implica meterse en los zapatos del personaje, saber cómo es, cómo habla, cómo se mueve.

Los personajes también son definidos por su relación dramática. El método de Dramática se basa en la teoría psicológica Mental Relativity, considera que “cualquier historia es el proceso mental que nuestra mente desarrolla para resolver un problema” (Vilches et al., 40). Es así que el problema o dificultad es el centro a partir del cual los personajes son definidos según su particular aproximación al problema y de manera de enfrentarse a él. La relación de los personajes se basa en la estructura de cuatro elementos llamada quad.

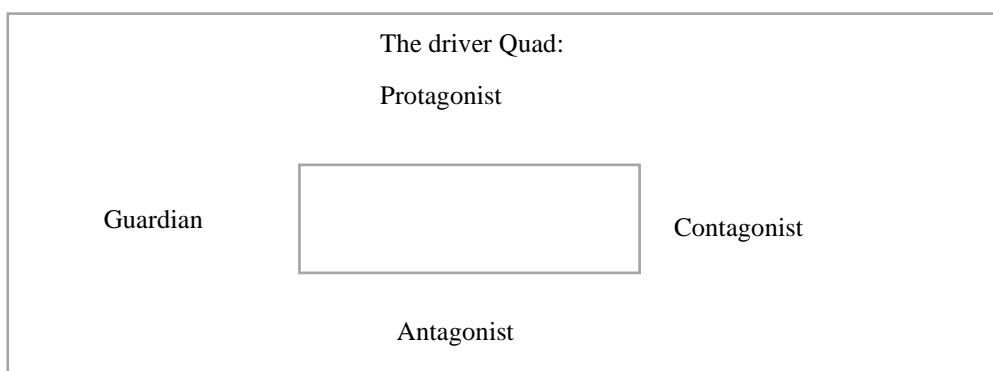


Figura 1. Elementos técnicos para la escritura de guión. Copyright 2021 Reimpreso con permiso.

El Driver Quad o el quad de los conductores, a su vez, se desdobra en el Passenger Quad o el quad de los pasajeros. Indica la actitud activa o pasiva de los personajes respecto al conflicto que mueve la historia (Vilches et al., 140).

A través de 12 preguntas básicas dramática ayuda al creador a concretar el tipo de historia que quiere desarrollar, por ejemplo, debe establecer:

- El protagonista: El punto de vista a través del cual se leerá la historia.
- El antagonista: aquel personaje o cosa que impacta en el protagonista, de tal manera que le obliga a reaccionar.

El protagonista y antagonista también son definidos por su sexo mental, es decir: Male mental sex, cuando la aproximación mental del personaje a la solución de problemas es masculina, en sentido de activa, lógica y racional. Female mental sex: a aproximación femenina, cuando el personaje valora las relaciones entre las cosas, la globalidad sin análisis lógicos.

2.1.5. Conflicto

Es una lucha de intereses u objetivos, enfrentándose varios personajes que buscan diferentes propósitos. El diseño del conflicto tiene que ser muy claro, debe ser una historia muy sencilla y responder a estas cinco preguntas: ¿Es una story line o no lo es?, ¿Cuál es el conflicto?, ¿Qué productos audiovisuales hemos visto que contengan ese mismo conflicto?, ¿Cuáles son las posibilidades dramáticas del nuestro en comparación con ellos?, ¿Cuál es la tesis y qué se quiere decir? (Vilches et al., 25)

Un protagonista siempre tiene que regirse a estas líneas de fuerza que son: conflicto, nudo y solución, y desde este punto de vista, tenemos tres tipos de conflictos que son:

- Fuerza humana contra otro u otros hombres, un ejemplo de ello puede ser un ladrón/policía o patrón/obrero.
- Hombre frente a fuerzas de la naturaleza, no humanas, ponemos como ejemplo a un incendio o catástrofe natural.
- Hombre frente a sí mismo, contra una fuerza interna.

Vilches (1999) manifiesta. Sabiendo que una película contiene todos estos tipos de conflicto juntos y mezclados, añadiendo a esto, “un conflicto debe tener ciertas cualidades que aportan para la realización de una buena trama” (p.29).

- Correspondencia: todos conocemos una situación determinada, cuando hay correspondencia entre la ficción y espectador, hay equilibrio de conflicto.
- Motivación: el conflicto siempre va a tener un motivo. Si estas cualidades están marcadas, quedará una buena historia y existirá un punto de identificación con el espectador.
- Acción dramática: su importancia central es el cómo. Un drama debe contener tres movimientos: un primer acto, un segundo acto o desarrollo y el cierre que llegaría a ser el tercer acto. La acción dramática es igual a una voluntad consciente o inconsciente del personaje, sumada a una situación conflictiva y a un cambio: voluntad + decisión + cambio.

2.2. Definición de personaje

2.2.1. ¿Qué es un personaje?

Definir un personaje parece ser una tarea sencilla en primera instancia. Como toda palabra, personaje tiene significados diferentes de acuerdo al contexto que se emplee. En un concepto histórico, al personaje se lo define como “un simulacro de persona real,

apariencias y esto le da una carga semántica muy fuerte en el terreno de lo imaginario” (Gualán, 2005, p.263).

Junto a esto existe otra vía que encontramos más útil, aquella que considera al personaje como unidad psicológica y de acción, entendemos al personaje como elemento de acción, pero se lo construye como si se tratara de una entidad con psicología propia que ha de ser estudiado en el relato como una categoría en que se combinan variedad de rasgos que se va a describir. “Los autores deben crear puentes entre los personajes reales y los personajes de ficción, que se involucren y alimenten uno a otro, que se observen, se hablen, interaccionen y se enfrenten” (Zamarripa, 2007, p.2).

Cuando un manual de guion nos dice como construir un personaje, tomamos como referencia al personaje clásico, que se basa en la tradición literaria del siglo XIX. Encontramos el hecho que los personajes deben adaptarse a las historias y esta a su vez adaptarse a los personajes, no pueden estar separados el uno del otro, los personajes deben distinguirse unos de otros, deben ser contradictorios, porque esto le dará creatividad y volumen.

El personaje no es una persona porque no existe fuera de las palabras, pero también que negar toda relación entre personaje y persona sería absurdo” (Vilches et al., 188).

Los personajes representan a personas según modalidades de ficción. Para Vladimir Propp, uno de los pioneros del formalismo, el personaje cuenta en relación con las funciones que desempeña en el relato, mientras que la caracterización concreta que adquiere en cada fábula como sexo, edad, físico, entre otros, es irrelevante. El personaje es el resultado de la organización del material de una trama, el conjunto de los motivos que determinan su carácter.

El personaje no es solo un carácter, sino también un efecto del texto, esta solución permite llevar a los personajes más allá de la pura estructura de la narración, distribuyendo a los personajes del relato en tres categorías: personajes referenciales, personajes conmutadores y personajes anáforas. (Hamon, 1977, p.4)

Para comprender los tipos de personaje, es de gran importancia estudiar con detenimiento el espacio social en el que desarrolla su actuación. El personaje más ostensiblemente necesita un espacio o escenario en donde llevar a cabo su representación de sí mismo, de lo que él es y de lo que los demás le hacen ser. Cambiando el contexto. Pero el personaje también puede hacerse de “carisma”, se trata de la invención de virtudes y excelencias, de tal manera que doten de pregnancia a personas para su imprescindible elevación al rango de personaje.

2.2.2. Tipos de personaje

Esta clasificación se ordena desde el punto de vista jerárquico, aunque también podríamos clasificarlos en función del sentido de su acción como héroes o villanos. Seger (1991). “Divide estas funciones de los sujetos narrativos en cuatro categorías: personajes principales, papeles de apoyo, personajes que añaden otra dimensión y personajes temáticos” (P. 223).

Hablaremos del protagonista. Se define a través de una competencia exclusiva que le corresponde solo a él, muchos manuales de guion defienden la idea que solo puede haber un protagonista, no un protagonismo compartido, en cualquier película o programa uno debe destacar de otro. Desde un punto de vista moral el protagonista no tiene que llevar un punto de vista moral positivo de una acción, también puede ser malo villano, pero a la vez el protagonista, sin embargo, muchas veces el protagonista es el héroe. McKee (2009) señala.

Una historia podría tener múltiples protagonistas, en este caso y al contrario que en los protagonistas plurales, los personajes persiguen deseos independientes y personales, y sufren y se benefician de forma aislada. El protagonista no tiene por qué ser humano, podría ser un animal o un dibujo o incluso un objeto inanimado, como el héroe de la historia infantil. (p.173)

El protagonista en sí lleva a cabo las acciones más importantes de una historia, sería ilógico una trama sin su acción, ya que carecería de sentido, no es necesario tener a una persona como protagonista, pueden ser un animal o cosas los que cumplan esa función, tomando en cuenta que para ello se necesita la parte contraria que sería un antagonista.

El antagonista es el oponente, el enemigo, mal, villano, alguien con quien el protagonista tiene que enfrentarse para lograr su propósito, a veces un protagonista no solamente debe ser persona, también puede ser una catástrofe como incendio, temblor, tsunami, enfermedades, u monstruo, entre otros, en todo caso tanto protagonista como antagonista se enfrentan para cumplir un objetivo o propósito por ser el líder de una sociedad, imponer su ley o por ser el mejor, entre otros, el antagonista se opone a todo lo que haga el protagonista y a los esfuerzos que hace para lograr su objetivo.

Los personajes secundarios son subordinados que contribuyen a dar color al relato, y por su carácter se prestan a servir como tipos, caricaturas y en ocasiones, como originadores de un episodio suelto. Su función es facilitar el desarrollo de la trama: desempeñan la función de ayudantes e de oponentes respecto a los personajes principales. (Sánchez, 1998, p.102)

Estos personajes son aquellos que cumplen un papel de cierta relevancia en la historia, existen por la necesidad de la acción y deben ser complementarios al

protagonista, estos no deberían distraer la atención de los espectadores con respecto a la acción principal o al protagonista, pero hemos visto personajes secundarios que terminan quitándole protagonismo al personaje principal, un ejemplo de ello es la serie animada Dragon Ball Z, donde el personaje principal es Goku, pero el carisma de otro personaje termino por robarle protagonismo: Gohan. Esta toma de poder es peligrosa, ya que significaría que la película o serie se va de las manos y ha dejado de ser controlada por los creadores de aquellas. Sin embargo, todo lo que ocurre o se presenta, tiene una función, tenemos que preguntarnos también, cuál sería la función de este personaje, Debemos preguntarnos, ¿qué personaje es necesario para la trama, además del protagonista para narrar la historia?, ¿qué otros personajes necesitan el protagonista a su alrededor?, de esta manera se añadirán personajes a la historia y se sabrá cuáles sobran o tiene una función en el relato.

2.2.3. La caracterización del personaje

Por caracterización se entiende un conjunto de motivos que determinan el carácter del personaje, el elemento más sencillo de caracterizaciones el que se le atribuye al héroe. En formas elementales, basta con darle el nombre al héroe para atribuirle las acciones necesarias en el desarrollo de la trama, en construcciones más complicadas, “se requiere que el personaje tenga un comportamiento verídico de aquel personaje, en este caso se le atribuye al héroe rasgos psicológicos” (Vilches et al., 191).

Por otra parte, Álamo (2006) afirma. “La caracterización tiene como lugares de actuación y de realización las esferas tanto físicas como psicomorales de los actores de la acción. Así es como se define y aplica en el campo de la narratología” (p.191)

Entre los procedimientos de la caracterización del personaje, es necesario distinguir dos tipos fundamentales; el de carácter inmutable, siempre tiene que ser

idéntico durante el desarrollo de la trama o fábula, y el de los bruscos “cambio de carácter”, el típico arrepentimiento de los malvados que modifican la narración.

Tenemos que levantar también la atención del público espectador, la manera más eficaz de lograrlo consiste en implicar al espectador en todo lo que se narra. Los personajes reciben un color emotivo, tenemos buenos y malos, en este caso la actitud emotiva respecto al protagonista nace de un juicio moral. Los tipos positivos y negativos son un elemento necesario en la estructura de la fábula, suscitando simpatía para unos espectadores y repugnancia para otros. El personaje descrito con mayor relieve es el héroe, sobre el cual se mantiene la concentración del espectador.

3. WWE

3.1. WWE y sus antecedentes

WWE o lucha libre profesional es un programa televisivo de entretenimiento, se ha transmitido sin problemas de interrupción desde el 29 de abril del 1999 hasta la actualidad. La mayor parte de sus ingresos proviene de la licencia de productos, así como la distribución de películas y música. Es la promoción de lucha libre más grande del planeta vista por más de 150 países, convirtiéndose la WWE en una industria primordial de lucha libre. (Navarro, 2018, p.2)

Los eventos de la WWE son combates y concursos basados en el entretenimiento, con luchas ejecutadas por guionistas, pero eso no quiere decir que existen movimientos que pueden poner en peligro la vida de quienes los realizan.

Siendo la empresa más prestigiosa del mercado, la WWE actualmente cuenta con una cantidad de ingresos que bordean los 11 millones de dólares, la producción de

más de 50 semanas de contenido anual y la llegada a más de 650 millones de hogares en todo el planeta y en 25 idiomas. (Espinoza y Acha, 2019, p.14)

Vicenc McMahon es el dueño de la empresa de lucha libre, entre los años de 1982 y 2002, la empresa fue conocida como WWF, pero luego la empresa no quiso enfocar la lucha libre como un deporte sino como un show de entretenimiento para los públicos de todas las edades. Es fácil saber cuándo los luchadores que se enfrentan en el ring no solo miden sus fuerzas y habilidades técnicas, también interpretan un papel.

El espectador sabe que observa una representación y que las peleas son partes del guion y no un combate real, La mezcla entre la ficción y la realidad es la clave del éxito en esta empresa.

WWE se ha convertido en la empresa más importante de lucha libre profesional, pero también es importante en el ámbito cultural, agregando contenido del pasado y presente en su biblioteca virtual. En las redes sociales ha logrado alcanzar millones de fanáticos a nivel mundial, tanto así que ha ganado a otras empresas deportivas como la NBA, NFL, MLB, entre otras, obteniendo millones de seguidores en las diferentes plataformas: YouTube con más de 50 millones de suscriptores, Facebook con más de 39 millones de “me gusta”, Instagram con más de 19 millones de seguidores, y en Twitter con más de 10 millones de seguidores.

La lucha tiene una estructura narrativa codificada al modo de los productos de las industrias culturales: es simple, pues sus signos son ampliamente reconocidos por la gran mayoría, fácil de comprender en poco tiempo, y su presentación es agradable. (Villarreal, 2009, p.9).

3.2. Historia

En el año de 1980, Vicent K. McMahon le compro la empresa World Wide Wrestling Federation a su padre, Vicent. J. McMahon. Vicent se enmarcó en los negocios de lucha libre desde la temprana edad de 12 años hasta el retiro de su padre, en contra de lo que le decía su padre, inició un proceso de expansión donde cambiaría el deporte y su vida para siempre.

Según varios informes, el padre de Vicent le advirtió a su hijo que, si continuaba con sus caprichos, terminaría muerto, pero el joven McMahon tenía una ambición muy grande, la WWE tendría que moverse por toda la nación de los Estados Unidos, sin embargo, se requeriría de una gran cantidad de inversión capital, de tal manera que la franquicia se vería inmersa al colapso financiero. El futuro tanto de la franquicia como de su vida, sería determinada por el éxito o fracaso.

Wrestlemania era un evento de pago por ver, donde mercadeó la lucha libre profesional. Sin embargo, quería llevar a la WWF a los canales principales, ganando el impacto de personas que no eran fanáticos principales de la lucha libre. Obtuvo gran interés de los canales televisivos al invitar celebridades como Mr. T y Cyndi Lauper, teniendo una gran cantidad de cobertura. (Penedo. 2015, p.15)

WWE logró grandes éxitos financieros bajo el mando de McMahon y Hulk Hogan, su héroe norteamericano, creando lo que muchas personas llamaron como la segunda era dorada, sin embargo, en la época de los 90 el éxito poco a poco decayó.

La WWF llegó a su peor momento cuando se acusó a McMahon de abuso y distribución de esteroides en 1992, junto a eso acusaciones de acoso sexual por parte de algunos de sus empleados. “Se estima que el juicio recibido de esteroides le costó \$5 millones, y para empeorar la situación, recortó la paga a los luchadores hasta el 50 por

ciento, provocando la marcha de muchos de ellos hacia la WCW entre 1994 a 1996” (Auyero y Hobert, 2011, p.118). En esa época WWF inicio una campaña publicitaria denominada la “nueva generación” dirigida por Shawn Michaels y por luchadores como Bret Hart, Owen Hart, Undertaker, entre otros, pese a todo esto, la popularidad empezaría a bajar en 1995, esto brindo la oportunidad a su competidor WCW aprovecharse de la situación, y de esta manera la popularidad de WWF bajaba mientras que la de WCW subía.

Durante años, la WWF tuvo el campeonato de lucha libre profesional como máximo título para los luchadores de la competencia del Campeonato Mundial, esto se mantuvo hasta el 2001 cuando McMahon compró a la WCW, empresa que durante muchos años era su rival en el negocio del entretenimiento deportivo, Sin embargo, esta unión provocó la sobrepoblación de luchadores, provocando separar las dos empresas generando rivalidad, pero con el mismo dueño.

En la actualidad la WWE se encuentra dividida en dos marcas: RAW con el campeonato de la franquicia de WWE, y SMACKDOWN con el campeonato mundial pesado.

Popularidad

A pesar de ser la empresa más importante en entretenimiento de lucha libre profesional, también es importante en la cultura popular, lanzando el 24 de febrero del 2014 una red de transmisión 24/7, con el nombre de WWE Network, incluyendo programas, biblioteca de imágenes y videos del pasado y presente en la franquicia. En las redes sociales ha alcanzado tal popularidad a nivel mundial, obteniendo millones de seguidores en las diferentes plataformas como: YouTube, con más de 52 millones de

suscriptores, Facebook con más de 50 millones de “me gusta”, Instagram con más de 19 millones de seguidores, y Twitter con más de 11 millones de seguidores.

3.3.WWE RAW

También conocida como Monday Night RAW, es un programa deportivo de entretenimiento producido por la franquicia WWE, transmitiéndose sin problemas desde su estreno del 11 de enero del 1993 hasta la actualidad, desde Estados Unidos por medio de la cadena USA Network. Actualmente es visto como un programa emblemático debido a la gran variedad de audiencia que acoge en más de 160 ciudades de diferentes países.

RAW viene a significar algo así como “en crudo”, una forma de expresar «sin censura». Con decir que uno de los primeros nombres del programa fue el juego de palabras RAW IS WAR, es decir, “RAW es la guerra”, creemos que se entienden bastante bien cuáles son sus pretensiones. (Del Mar y Costilla, 2008, p.27)

Desde el episodio número mil, emitido en julio del 2012, extendió su horario a tres horas de transmisión, lo cual solo se transmitía cuando existían eventos especiales.

A lo largo de su historia, “el programa ha tenido emisiones transmitidas con diferentes temas, un ejemplo de ellos son los programas dedicados a luchadores fallecidos o por alguna otra razón especial, así como programas conmemorativos” (Velázquez, 2015, p.67). Actualmente se transmite en vivo para toda América Latina por Fox Sports para la región Norte y Fox Sports 2 para la región Sur. El Rating desde la temporada 2019 hasta la actualidad es de 2.402.000 espectadores. Al presente los campeones de la marca son: Brock Lesnar, con el WWE Championship, siendo el más importante de Raw, Becky Lynch, con el Women’s Championship, el Raw Tag Team Championship en posesión de Seth Rollins y Buddy Murphy, y Andrade con el United States Championship.

3.4. WWE SMACKDOWN

Nacido a finales del pasado siglo, cuando la WWE absorbió dos programas de la competencia, SMACKDOWN es la respuesta a la pregunta «¿y ahora dónde metemos a todos estos luchadores?». Pese a no tener el rancio abolengo de RAW, «A golpe limpio» cuenta entre sus filas con algunos de los mejores luchadores de la historia de la WWE. (Del Mar y Costilla, 2008, pp.28, 29)

También conocido como Friday NIGHT SMACKDOWN, es un programa de entretenimiento deportivo de lucha libre profesional producida por la WWE, Transmitida desde 1999 hasta la actualidad, siendo el segundo programa principal después de RAW, cuyo programa es el principal de la franquicia.

Transmitido por USA Network desde el 7 de enero del 201, a partir del 4 de octubre del 2019 se mudó de casa ahora en FOX. Transmitido en 147 ciudades y pueblos. El programa era transmitido regularmente los martes, sin embargo, el show pasó a ser trasferido a los viernes por la noche manteniendo el formato de transmisiones en vivo.

El programa tiene cuatro campeonatos, que son defendidos durante los días viernes y los domingos en eventos pague por ver. El más importante es el Campeonato Universal de la WWE, con “The Fiend” Bray Wyatt como el campeón actual, Braun Strowman como el actual campeón del Campeonato intercontinental, Big E y Kofi Kingston como campeones en parejas de SAMACKDOWN, y finalmente en el campeonato de mujeres se encuentra el Campeonato Femenino de la marca como actual reinante.

Actualmente el rating de SMACKDOWN es de dos millones 580 mil espectadores, tomando en cuenta que cada semana sube o baja dependiendo de la trama.

Actualmente se transmite en vivo para toda América Latina por Fox Sports para la región Norte y Fox Sports 3 para la región Sur.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

El presente trabajo como base de conocimiento científico, es un proceso en el que están conectados: la descripción, observación y explicación de diferentes métodos para lograr alcanzar los objetivos planteados, bajo este marco se ejecutó la investigación titulada: **“ANÁLISIS DE GUION Y PERSONAJES DE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN PRODUCIDOS POR WWE; RAW Y SMACKDOWN, PARA CONOCER SU FÓRMULA DE ÉXITO. PERIODO DE INVESTIGACIÓN: JUNIO – JULIO DE 2020”**.

Para cumplir con dicha investigación se utilizaron varios métodos como son: Método Exploratorio, Método científico y Método Analítico. A través de estos métodos se llegó a ejecutar y verificar los resultados de la investigación y, por consiguiente, el cumplimiento de los objetivos, a más de un modelo propuesto de preproducción y una conclusión.

El método científico permitió realizar la recolección de información literaria y junto a ello analizar y ordenar la información teórica obtenida de: libros, internet, revistas científicas, y con ello, explicar la información teórica recolectada en la investigación.

A través del método exploratorio, se realizó el análisis de un tema poco estudiado y a la vez novedoso, tomando en cuenta que se requirió un amplio estudio del objeto a analizar, en este caso la programación de RAW, transmitida los días lunes de cada semana, y SMACKDOWN, transmitida los días viernes de cada semana, con la finalidad de llevar a cabo una investigación más completa.

El método analítico proporcionó a la investigación un análisis de toda la información obtenida y permitiendo conocer todos los aspectos del tema planteado, para finalizar el resultado de la tesis y con ello una solución al problema.

Se realizó el análisis de la información emitida por el medio de comunicación como es la televisión, redes sociales y a través de aplicaciones diseñadas para dispositivos móviles, para conocer del tema.

En este caso se tomó un enfoque cualitativo que nos permitió desarrollar hipótesis antes, durante y después de la recolección de datos, de igual manera se observó y analizó el guion y personajes de los programas RAW y SMACKDOWN, producidos por la franquicia WWE, para luego realizar una descripción detallada acerca del comportamiento e interacción de los personajes regidos con el guion que se les otorga.

Mediante la observación se pudo analizar, describir, para luego verificar los resultados, ayudados de recursos operativos y funcionales dispuestos para la interpretación y comprensión. Los dos programas de entretenimiento fueron observados en el periodo comprendido entre junio y julio sabiendo que por cada transmisión se emite un programa semanal.

Para la observación del programa de RAW se analizó cada transmisión los días lunes desde las 20:00 hasta las 23:00. En la observación del programa SMACKDOWN se analizó cada transmisión de los días viernes, desde las 20:00 hasta las 22:00. Aquí se analizó la acción dramática de cada uno de los personajes más influyentes en la franquicia, con el fin de descubrir y describir cada uno de ellos. En los programas se abordaron conflictos entre cada uno de los luchadores, llegando a un inicio, desarrollo y cierre de los mismos.

Se aplicó la ficha de observación, con el afán de conocer e identificar el tipo de información emitida por los programas RAW y SMACKDOWN, y así de esta manera conocer su fórmula para tener éxito en la televisión y posteriormente lanzar una propuesta creando un modelo de preproducción basándose en los estudios de estos programas.

De dichos contenidos se logró recolectar información tanto teórica como técnica que ayudó a cumplir con los objetivos planteados en la presente investigación. Finalmente, los datos cualitativos recolectados sirvieron como fuente para emitir las posteriores conclusiones y recomendaciones.

Para el análisis de los programas RAW y SMACKDOWN, se utilizó la técnica de Barrido Vertical que consiste en la “observación de programas y programaciones de una cadena de televisión en diacronía, esto es de modo cronológico a lo largo de un tiempo de emisión preestablecido, una banda horaria, un día, una semana, un mes, etc.” (Orza, 2002, p.249). Esto significa que a la programación se la observó y analizó de manera constante durante un tiempo determinado. En el presente caso, ese tiempo comprendió dos meses, desde junio hasta julio de 2020.

En el primer objetivo se ejecutó un análisis de los elementos que construyen un guion, que son: idea, story line, conflicto y sinopsis. De esta manera, se hace un análisis detallado y desglosado de la estructura de un guion televisivo.

Para el análisis de la estructura de guion se tomó en cuenta las teorías de autores como Doc Comparato, Joaquin Oristrell y Allan Baker, los mismos que exponen conceptos sobre temas de guiones.

En el segundo objetivo se ejecutó un análisis de los elementos que construyen un personaje, tomando en cuenta que mientras más se lo conoce, mejor resultado obtiene la historia. De esta manera, se hace un análisis detallado y desglosado de las características del personaje en un guion televisivo.

Para el análisis de las características del personaje se tomó en cuenta las teorías de autores como Gabriel Alba, Charo Lacalle Zalduendo y Doc Comparato, los mismos que exponen conceptos sobre temas de personajes, su desenvolvimiento y personalidad.

En el tercer objetivo se logró identificar que las teorías de importantes autores basadas en guion y personajes tienen una estrecha relación, implementando técnicas eficaces para construir una serie dramática como; idea, story line, conflicto y sinopsis, incluyendo la construcción de una trama que junto a los personajes forman una historia.

Para identificar la relación de los programas de la WWE con las teorías de fórmulas exitosas en televisión se tomó en cuenta autores expertos en el tema como Doc Comparato, Joaquin Oristrell y Allan Baker, los mismos que exponen conceptos sobre temas de guiones y personajes para televisión.

f. RESULTADOS

Los resultados que se muestran a continuación son de las fichas de observación realizadas con el análisis de los programas RAW y SMACKDOWN.

Resultados del Objetivo Específico Nro. 1: Analizar el guion de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos mediante la metodología del Barrido Vertical, y basándose en los conceptos de los teóricos antes mencionados.

ANÁLISIS DE ELEMENTOS DEL GUION DEL PROGRAMA RAW	
• <u>IDEA</u>	
Tipo de idea	
	<p>El programa RAW se caracteriza por pertenecer al Tipo de Idea: Original. Esto, ya que ha tomado en cuenta ideas de otros programas, pero a su vez agregándole un plus que es el drama, haciéndolo diferente a otro tipo de emisiones, ya que tiene su propio estilo, tomando en cuenta que lo hacen en tiempo real y viajando a varios países con sus eventos deportivos. Muchos programas de lucha libre han tratado de imitar esta idea debido al éxito que tiene. Es claro que la WWE se ha basado desde su inicio en encontrar una idea que llame la atención y responda a las necesidades de entretenimiento que tiene el público televidente en general. En virtud de ello, se crean sus guiones en los que no solo hay una intervención deportiva como es el caso de las peleas, se enfocan también en la construcción de una dramaturgia que se enriquece con los continuos conflictos y dramas generados a partir de sus personajes.</p>
• <u>STORY LINE</u>	

Hablando en términos técnicos, como primer acto tenemos a los personajes y su desarrollo en las diferentes historias. Por una parte, existen los personajes ganadores de los diferentes campeonatos de la WWE y sus desafiantes por los títulos; quienes, en un segundo acto de guion hacen lo imposible por vencerlos, dentro y fuera del ring. Sus conflictos deportivos en muchos casos pasan a ser personales, van más allá de una pelea, tanto así generando una historia que puede durar semanas o meses antes y después de un encuentro entre ellos, siendo esto un tercer acto. Finalmente, la consecución de un título, es solo parte de la trama.

• **CONFLICTO**

Según el autor Doc Comparato, hay que responder a las siguientes interrogantes para entender el conflicto que forma parte del argumento del guion del programa de televisión.

¿Es un story line o no lo es?

El programa RAW se puede narrar o describir mediante un story line, ya que tiene los tres actos o movimientos que son: Primer acto (Presentación), Segundo acto (Desarrollo) y, Tercer acto (Solución). Por tanto, sí se lo considera un story line.

¿Cuál es el conflicto?

Drew McIntyre, el campeón reinante del título principal de la WWE tiene que enfrentar cada mes a nuevos contrincantes que lo desafían, todos los luchadores buscan su lugar para combatir contra el campeón, pero no todos tienen ese privilegio, solo los más influyentes lo hacen. Estos a la vez tratan de menospreciarlo, debido a que en el pasado no era considerado como una estrella top de la lucha libre y de la franquicia. Aparentemente todo lo que le dicen anima al campeón para lograr retener

su título por el mayor tiempo posible. Por otro lado, cabe recalcar que, tomando en cuenta el estereotipo de su personaje, él se ha ganado el cariño y la simpatía de los fans.

¿Qué productos audiovisuales hemos visto que contengan ese mismo conflicto?

Uno de los productos audiovisuales que contienen un similar conflicto es la AAA Worldwide (lucha libre mexicana), fundada en 1992. Esta empresa se caracteriza por realizar eventos de lucha libre profesional donde lo hacen con un solo fin, que es ganar los títulos de la empresa. Al igual que la franquicia WWE, la AAA realiza eventos locales e internacionales tratando de entretener a la gente. Esta empresa se caracteriza por ser la cuna de varias leyendas que integraron la WWE como: Rey Misterio, Sin Cara, entre otros.

¿Cuáles son las posibilidades dramáticas de este programa en comparación a otros?

La WWE se caracteriza por tener una infraestructura de lujo con el objetivo de otorgarles lo mejor a sus aficionados en cuanto a espectáculos y comodidad, situación que no lo tienen la mayoría de programas que tratan de imitarla. Además, esta franquicia tiene los mejores luchadores, que a su vez son reconocidos a nivel internacional por tener papeles importantes en Hollywood, un claro ejemplo de ello es Dwayne “La Roca” Johnson, quien formó parte de la WWE y gracias a ello dio un gran salto a la actuación en el cine hollywoodense, considerado en la actualidad una estrella de la actuación.

La franquicia tiene mucha audiencia a nivel internacional, es así que lleva sus eventos a muchas partes del mundo, incluso a Ecuador por varias ocasiones, donde se ha

utilizado grandes despliegues de tecnología y logística para ejecutar sus presentaciones, Asimismo, dicha empresa es auspiciada por grandes marcas y los derechos de su contenido es comprado por varias cadenas televisivas, entre ellas FOX.

¿Cuál es la tesis y qué se quiere decir?

El programa RAW es un programa de lucha libre con el objetivo de entretener a las familias o público en general. A más de presentar combates, una de sus principales funciones es el entretenimiento deportivo y ficcional, por medio de una infinidad de tramas que de alguna manera influyen en su público, especialmente en los niños y adolescentes. Por estas razones la mencionada empresa ha tenido un éxito global.

• SINOPSIS

Según el autor Doc Comparato, hay que responder a las siguientes interrogantes para la construcción de la sinopsis que forma parte del argumento del guion del programa de televisión.

¿Cuándo?

Los personajes actúan en tiempo presente, cada semana se desarrolla un evento, que se lo transmite como un programa en vivo. Además de ello, el tiempo es continuo, ya que se vive una historia que posee presentación, desarrollo y solución.

¿Dónde?

Normalmente la sede mundial de la RAW está ubicada en Stamford Connecticut, Florida, lugar de entretenimiento donde se ejecutan los programas semanales en vivo de la marca. En casos especiales al ejecutar eventos mensuales, las sedes cambian a diferentes estados del país como en el Sun Life Stadium ubicado en la ciudad de Miami, Florida donde se realizó WrestleMania 28.

Desde el 13 de marzo de 2020, el territorio desde donde se desarrollan y se transmiten los programas y eventos es el Performance Center, escuela de formación oficial de la empresa, ubicada en Orlando, Florida. En este lugar, la WWE realiza los shows semanales sin público asistente debido a la pandemia del COVID-19 que atraviesa el mundo en la actualidad.

¿Quién va a vivir esa historia?

Los protagonistas de la historia son los luchadores que tratarán de defender su campeonato, ellos serían los personajes principales del programa, los antagonistas son los oponentes quienes desafían a los campeones. Los protagonistas están en el centro de la historia y alrededor de ellos están varios luchadores que junto al antagonista buscan tener la oportunidad de enfrentar al vigente campeón.

¿Qué debe tener el personaje?

Los personajes tienen sus nombres artísticos, estereotipos, características determinadas y formas de actuar que los identifican. Muchos de estos elementos hacen que los aficionados se sientan identificados por algunos de estos personajes. Dichos elementos influyen en mayor o menor medida en sus fans porque de alguna manera son ellos quienes eligen a los personajes de su agrado. El físico del personaje es fundamental en esta trama, ya que es un deporte de lucha libre y por ello deben caracterizarse por tener personajes bien formados físicamente. Cada luchador tiene su identidad y contraste para atraer al espectador.

¿Cuál es la historia?

Cada personaje del programa tiene diferente historia y su estilo propio, tenemos desde el más arrogante hasta el más humilde, el héroe o villano, el grande y pequeño, y así

entre otras cualidades que se adapta a los protagonistas y antagonistas de los eventos. Por ejemplo, si hablamos de un enfrentamiento clásico, sabemos que la Roca es considerado como el campeón del pueblo, personaje por el que la mayoría de fans se siente identificado, en el otro lado el antagonista sería Triple H, quien es un hombre arrogante, haciendo trampas para lograr su objetivo de arrebatarle el título a la Roca, se puede evidenciar que los fanáticos se sienten identificados por cada uno de ellos, y añadiendo una historia de por medio que le da un toque emocionante al espectáculo.

ANÁLISIS DE ELEMENTOS DEL GUION DEL PROGRAMA

SMACKDOWN

• IDEA

Tipo de idea

El programa SMACKDOWN se caracteriza por pertenecer al Tipo de Idea: Original. Esto, ya que ha tomado en cuenta ideas de otros programas, pero a su vez agregándole un plus que es el drama, haciéndolo diferente a otro tipo de emisiones, ya que tiene su propio estilo, tomando en cuenta que lo hacen en tiempo real y viajando a varios países con sus eventos deportivos. Muchos programas de lucha libre han tratado de imitar esta idea debido al éxito que tiene. Es claro que la WWE se ha basado desde su inicio en encontrar una idea que llame la atención y responda a las necesidades de entretenimiento que tiene el público televidente en general. En virtud de ello, se crean sus guiones en los que no solo hay una intervención deportiva como es el caso de las

peleas; sino que, se enfocan también en la construcción de una dramaturgia que se enriquece con los continuos conflictos y dramas generados a partir de sus personajes.

• **STORY LINE**

Hablando en términos técnicos, como primer acto tenemos a los personajes y su desarrollo en las diferentes historias. Por una parte, existen los personajes ganadores de los diferentes campeonatos de la marca SMACKDOWN y sus desafiantes por los títulos quienes, en un segundo acto de guion, hacen lo imposible por vencerlos, dentro y fuera del ring. Sus conflictos deportivos en muchos casos pasan a ser personales, van más allá de una pelea, tanto así que, se genera una historia que puede durar semanas o meses antes y después de un encuentro entre ellos, siendo esto un tercer acto. Finalmente, la consecución de un título, es solo parte de la trama.

• **CONFLICTO**

Según el autor Doc Comparato, hay que responder a las siguientes interrogantes para entender el conflicto que forma parte del argumento del guion del programa de televisión.

¿Es un story line o no lo es?

El programa SMACKDOWN se puede narrar o describir mediante un story line, ya que tiene los tres actos o movimientos que son: Primer acto (Presentación), Segundo acto (Desarrollo) y, Tercer acto (Solución). Por tanto, sí se lo considera un story line.

¿Cuál es el conflicto?

Braun Strowman, el campeón reinante del título principal de la marca SMACKDOWN, consiguiéndolo por primera vez desde su llegada a la franquicia. En cada evento tiene que enfrentar nuevos desafíos, nuevos luchadores que tratan de

buscar una oportunidad para arrebatarse el título. Strowman se caracteriza por aceptar tipo de desafío y en cualquier situación, los luchadores que buscan desafiarlo, tratan de hacerlo desde una distancia lejana al ring, debido a que el campeón es considerado como un luchador poco paciente y alterado, añadiendo su gran tamaño y contextura que causa temor ante sus rivales. Las críticas negativas que recibe este luchador aparentemente le ayudan a superarse, motivo por el cual aún sigue reinando para la marca.

¿Qué productos audiovisuales hemos visto que contengan ese mismo conflicto?

Uno de los productos audiovisuales que contienen un similar conflicto es la AAA Worldwide (lucha libre mexicana), fundada en 1992. Esta empresa se caracteriza por realizar eventos de lucha libre profesional donde lo hacen con un solo fin, que es ganar los títulos de la empresa. Al igual que la franquicia WWE, la AAA realiza eventos locales e internacionales tratando de entretener a la gente. Esta empresa se caracteriza por ser la cuna de varias leyendas que integraron la WWE como: Rey Misterio, Sin Cara, entre otros.

¿Cuáles son las posibilidades dramáticas de este programa en comparación a otros?

La WWE se caracteriza por tener una infraestructura de lujo con el objetivo de otorgarles lo mejor a sus aficionados en cuanto a espectáculos y comodidad, situación que no lo tienen la mayoría de programas que tratan de imitarla. Además, esta franquicia tiene los mejores luchadores, que a su vez son reconocidos a nivel internacional por tener papeles importantes en Hollywood, un claro ejemplo de ello es Dwayne “La Roca” Johnson, quien formó parte de la WWE y gracias a ello dio un

gran salto a la actuación en el cine hollywoodense, considerado en la actualidad una estrella de la actuación.

La franquicia tiene mucha audiencia a nivel internacional, es así que lleva sus eventos a muchas partes del mundo, incluso a Ecuador por varias ocasiones, donde se ha utilizado grandes despliegues de tecnología y logística para ejecutar sus presentaciones, Asimismo, dicha empresa es auspiciada por grandes marcas y los derechos de su contenido es comprado por varias cadenas televisivas, entre ellas FOX.

¿Cuál es la tesis y qué se quiere decir?

El programa SMACKDOWN es un programa de lucha libre con el objetivo de entretener a las familias o público en general. A más de presentar combates, una de sus principales funciones es el entretenimiento deportivo y ficcional, por medio de una infinidad de tramas que de alguna manera influyen en su público, especialmente en los niños y adolescentes. Por estas razones la mencionada empresa ha tenido un éxito global.

• SINOPSIS

Según el autor Doc Comparato, hay que responder a las siguientes interrogantes para la construcción de la sinopsis que forma parte del argumento del guion del programa de televisión.

¿Cuándo?

Los personajes actúan en tiempo presente, cada semana se desarrolla un evento, que se lo transmite como un programa en vivo. Además de ello, el tiempo es continuo, ya que se vive una historia que posee presentación, desarrollo y solución.

¿Dónde?

Normalmente la sede mundial de la SMACKDOWN está ubicada en Stamford Connecticut, Florida, lugar de entretenimiento donde se ejecutan los programas semanales en vivo de la marca. En casos especiales cuando se ejecutan eventos mensuales, las sedes cambian a diferentes estados del país como en el Sum Life Stadium ubicado en la ciudad de Miami, Florida donde se realizó WrestleMania 28. Desde el 13 de marzo de 2020, el territorio desde donde se desarrollan y se transmiten los programas y eventos es el Performance Center, escuela de formación oficial de la empresa, ubicada en Orlando, Florida. En este lugar, la WWE realiza los shows semanales sin público asistente debido a la pandemia del COVID-19 que atraviesa el mundo en la actualidad.

¿Quién va a vivir esa historia?

Los protagonistas de la historia son los luchadores que tratarán de defender su campeonato, ellos serían los personajes principales del programa, los antagonistas son los oponentes quienes desafían a los campeones. Los protagonistas están en el centro de la historia y alrededor de ellos están varios luchadores que junto al antagonista buscan tener la oportunidad de enfrentar al vigente campeón.

¿Qué debe tener el personaje?

Los personajes tienen sus nombres artísticos, estereotipos, características determinadas y formas de actuar que los identifican. Muchos de estos elementos hacen que los aficionados se sientan identificados por algunos de estos personajes. Dichos elementos influyen en mayor o menor medida en sus fans porque de alguna manera son ellos quienes eligen el o los personajes de su agrado. El físico del personaje es fundamental en esta trama, ya que es un deporte de lucha libre y por ello deben

caracterizarse por tener personajes bien formados físicamente. Cada personaje tiene su identidad y contraste para atraer al espectador.

¿Cuál es la historia?

Cada personaje del programa tiene diferente historia y su estilo propio, tenemos desde el más arrogante hasta el más humilde, el héroe o villano, el grande y pequeño, y así entre otras cualidades que se adapta a los protagonistas y antagonistas de los eventos. Por ejemplo, si hablamos de un enfrentamiento clásico, sabemos que la Roca es considerado como el campeón del pueblo, personaje por el que la mayoría de fans se siente identificado, en el otro lado el antagonista sería Triple H, quien es un hombre arrogante, haciendo trampas para lograr su objetivo de arrebatarse el título a la Roca, se puede evidenciar que los fanáticos se sienten identificados por cada uno de ellos, y añadiendo una historia de por medio que le da un toque emocionante al espectáculo.

Resultados del Objetivo Específico Nro. 2: Analizar los personajes de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos mediante la metodología del Barrido Vertical, y basándose en conceptos de los teóricos mencionados anteriormente.

ANÁLISIS DE ELEMENTOS DE LOS PERSONAJES DEL PROGRAMA

RAW

Triple H

Es un personaje alto de 1,88 m. Rubio, piel blanca, de apariencia imponente que produce temor a las personas. Piensa de manera egocéntrica, arrogante, su manera de hablar es molesta porque se alaba siempre en cada acto. Actualmente vive en

Greenwich, una población de Fairfield del estado de Connecticut “Estados Unidos”. Su vida la comparte con su esposa Stephanie McMahon y sus tres hijos: Aurora Rose, Murphy Claire y, Vaughn Evelyn. Pese a tener un patrimonio de millones de dólares, no es de las personas que vive un estilo de vida llamativo, viviendo como una persona silenciosamente rica. Trabaja actualmente en la WWE, involucrado fuertemente en el proceso creativo de la programación de la empresa siendo nombrado director de operaciones, cargo que antes de eso lo tenía Vince McMahon. Persigue apasionadamente sus ambiciones, sus pasatiempos favoritos son hacer ejercicio y pasar tiempo con su familia, tiene un gusto por los deportes como el fútbol americano, baloncesto y béisbol. Tanto su familia como el son de perfil bajo y viven apartados de vecindarios bulliciosos. En los eventos es conocido popularmente con el sobrenombre de “Asesino cerebral” debido a su manera de pelear brusca y vengativa, un hábito esencial en este personaje es de provocar a sus rivales cruzando los brazos en forma de X y sacudiendo sobre su cuerpo como símbolo de grandeza.

Stone Cold Stive Austin

Es un personaje alto de 1,88 m, de nacionalidad estadounidense, de piel blanca, considerado un personaje rebelde y de personalidad imponente. Tiene mentalidad ganadora, siempre piensa estar sobre todos considerándose el mejor luchador, su voz es ronca y gruesa, algo característico de él. Actualmente vive en Mariana del Rey, ubicada en el condado de los Ángeles California, vive con su pareja Kristin Feres desde el 2009. Actualmente trabaja para la WWE como leyenda realizando entrevistas a los luchadores de la empresa. Un peculiar gesto que lo caracteriza es la burla que le hace a su oponente sacando su mano haciendo puño y luego sacando el dedo de en medio.

Edge

Es un personaje de 1,93 m de altura, de nacionalidad canadiense, de piel blanca, considerado como un personaje carismático y alegre. Posee una mentalidad ganadora, pero a su vez humilde, no se considera el mejor de la historia, pero siempre ha sobresalido en los combates proclamándose como campeón en varias ocasiones. Su actual residencia está ubicada en Asheville, ciudad estadounidense ubicada en el condado de Buncombe, en el oeste del estado de Carolina del Norte. Vive con su esposa Elizabeth Copeland, más conocida como Beth Phoenix ex luchadora de la WWE, y sus hijos Ruby Ever Copeland y Lyric Rose Copeland. El luchador tuvo ligeras apariciones en la WWE después de su retiro, la franquicia lo contrató como presentador de algunos eventos que se ha realizado, además de ello se mantiene activo en la actuación donde su último papel lo realizó en la serie documental “Vikings”. Una peculiaridad en este luchador es que en los combates acepta cualquier tipo de desafío, motivo por el que la fanática lo adora.

Kane

Es un personaje muy alto de 2,13 m de altura, nacionalidad española y de piel blanca, tiene una personalidad dominante y mal humorado. Esta estrella se caracteriza por tener pensamientos relacionados con la locura y violencia, además de ello es conocido como un hombre de pocas palabras y mucha acción. La residencia donde vive es en Knoxville, ciudad estadounidense ubicada en el condado de Knox. Actualmente trabaja para la WWE encontrándose en la marca roja Monday Night RAW, además de ello es el alcalde del condado de Knox, Tennessee desde el año 2008. Vive con su esposa Crystal Maurisa con quien tuvo dos hijos. Entre sus deportes favoritos está el baloncesto, deporte que practicaba en su juventud.

Una gran manía de este personaje es el giro de su cabeza cuando mira a su oponente, esto lo hace con el fin de crear angustia y miedo hacia ellos.

Ric Flair

Es un personaje de 1,80 m de estatura, de nacionalidad estadounidense y piel blanca, su personalidad es alegre y ambicioso. Su residencia actual se encuentra ubicada en Memphis, ciudad ubicada en el estado de Tennessee. Trabaja actualmente para la WWE en virtud de un contrato de apariencia e leyendas, y es conocido popularmente como “Nature Boy”. Vive con su esposa Wendy Barlow quien es conocida por los fans de la WCW como fifi the Maid. La peculiaridad principal de este luchador es el grito del “woooo” que lo hacía siempre en sus presentaciones, incluso para burlarse de los oponentes.

Brock Lesnar

Es un personaje de 1,90 m de estatura, de nacionalidad estadounidense y de piel blanca, es considerado como una persona excesivamente agresiva, no controla sus impulsos y se lo considera peligroso, y por ello e ha ganado el apodo de “La bestia encarnada”. Actualmente vive en Moosomin Canadá. En la actualidad tiene un matrimonio con la ex luchadora de la WWE Rena Sable Mero, tienen dos hijos llamados Duke y Turk. Este luchador lleva una vida privada y se mantiene alejado de la prensa. El miedo y respeto que impone Brock es su principal peculiaridad.

Drew McIntyre

Es un personaje bastante que mide 1,96 m, es un luchador escocés nacido en Gran Bretaña, tiene una apariencia imponente gracias a su estatura, de personalidad confiada y orgullosa. Su mentalidad es ganadora, siempre lucha por ser el mejor llevándole muchas veces a confiarse en exceso, actitud riesgosa en muchas ocasiones. Su residencia actual se encuentra ubicada en Ayr, Escocia junto a su esposa Kaitlyn Frohnafel desde el 2016. Trabaja actualmente en la WWE en la marca RAW, actualmente es el campeón de la franquicia, primer reinado quien además de ello es

considerado el primer luchador nacido en Gran Bretaña. Si se habla de su peculiaridad, se trata de un personaje carismático, sociable y agradable.

Apollo Crews

Es un personaje de 1,83 m de estatura, de nacionalidad estadounidense y de descendencia afroestadounidense, maneja una personalidad reservada y de humildad.

Su residencia actual se encuentra ubicada en Orlando, Florida, Estados Unidos junto a su pareja Linda Palonen con quien tiene un hijo. La gran peculiaridad de este luchador es su humildad y modestia, característica por lo que es querido por los fanáticos.

Dolph Ziggler

Es un personaje de 1,83 m de estatura, nacido en Estados Unidos y de piel blanca. Su personalidad es arrogante y egocéntrico. Siempre piensa que es el mejor, tratando de menospreciar a los rivales, es por ello que este personaje es odiado por la fanática.

Actualmente trabaja para la WWE y fue promovido a la marca RAW. Su residencia actual se encuentra ubicada en Phoenix, Arizona. Una peculiaridad de este personaje es su carisma frente a las mujeres, mostrándose como un galán ante ellas, un hábito que posee en el ring es su impertinencia o interrumpir a los demás luchadores cuando no tiene nada que hacer en ese momento.

Rey Misterio

Este personaje tiene una estatura de 1,68. Su nacionalidad es estadounidense, posee una contextura fornida, aunque es muy pequeño a comparación con el resto de luchadores, su personalidad es muy agradable, brindando humildad, sencillez y considerado como un hombre muy carismático. Su residencia actual se encuentra ubicada en San Diego, California. Actualmente trabaja para la empresa WWE, principalmente en la marca RAW, se casó con Angie Gutiérrez en 1996 con quien tuvo un hijo llamado Dominic, quien también trabaja para la WWE y con quien vive en la actualidad. Una curiosa

peculiaridad de este personaje es su forma de hablar, debido a que entre sus conversaciones introduce el idioma español, ya que domina perfectamente este idioma. Siempre utiliza máscara en sus combates, haciéndolo ver como un personaje misterioso.

Asuka

Es una luchadora de 1,60 m de estatura, de nacionalidad japonesa, es pequeña, de contextura gruesa, se la considera una mujer extrovertida, entusiasta y ambiciosa, esto hace que en todos los eventos sobresalga, ya que su original manera de ser mantiene su imagen única. Su residencia actual se encuentra ubicada en Orlando Florida. Actualmente trabaja para la WWE en la marca RAW y es la actual campeona de la marca en su categoría. Su manera precipitada de actuar o expresarse ante los rivales es su principal peculiaridad. El principal hábito que tiene esta luchadora es saltar y gritar cuando se presenta en el ring.

ANÁLISIS DE ELEMENTOS DE LOS PERSONAJES DEL PROGRAMA

SMACKDOWN

The Undertaker

Es un personaje que mide 2,08 m, su nacionalidad es estadounidense de apariencia totalmente temerosa y amenazante, augurando muerte para aquellos que lo enfrentan. Se caracteriza por ser muy reservado, pero seguro de lo que hace. Siempre piensa en destrozarse y causar temor a oponentes en los combates, a pesar de que es un hombre de pocas palabras, su contextura y mirada denotan horror y violencia. Su residencia actual se encuentra ubicada en Houston, Texas, Estados Unidos, donde vive junto a su esposa Michelle McCool con quien tuvo una hija de aquel matrimonio. En la actualidad tiene una fundación para la protección de animales, donde junto a su ex esposa trabajan para ayudar y financiar los tratamientos para los perros de razas grandes. Un hábito común

de este luchador es la forma peculiar de sus ojos y su dedo pulgar en su cuello como símbolo de muerte.

The Rock

Es un personaje de 1,96 m de estatura, su nacionalidad es estadounidense, tiene apariencia musculosa y dominante, su personalidad es alegre y extrovertida. Este luchador tiene un alto nivel de seguridad a la hora de expresarse ante el público o sus rivales de combate, característica fundamental que representa a este personaje. Su residencia actual se encuentra ubicada en Southwest Ranches, en Florida, en una mansión lujosa junto a su esposa Lauren Hashian con quien contrajo matrimonio en el 2019 y sus hijos Jasmine, y Tiana Gia. Actualmente trabaja en el mundo de la actuación del cine, trabajando en grandes proyectos de comedia y acción. Levantar su ceja izquierda es una característica del personaje, agregado a eso su gran carisma y seguridad.

Batista

Es un personaje de 1,98 m de estatura. Su nacionalidad es estadounidense, tiene una apariencia musculosa y su personalidad es reservada y seria, considerado un hombre de pocas palabras, pero su tamaño y contextura transmiten miedo. Este luchador siempre piensa en acabar con sus rivales de una manera violenta, es por ello que se le apodase “el animal”. Su residencia actual se encuentra ubicada en Tampa, Florida, Estados Unidos. Actualmente trabaja en el mundo la actuación, teniendo reconocimientos en Hollywood gracias a papeles importantes en películas de acción y ciencia-ficción. Destrozar a sus oponentes dentro y fuera del ring es un hábito característico de Batista, un luchador que no controla sus impulsos.

Goldberg

Es un personaje de 1,93 m de estatura. Nacido en Estados Unidos, su apariencia es musculosa y calvo, este luchador es amable, alegre y seguro a la hora de expresarse ante el público o ante sus rivales. Su residencia actual se encuentra ubicada en San Diego, California, vive junto a su esposa e hijos, se considera una persona reservada que rara vez cuenta los hechos de su vida privada, lo que sí se sabe es que ama mucho a su familia y dedica la mayoría de su tiempo a ellos. Actualmente trabaja para la WWE presentándose en sus eventos con frecuencia. Una gran peculiaridad de este personaje es su gran personalidad y carisma, el principal hábito que posee Goldberg es que, a la hora de ingresar al ring para sus combates, sale desde los camerinos lentamente hacia el cuadrilátero para luchar, peculiaridad muy original por parte de este luchador.

Roman Reigns

Es un personaje de 1,91 m de estatura. Nacido en Estados Unidos, su apariencia es musculosa y de cabello largo, tiene una personalidad reservada, seria, su característica es mantenerse callado, pero en el ring muestra de lo que puede ser capaz. Como la mayoría de los luchadores, siempre piensa en convertirse en el mejor luchador de la marca demostrando de lo que es capaz en sus combates. Su residencia actual se encuentra ubicada en Pensacola, Florida, donde vive junto a su esposa Galina Becker y sus hijos. Actualmente trabaja para la WWE en la marca SMACKDOWN desempeñándose como luchador profesional, teniendo papeles principales para la marca. Su forma lenta de ingresar al ring y de mirar fijamente con seriedad a sus rivales es una característica primordial en este personaje.

Jeff Hardy

Es un personaje de 1,88 m de estatura. Nacido en Pensacola, Estados Unidos, tiene una apariencia delgada, pero que a su vez impone respeto, maneja una personalidad alegre y extrovertida. Piensa siempre en ser el mejor de su marca, aunque ya lo ha logrado en

algunas ocasiones, es directo a la hora de expresarse ante sus oponentes, esto hace parecer que no le teme a nadie. Su residencia actual se encuentra ubicada en Cameron, Carolina del Norte, viviendo junto a su esposa Beth Britt y sus dos hijas. Actualmente trabaja para la WWE, principalmente para la marca SMACKDOWN como luchador profesional. Una característica de este personaje es no temer a las alturas, ejecutando maniobras peligrosas que le han provocado lesiones graves.

Braun Strowman

Es un personaje de 2,03 m de estatura, Nacido en Estados Unidos, tiene una apariencia musculosa, con una barba muy grande, además de su estatura que impone temor y respeto. Se lo considera como una persona reservada que prefiere solucionar los problemas en el ring. Su residencia actual se encuentra en Orlando, Florida. Actualmente trabaja para la WWE, principalmente para SMACKDOWN, siendo en actual campeón de la marca en su primer reinado. Su enorme estatura, talento y carisma fueron importantes para conseguir el reinado que lo mantiene vigente hasta la actualidad.

Bayley

Luchadora profesional de 1,70 m de estatura, nacida en los Estados Unidos, tiene una apariencia atractiva, pero con una personalidad ruda, y egocéntrica. Piensa que es la mejor luchadora de todos los tiempos debido a su ego, fanfarronería y falta de humildad. Solo piensa en sí misma, haciendo trampa cuando se encuentra luchando, es por ello que la afición la odia. Su residencia actual se encuentra ubicada en San José, California, viviendo con su actual esposo Aaron Solow, también luchador de la WWE. Sus gestos de grandeza y arrogancia son sus principales cualidades a la hora de interpretar este personaje.

Bray Wyatt

Personaje de 1,91 m de estatura, nacido en Estados Unidos, es un personaje musculoso, alto y de contextura gruesa, se caracteriza por ser un personaje presumido, egocéntrico y con sentimientos de grandeza. Siempre piensa en hacer difícil la vida de sus oponentes convirtiéndose en un personaje estresante. Solo piensa en su propio beneficio, es capaz de hacer lo que sea por ganar los combates, incluso si su opción es la trampa, por ello es odiado por la fanaticada y los luchadores de la marca, ya que lo miran como un cobarde. Su residencia actual se encuentra ubicada en Snake Bight, Florida, donde vive actualmente con Jojo Offerman (ex luchadora), y su hijo. Actualmente trabaja para la WWE, principalmente para la marca SMACKDOWN como luchador profesional, el hábito más conocido de este personaje aterrorizar a sus oponentes con su máscara y escenas paranormales poco habituales.

Sheamus

Es un personaje con una estatura de 1,93 m. Nacido en Dublín, Irlanda. Es un personaje musculoso, alto, y mayormente conocido por su cabellera roja y piel exageradamente blanca, es considerado un luchador algo arrogante y directo, personalidad que le ha llevado una serie de problemas ante sus rivales, añadiendo que es odiado por la fanaticada de la WWE. Siempre piensa en su propio beneficio, se considera el mejor luchador de la marca, pese a que lo fue en su momento, al discutir con sus rivales demuestra superioridad y ego debido a que siempre habla de su pasado en la empresa. Su residencia actual se encuentra ubicada en Tampa, Florida. Trabaja para la WWE en la marca SMACKDOWN como luchador profesional. Abrir sus brazos para formar una cruz es su principal hábito cuando va a ingresar al ring o cuando trata de burlarse de sus oponentes.

Resultados del Objetivo Específico Nro. 3: Identificar la acción dramática que articula a los personajes y las tramas para la construcción de las historias en los programas RAW y SMACKDOWN.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos mediante la metodología del Barrido Vertical, y basándose en los conceptos de los teóricos antes mencionados.

ACCIÓN DRAMÁTICA DE LOS PERSONAJES DEL PROGRAMA RAW

Drew McIntyre

Drew McIntyre, un luchador de ascendencia escocesa, experimentado y de apariencia fornida, se acaba de convertir en el nuevo campeón mundial de la marca RAW, se encuentra feliz por su logro obtenido en el evento de WrestleMania, con humildad comenta que todo se lo debe a su esfuerzo, debido a que luchó mucho para conseguirlo, cada programa se enfrenta a nuevos rivales donde demuestra el porqué es el vigente campeón en la actualidad. Su alegría es notoria, hasta que aparecen los principales oponentes que lo desafían por el título de campeón.

Los retadores de Drew son luchadores muy fuertes que tratan de interrumpir y amenazar al campeón con la finalidad de provocarlo, McIntyre es golpeado siempre en cada encuentro que tiene en la marca RAW. Tras cámaras el campeón amenaza a sus retadores con derrotarlos en los eventos próximos, Drew a la vez interrumpe sus combates, golpeándolos de forma brutal, de esta manera se interrumpen hasta llegar a los eventos principales donde se enfrentan mano a mano. Llegan los eventos principales donde el campeón se enfrenta a sus oponentes por el título, primero a Seth Rollins, y en eventos posteriores a Bobby Lashley. En cada uno de los combates da su mejor esfuerzo, pero sus rivales hacen lo posible por derrotarlo, utilizando manías y trampas

para conseguirlo, Drew se encuentra en serios problemas que ponen en riesgo su campeonato, pero a pesar de ello nunca baja los brazos.

Finalmente, Drew, a pesar de todo, logra salir triunfante ante sus rivales, con felicidad grita de emoción y dedica sus victorias principalmente a sus aficionados, diciendo que ellos son el factor fundamental que le animan a seguir luchando día a día a conseguir más logros.

Apollo Crews

Apollo Crews, un luchador afroamericano, busca la oportunidad por luchar y ganar su primer campeonato de los Estados Unidos en la marca Raw. Tras una serie de combates ganados ha logrado conseguir una oportunidad por el título contra Andrade, el campeón de los Estados Unidos, pero en el camino se encontraría con una variedad de obstáculos.

Llega la hora de luchar y Apollo se encuentra muy concentrado, sabiendo que no puede cometer errores, la lucha estaba a su favor, pero al realizar una maniobra, su rodilla se ve afectada y el combate se cancela debido a la lesión que tuvo. Apollo en la sala de enfermería llora desconsolado tras perder la oportunidad de ganar el título y en una entrevista comenta que se siente muy mal por no conseguir el objetivo que se propuso. Finalmente consigue otra oportunidad para luchar contra el título, esta vez recuperado de su lesión, ingresa al ring sabiendo que no puede dejar pasar la que quizá sea su última oportunidad para conseguir el título.

Tras un combate igualado entre el campeón y Apollo, las esperanzas no se perdían, el público lo apoyaba sin parar, hasta que al final, de una manera sorpresiva logra vencer a su oponente Andrade y con ello consagrarse como el nuevo campeón de los Estados Unidos, siendo de esa forma su primer título dentro de la empresa.

Asuka

Asuka, una luchadora joven de ascendencia coreana, joven y atractiva, busca una oportunidad para combatir por el título femenino de RAW, en cada presentación que tiene demuestra buenos combates ganando cada uno de ellos. Money in the Bank, el evento principal, es la oportunidad de su vida para lograr ganar y posteriormente tener una oportunidad de luchar contra la campeona. En una amenaza triple se presenta Asuka frente a Nia Jx y Shayna Baszle. Entre estas tres luchadoras existieron enfrentamientos y discusiones previas antes de su presentación, la coreana es la menos favorita para ganar el combate.

En la amenaza triple en Money in the Bank, tras una lucha muy larga, Asuka inicia el combate, su principal objetivo es agarrar el maletín que se encuentra suspendido sobre el ring, posteriormente la luchadora coreana tras varios golpes recibidos mira imposible la obtención de maletín, por varios momentos no luchaba, solamente observaba a sus dos contrincantes pelearse entre ellas, al final se llena de esperanza y logra derribar a las dos luchadoras y consigue su objetivo de llevarse el maletín donde se encontraba el contrato para una lucha contra la campeona.

Finalmente, la noche siguiente tras haber ganado el maletín, Becky Lynch, la campeona femenina de RAW roba el maletín que había ganado Asuka, la coreana enfurecida reclama lo que es suyo, pero la campeona le dice que en el maletín se encontraba el título de campeona, y con ello se convierte en la nueva dueña del título femenino, en medio de gritos de alegría y asombro celebra su campeonato. Desde ese entonces se verá enmarcada en numerosas confrontaciones para retener su título.

Rey Mysterio

Rey Mysterio, un luchador leyenda de la WWE, de contextura pequeña, combate programa tras programa por una oportunidad en los eventos principales, tiene total confianza de que será un luchador protagonista en Money in the Bank. Finalmente, tras varias luchas donde resulta ganador, es presentado como uno del miembro de la lucha que se realizará en el evento principal, en camerinos durante entrevistas comenta sobre su combate y el respeto que tiene ante sus contrincantes, pero uno de ellos se acerca hacia él y le menciona que será vencido.

En el evento principal empieza la lucha entre los seis luchadores, Mysterio lucha con esfuerzo, pero no es suficiente para lograr su objetivo, sube al techo de la empresa donde se realiza el evento, sin embargo al final es lanzado hacia el suelo donde queda lesionado y fuera de combate, en los programas siguientes Rey felicita a los ganadores durante una entrevista realizada en los camerinos del coliseo, poco después se enfrenta a Set Rollins en un combate por parejas donde termina gravemente golpeado y herido en su vista a causa de haber mandado su cara en los graderíos.

Finalmente termina en enfermería donde tendrá que tomar las medidas preventivas y curarse completamente si desea seguir trabajando y luchando en la franquicia. En una entrevista Mysterio amenaza a Rollins diciendo que luego de su recuperación hará lo posible por vengarse y darle su merecido por lo que le ha ocasionado.

LINEA ARGUMENTAL PRINCIPAL DEL PROGRAMA RAW

En el argumento principal tenemos a Drew McIntyre, luchador escocés que se acaba de convertir en el nuevo campeón del título principal de la marca RAW, siente profunda alegría por el logro conseguido. Dirigiéndose al público televidente, comenta que nada

de esto lo habría logrado sin esfuerzo, dedicación y el apoyo que le brindaban su familia y fanáticos.

Cada programa se enfrenta a nuevos luchadores, demostrando sus habilidades y desempeño en el ring, tomando en cuenta que entre sus desafiantes encontrará principales oponentes quienes tratarán de arrebatarse el título de campeón.

Los retadores son luchadores experimentados, fuertes e influyentes, quienes programa tras programa tratan de interrumpir y amedrentar a McIntyre con el fin de provocarlo y lograr conseguir un combate principal por el campeonato.

El primero en desafiarlo es Seth Rollins, posteriormente Bobby Lashley, luchadores de la marca quienes llegan al ring y desafían al Drew para tener la oportunidad de luchar por el título en el evento “Money in the Bank” y Backlash, en medio de discusiones y golpes McIntyre finalmente acepta los desafíos.

Inician los programas semanales con la presentación del campeón, en esos momentos sus retadores junto a sus amigos lo atacan con golpes y patadas con el propósito de amedrentarlo hasta llegar al combate principal.

Tras cámaras Drew trata de encontrarlos para golpearlos, pero estos se esconden cobardemente esperando la oportunidad de atacarlo por la espalda, esperando llegar a los posteriores programas para lograr encontrarlos y golpearlos. Durante ese lapso de tiempo, las amenazas y peleas brindan emoción al espectador quienes esperan con ansias ver los combates oficiales por el campeonato.

Finalmente llegan los eventos principales, en cada combate entrega su mejor esfuerzo para retener el título de campeón, los rivales tratan de derrotarlo utilizando trampas y manías con el fin de eliminarlo, encontrándose el campeón en grandes problemas no baja los brazos.

Finalmente, gracias a su jerarquía y experiencia logra ganar los combates y retener el título de campeón, dedicando sus victorias a los aficionados quienes lo apoyaron para que día a día logre conseguir más logros.

LINEA ARGUMENTAL SECUNDARIA DEL PROGRAMA RAW

En esta línea argumental tenemos a al luchador Apollo Crews de ascendencia afroamericana, su objetivo principal es obtener una oportunidad para luchar y ganar el campeonato de los Estados Unidos, quien es Andrade el actual reinante. En su camino tiene varios obstáculos debido a ser un luchador nuevo y con poca experiencia en la marca, pese a ser la burla de peleadores reconocidos e influyentes en la franquicia Crews no se da por vencido y combate tras combate demuestra sus habilidades, técnicas y a la vez ganando cada uno de ellos.

Finalmente, Apollo consigue la oportunidad de luchar por el campeonato de los Estados Unidos y muy alegre por el reto que tiene frente a sus ojos comenta tras cámaras que hará su mejor esfuerzo para conseguir su primer título como campeón. Llega la hora de luchar, Crews está concentrado y preparado en el ring esperando el sonido de la campana para iniciar la pelea. Inicia el combate y Apollo tiene gran dominio sobre Andrade, sin embargo, ejecuta una mala maniobra donde su rodilla se ve considerablemente afectada y consecuente a eso el combate es cancelado, Apollo con lágrimas en sus ojos es retirado del ring hacia enfermería. Tras cámaras llora desconsoladamente y en una entrevista comenta que ha luchado mucho para conseguir una esta oportunidad por el título, sin embargo, esta lesión lo ha impedido.

Pasa un mes desde su lesión y logra conseguir otra oportunidad para enfrentarse por el título, pero esta vez sabiendo que no puede cometer los mismos errores dela vez anterior, suena la campana y da inicio el combate, Crews tiene problemas, el campeón lo ataca con varios golpes y patadas, pero el público lo apoya sin parar, moralmente

esto le ayuda a salir adelante en el combate, poco a poco empieza a dominar la pelea, golpe tras golpe, patada tras patada y maniobra tras maniobra logran afectar considerablemente a su oponente y tras el conteo de tres Crews logra consagrarse como el nuevo y por primera vez campeón de los Estados Unidos, con lágrimas en sus ojos agradece y dedica su victoria a todos los fanáticos que lo alentaron desde sus hogares. Asuka, es una joven luchadora de ascendencia coreana, busca una oportunidad para luchar por el título femenino de la marca RAW, en cada presentación demuestra sus habilidades al combatir con sus rivales, ganando cada uno de ellos. Money in the Bank, es el evento donde busca lograr alcanzar la victoria para posteriormente tener la oportunidad de enfrentarse a la campeona del título. En una amenaza triple se presenta junto a Nia Jx, Shayna Baszle, sabiendo que en anteriores ocasiones ha tenido discusiones y encontrones con estas dos rivales, Asuka sabe que es la menos favorita para ganar el combate, pero eso no le impide demostrar sus habilidades y ambición por sus objetivos.

El evento principal inicia y junto a ello su combate, Asuka corre hacia una escalera con el objetivo de subirse y agarrar el maletín, sin embargo sus rivales le impiden que lo haga, recibe golpes y patadas, ve complicada la situación y se aparta de la pelea por unos momentos, observando y analizando busca una estrategia para poder derribar a sus oponentes, se levanta del ring y arremete contra las dos luchadoras, logra derribarlas del ring y colocando la escalera sube lentamente para agarrar el maletín donde finalmente lo consigue, con gran emoción salta corre sobre el cuadrilátero sabiendo que ha alcanzado su objetivo principal.

A la noche siguiente tras cámaras, Becky Lynch, campeona femenina de RAW roba el maletín que había ganado Asuka, la luchadora coreana sabiendo que minutos después la se presentará en el ring llega enfurecida a reclamarlo, sin embargo Becky trata de

tranquilizarla para explicarle lo que en realidad está pasando, tras pasar varios minutos, la campeona se disculpa por haber agarrado su maletín indebidamente, explicándole que dentro de este se encuentra el título de campeón, la coreana confundida no sabe lo que pasa en realidad, y le comenta que a partir de ese momento se convierte en la nueva campeona de la marca RAW, Asuka no podía creerlo pues pensaba que dentro del maletín se encontraba el contrato para enfrentarse por el título, sin embargo la campeona comenta que debido a su reciente embarazo no podría retenerlo, Asuka muy emocionada y con lágrimas en sus ojos abraza a Becky y le dice que el título está en buenas manos y hará todo lo posible por retenerlo por mucho tiempo.

Rey Mysterio, un luchador leyenda de la WWE, de contextura pequeña, combate programa tras programa por una oportunidad en los eventos principales, tiene total confianza de que será un luchador protagonista en Money in the Bank. Finalmente, tras varias luchas donde resulta ganador, es presentado como uno del miembro de la lucha que se realizará en el evento principal, en camerinos durante entrevistas comenta sobre su combate y el respeto que tiene ante sus contrincantes, pero uno de ellos se acerca hacia mencionándole que no tendría oportunidad y será vencido.

En el evento principal empieza la lucha entre los seis luchadores, Mysterio lucha con esfuerzo, pero no es suficiente para lograr su objetivo, sube al techo de la empresa donde se realiza el evento, pero al final es lanzado hacia el suelo donde queda lesionado y fuera de combate siendo llevado a enfermería posteriormente. En los programas siguientes Rey felicita a los ganadores durante una entrevista realizada en los camerinos del coliseo, poco después se enfrenta a Set Rollins en un combate por parejas donde termina gravemente golpeado y herido en su vista a causa de haber mandado su cara en los graderíos.

Finalmente termina en enfermería donde tendrá que tomar las medidas preventivas y curarse completamente si desea seguir trabajando y luchando en la franquicia. En una entrevista Mysterio amenaza a Rollins diciendo que luego de su recuperación hará lo posible por vengarse y darle su merecido por lo que le ha ocasionado.

ACCIÓN DRAMÁTICA DE LOS PERSONAJES DEL PROGRAMA

SMACKDOWN

Braun Strowman

Braun Strowman, un luchador sumamente alto y musculoso, está parado en el ring, habla de su logro al haber obtenido el campeonato universal de SMACKDOWN, lo interrumpe su ex compañero Bray Wyatt, a través de una pantalla que se encuentra en el coliseo, le pregunta el por qué decidió alejarse de él, Strowman le comenta que quiere triunfar solo, Wyatt empieza a desafiarlo para luchar por el título en el evento principal de Money in the Bank. Strowman se presenta en los siguientes programas, pero es interrumpido y amenazado por su retado, no sabe qué hacer, pero de un momento a otro llega al ring con la intención de convencerlo para que vuelva, pero Strowman decide no hacerlo y le lanza una bofetada en la cara y sale del ring. En el evento de Money in the Bank, Braun se enfrenta a su rival, dominando la pelea, pero por un instante se desconcentra y recibe patadas de Wyatt, se encuentra en serios problemas, quiere volver a dominar la lucha, pero se encuentra muy cansado.

Finalmente, Strowman sale del ring para recuperarse, pero su rival lo persigue y le lanza un golpe que lo alcanza a esquivar, dejándolo vulnerable, es en ese momento que intenta tomar el protagonismo, pero no lo consigue, saca una máscara de su bolsillo y

se la pone, engaña a su rival fácilmente haciéndole pensar que volverán a ser amigos, pero logra engañarlo y lo golpea, al final le lanza una patada en la cara y consigue lastimarlo. Se dispone a levantar a su rival y logra lanzarlo contra la lona del ring, el árbitro hace el conteo de tres y logra vencerlo, Strowman feliz y cansado se marcha del ring con su título.

Jeff Hardy

Jeff Hardy, un luchador leyenda de la WWE, de cabello largo y contextura delgada, conocido principalmente por realizar maniobras peligrosas en el ring, acaba de volver a la marca SMACKDOWN después de mucho tiempo, ingresa al ring y habla de su futuro en la franquicia, pero Sheamus, un hombre alto y de cabello rojo lo interrumpe, le dice que ha tenido muchas oportunidades y que tendrá que enfrentarse a él. Jeff acepta el desafío y lo invita al ring a luchar.

Jardy ingresa al ring y pelea contra su oponente, y gana el difícil combate. A la semana siguiente Jarryd es detenido por la policía tras haber atropellado a un luchador haber huido del auto. Pasan los días y comenta que estaba llegando al coliseo, pero lo golpearon con un yunque, pensaba que había vuelto a recaer y beber como lo hacía antes, pero comenta que le hicieron pruebas de alcoholemia y resultaron negativas, testigos dicen que el que lo inculpó fue un hombre de cabello rojo, se da cuenta de que es Sheamus, este interrumpe y le dice que asuma sus actos, ya que es un adicto que nunca cambiará, Jeff fastidiado va a golpear a Sheamus, pero este le lanza una patada en la cara y lo golpeaba en el suelo, Jeff lastimado y furioso sale del coliseo, en ese momento se confirma su pelea en el evento de Backlash. Llega el momento de firmar los contratos para la pelea que se desarrollará, ingresan los dos al ring junto a un médico, Sheamus lo insulta por su pasado en el alcohol, le dice que antes de firmar

debe hacerse pruebas de orina, Jeff lo hace, habla sobre su pasado y confiesa que ha cometido muchos errores, sheamus se le ríe en la cara, pero Jeff coge su orina que había recogido en el envase y le lanza a sheamus en la cara, firma el contrato y sale el ring, finalmente el doctor realiza los análisis y los resultados salen negativos. Llega el evento principal y Jeff ingresa al ring primero y espera la llegada de su rival. El juez da por iniciada la lucha, Jeff domina la pelea, lanzando patadas y golpes.

Feliz y confiado, intenta lanzarse desde el cuadrilátero hacia Sheamus, pero lo esquiva, Jeff se encuentra lastimado, no se puede reponer del golpe que se acaba de dar, se da la vuelta y Sheamus le lanza una patada, Jeff se encuentra inconsciente en el suelo, Sheamus se acuesta sobre él y el árbitro hace el conteo de tres, es así que Jeff pierde el combate, luego de eso se sienta al costado del ring y se lamenta por su derrota.

Bayley

Bayley, una mujer joven, atractiva, pero egocéntrica y tramposa, ingresa al ring junto a su aliada Sasha Banks, dice que nadie puede contra ella, ha vencido a todas las luchadoras y lo volverá a hacer, interrumpe Tamina, una luchadora experimentada y de contextura muy gruesa, le pide una oportunidad por el campeonato, Bayley acepta el reto, pero si derrota a su aliada Banks, Tamina acepta la propuesta.

Llega el combate y Tamina gana el combate a la aliada de Bayley, ella furiosa comenta en una entrevista que le ganará en el combate. Llega el evento principal de Money in the Bank, Bayley un poco asustada empieza a dar golpes a su oponente, pero ella los esquiva, sale del ring y regresa, no sabe qué hacer, se ve perdida y sola ante su oponente, siente que está perdiendo su campeonato.

Asustada trata de huir de su rival, pero aparece su amiga Sasha y distrae a Tamina, Bayley fuera del ring toma un descanso mientras Sasha es golpeada por Tamina, Bayley se levanta y vuelve al ring, tras un descuido de Tamina, Bayley le pega una patada en la cara y una zambullida samoana, el árbitro hace el conteo de tres y Bayley gana el combate, abraza a su amiga y le dice que juntos lograron el triunfo.

Bray Wyatt

Bray Wyatt, un hombre muy alto, de apariencia dominante, busca una lucha por el campeonato mundial pesado, interrumpe al nuevo campeón Bown Strowman, le dice que no debió alejarse de él, ya que en el pasado fueron amigos, Brown responde y le dice que quiere triunfar solo, Bray deja de lado su pasado y lo reta por su título, escucha las palabras del campeón diciendo que acepta el reto, Bray dice que le ganará el título, pero antes de eso le hará la vida imposible, todos los programas interrumpe al campeón y trata de amedrentarlo. En un programa interrumpe Bray, pero ingresa al ring y encara a Strowman, le dice que se una nuevamente a él, el campeón rechaza su propuesta y le lanza una bofetada en la cara, Bray se ríe y se queda en el ring mientras el campeón se retira.

Llega el combate y Bray comienza perdiendo, sale del ring, se recupera y vuelve a enfrentarlo, su rival trata de atacar, pero logra esquivar mandándolo a la esquina, Bray domina el combate, le lanza golpes, el árbitro hace el conteo, pero no consigue ganar. No sabe qué hacer, le propina golpes y patadas, pero el campeón no logra rendirse.

Finalmente, Bray observa que su rival se pone una máscara y le dice que quiere volver a ser su amigo y aliado, Bray feliz corre a abrazarlo, pero en ese momento recibe una patada en su cara y luego es lanzado contra la lona, Bray queda inconsciente y el árbitro

hace el conteo de tres y pierde el combate, tras eso, sale del ring molesto tras ser engañado de manera infantil.

LINEA ARGUMENTAL PRINCIPAL DEL PROGRAMA SMACKDOWN

En el argumento principal tenemos a Brown Strowman, considerado un luchador extremadamente alto y musculoso, llega al ring y habla sobre de la victoria y su gran objetivo tras haber logrado alcanzar por primera vez el campeonato universal de la marca SMACKDOWN, agradeciendo principalmente a sus fanáticos quienes lo apoyaron durante todo sus combates, prometiendo defender el título por el mayor tiempo posible, en ese momento es interrumpido a través de la pantalla principal del coliseo por Bray Wyatt, ex-compañero de combate, este le pregunta del por qué decidió alejarse, Strownman responde que quiere triunfar por su cuenta y hacer historia en la franquicia, luego de ello Wyatt lo desafía a un combate por el título en el evento principal de Money in the Bank, de esa manera se retira de la pantalla dejando a Strowman sorprendido.

Al programa siguiente ingresa el campeón al ring en espera de su combate semanal, pero es interrumpido nuevamente a través de la pantalla por Wyatt, este trata de amedrentarlo y amenazarlo, Strowman se encuentra enfurecido y a la vez nervioso, señalándole el ring y diciéndole que es ahí donde debería decirle las cosas, sin embargo, Wyatt llega al ring con la intención de convencerlo para que vuelva, pero el campeón le dice que no lo haría lanzándole una bofetada en la cara y aceptando el desafío por el título, posteriormente sale del ring.

Llega el evento principal de Money in the Bank, suena la campana y arranca el combate, el campeón domina la pelea, sin embargo, la falta de experiencia lo

desconcentra recibiendo patadas por parte del rival encontrándose en serios problemas, encontrándose muy cansado quiere retomar el ritmo y volver a dominar la lucha, pero Wyatt no lo permite, el campeón sale del ring para tratar de recuperarse, sin embargo su rival lo persigue con golpes y patadas, llega el golpe final de Wyatt y en ese momento, Strowman saca una máscara de su bolsillo y se la coloca comentándole que piensa volver con él para retomar su amistad, Wyatt ingenuo corre a abrazarlo, pero en ese preciso momento Strowman lanza una patada sobre su quijada consiguiendo lastimarlo, logra levantarlo difícilmente y lo lleva hacia el ring, el juez hace el conteo de tres y logra vencerlo de manera infantil, el campeón feliz y cansado celebra y se marcha del cuadrilátero con su título retenido.

LINEA ARGUMENTAL SECUNDARIA DEL PROGRAMA SMACKDOWN

En esta línea argumental encontramos a Jeff Hardy, una leyenda de la WWE, principalmente conocido por hacer maniobras peligrosas en el cuadrilátero, después de mucho tiempo fuera de la franquicia regresa a la marca SMACKDOWN, ingresando al ring habla de su futuro en la empresa, agradece a sus aficionados quienes anhelaban su retorno, en ese momento es interrumpido por Sheamus, un hombre pelirrojo de contextura gruesa, le comenta que ha tenido muchas oportunidades y que esta vez tendrá que enfrentarlo. Jeff acepta el desafío y lo invita al ring para luchar. Suena la campana y da inicio el combate siendo dominado por el pelirrojo, pero gracias a sus maniobras Jeff logra zafarse y contraataca lanzando golpes y patadas, finalmente gracias a una maniobra lograda desde la esquina superior del ring Jeff logra hacerse con la victoria.

A la semana siguiente la franquicia es informada que Jarrdy ha sido detenido por la policía tras haber atropellado a un luchador y por querer huir del auto, el Jeff se encontraba golpeado y en estado etílico. En el programa siguiente llega el ring a contar

lo que en realidad pasó, comenta que se dirigía al coliseo, pero en ese momento es golpeado con un tanque, se encontraba inconsciente, pensando que había vuelto a beber y recaer como antes, sin embargo, al realizarse las pruebas de alcoholemia los resultados eran negativos, luego de ello, testigos le habían comentado que un hombre de cabello rojo fue quien lo inculpó. En ese momento llama a Sheamus para que le dé explicaciones, este ingresa y desde la entrada del coliseo le dice que asuma sus actos, considerándolo un adicto y que nunca cambiaría, Jeff furioso sale del ring hacia Sheamus, pero este lo atiende con una patada en la cara golpeándolo en el suelo posteriormente, Jeff lastimado y furioso sale del coliseo. En ese momento se confirma su combate en el evento Backlash. Llega la siguiente semana donde se firmarán los contratos para la pelea que se desarrollará en el evento principal, ingresan los dos luchadores junto a un médico, Sheamus insulta a Jeff por haber tenido un pasado desastroso con el alcohol expresándole que antes de firmar tiene que hacerse las pruebas de orina, Jeff toma la decisión de hacerlo, luego de ello confiesa que ha cometido muchos errores en el pasado debido al alcohol, el pelirrojo se le ríe en la cara, pero Jeff coge el recipiente de orina que había recogido y lo lanza en la cara de Sheamus, firma el contrato y sale del ring. Finalmente, el doctor realiza el análisis saliendo negativos los resultados.

Llega el evento principal, Jeff espera el ingreso de su rival. Suena la campana y la pelea da inicio con gran dominio por parte del volador, confiado intenta lanzarse desde la esquina del cuadrilátero, pero Sheamus lo esquiva, Jeff se encuentra lastimado, sin lograr reponerse del daño que se ha causado recibe una patada por parte del pelirrojo, de esta manera queda inconsciente en la lona y el árbitro realza el conteo de tres y Jeff pierde el combate, luego de ello, impotente y decepcionado se sienta en la esquina del ring y se lamenta por la derrota.

Bayley, una mujer atractiva, pero egocéntrica y tramposa, actualmente campeona del título femenino en la marca RAW, ingresa al ring junto a su amiga y aliada Sasha Banks, comenta que es la mejor luchadora de la historia, considerando que nadie puede ganarle, asegura que vencería a todas sus desafiantes una y otra vez, en ese momento interrumpe Tamina, luchadora experimentada y de contextura gruesa, esta pide una oportunidad para pelear por el campeonato, Bayley acepta el reto, pero antes de eso tendría que derrotar a su aliada Banks, Tamina acepta la propuesta.

Llega el combate y Tamina se enfrenta a Banks y tras varios golpes y una contra lona logra derrotar fácilmente a su rival. Bayley furiosa en los camerinos comenta mediante una entrevista que ganará el combate y seguirá reinando la corona de campeona.

Llega el evento principal “Money in the Bank”, Tamina y Bayley ingresan al ring y esperan el inicio del combate, suena la campana y la campeona comienza dando golpes directos a su oponente, sin embargo esta los esquiva, Bayley al no saber qué hacer se siente asustada y sale del ring, sintiéndose confundida e impotente regresa al ring antes de que el juez señale el conteo de diez y pierda por descalificación, asustada trata de huir de Tamina, sin embargo logra alcanzarla y recibe varios golpes en la cara, Bayley no sabe qué hacer en ese momento, sintiéndose frustrada y humillada da por perdido su campeonato, pero en ese momento llega su aliada Sasha y logra distraer a su oponente, Bayley sale del ring y toma un descanso mientras su compañera es golpeada por Tamina. Bayley trata de ingresar nuevamente al ring y tras un descuido de su oponente le lanza una patada en la cara y posteriormente una “zambullida samoana”, el juez realiza el conteo de tres y Bayley logra ganar el combate, ella sin poderlo asimilar abraza a su amiga y le comenta que gracias a ella ha logrado retener el título de campeona, finalmente salen del ring entre abrazos y saltos de emoción.

Bray Wyatt, un luchador sumamente alto y de apariencia dominante, busca una lucha por el campeonato mundial pesado, en el programa semanal interrumpe al nuevo campeón Brown Strowman, preguntándole el por qué se había alejado, ya que en el pasado eran amigos y aliados, respondiéndole este mismo que quiere triunfar solo, Bray deja a lado su pasado y lo desafía a un combate por el título, sin pensarlo dos veces el campeón acepta el reto, Wyatt luego de escuchar sus palabras le manifiesta que antes de su combate le hará la vida imposible, desde ese momento en todos los programas interrumpe al actual campeón tratando de amedrentarlo y amenazarlo a través de la pantalla principal del coliseo, finalmente Bray ingresa al cuadrilátero y encara a Strowman, le brinda la oportunidad de unirse nuevamente a su equipo, sin embargo el campeón rechaza su propuesta y luego de ello lo recibe con una bofetada en la cara, Bray se ríe y se queda callado mientras que Strowman sale del sitio.

Llega el evento principal y da inicio el combate, Bray empieza siendo dominado por el campeón y se ve forzado a salir del ring, trata de recuperarse e ingresa rápidamente a la lona, Strowman trata de atacar, pero Bray logra esquivar sus golpes y lo manda a la esquina, esta vez Braw domina el combate, lanzando golpes y patadas afecta considerablemente a su rival, pero no logra el conteo de tres, sigue propinándole golpes, sin embargo, el campeón se reúsa a perder. Tras varios golpes Bray trata de lanzarle el golpe final a Strowman, pero este último saca una máscara de su bolsillo, se la pone y le comenta que quiere volver a ser su aliado, Bray corre feliz a abrazarlo, pero en ese preciso momento es recibido con una patada en la cara, luego de ello es lanzado contra la lona quedando inconsciente, el árbitro rápidamente hace el conteo de tres y pierde el combate, luego de ello sale del ring muy enfadado al ser engañado de manera infantil.

}

g. DISCUSIÓN

Objetivo 1

Analizar el guion de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN.

Mediante fichas de observación realizadas en los programas RAW y SMACKDOWN. Se comprueba que los guiones realizados por la franquicia de la WWE son originales, han tomado como referencia ideas de otros programas, pero les han agregado un plus que es el drama y la construcción de historias en torno a él; haciéndolo diferente a otro tipo de emisiones debido a que tiene su propio estilo, sus grabaciones son en vivo y viajan a varios países con sus eventos deportivos. También se logró identificar que los guiones ejecutados por la franquicia cumplen con las teorías implantadas en los libros basados en modelos de producción de televisión, ya que se rigen a las ideas, estructura y elementos técnicos que recalcan los grandes teóricos, con ello han logrado mantener el éxito durante tanto tiempo, considerando que el análisis del guion se ejecuta haciendo un estudio total del story line, el tipo de idea y mediante la acción dramática, basándose en el libro “Taller de escritura para televisión” de Lorenzo Vilches, sirviendo de gran aporte a la hora de ejecutar el desarrollo de la metodología y resultados finales.

Objetivo 2

Analizar los personajes de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN.

A través de fichas de observación, se determina que cada personaje tiene diferente estereotipo, originalidad, su manera de vivir, lo que hace para la empresa, el papel que cumple, sabiendo que un personaje se caracteriza por ser original y creíble, esto le permite moverse dentro de la historia, para convertirse en un protagonista dinámico, luego de ello

cada uno realiza su propia acción dramática. También se ejecutó un análisis de los personajes de los programas RAW y SMACKDOWN , basándose en los manuales y teorías de importantes escritores como Gabriel Alba, Charo Lacalle Zalduendo y Doc Comparato, expertos en estructuras de guiones y personajes en televisión, posteriormente se identificó que los actores de la franquicia WWE cumplen con las teorías implantadas en los libros basados en modelos de producción de televisión, ya que al ejecutar sus programas, se basan en las ideas, estructuras y características que implantan los escritores para lograr el éxito en un programa televisivo, considerando que el análisis de los personajes se ejecuta haciendo un estudio total de la personalidad y desenvolvimiento de cada personaje, sabiendo que tanto protagonistas como antagonistas son quienes viven las historias, y entre todos configuran el plot dramático, viviendo así en el centro de la acción dramática. El libro base que se obtuvo para la recolección de la información fue: “Taller de escritura para televisión” de Lorenzo Vilches, sirviendo de gran aporte a la hora de ejecutar el desarrollo de la metodología y resultados finales.

Objetivo 3

Identificar la acción dramática que articula a los personajes y las tramas para la construcción de las historias en los programas RAW y SMACKDOWN.

Con el siguiente objetivo se verifica que los métodos utilizados por los guionistas de la empresa se apegan a las teorías de escritura para la televisión, basándose en los guiones y su estructura, elaborando ideas, actos e historias para su desarrollo. De la misma manera se logra verificar que los guiones trabajan con personajes que a la vez son quienes viven la historia. La acción dramática que para despertar el interés del espectador se encuentra conformada por una presentación de conflicto, nudo y solución, se elabora a partir de los guiones y personajes. Cada acción dramática que se realiza en los programas de RAW y SMACKDOWN se ejecutan con la finalidad de alcanzar un objetivo, son las únicas que

hacen que la historia siga en desarrollo a lo largo de la programación, con ello tanto protagonistas como antagonistas cumplen un rol importante en la trama, y de esa manera la WWE cumple con las teorías y métodos para tener éxito en la televisión.

h. CONCLUSIONES

- La franquicia de la WWE, más allá de ser un deporte de combates entre varios luchadores, su finalidad es entretener al público basándose en las peleas, generando historias y rivalidades que enfrentan a los buenos, malos, protagonistas y antagonistas. Las ideas o representaciones originales producidas por los guionistas de la empresa han hecho que muchos programas de entretenimiento traten de imitarlo, debido al éxito que este ha tenido a lo largo de los años, tomando en cuenta que la WWE desde sus inicios ha tratado de plasmar una idea que responda las necesidades de entretenimiento que tiene el público.
- Los personajes de la WWE se basan en los guiones que hay detrás de ellos, estos tienen que regirse a los libretos para a su vez ejecutarlos en los programas que realizan semanalmente, transmitiendo sensaciones, sentimientos y emociones, haciendo que el público se enganche a la trama, así mismo las estrellas han desarrollado diferentes historias a lo largo de su carrera, tomando en cuenta que todos los sucesos que se ejecutan durante la programación son realizados por personajes profesionales quienes gracias a la franquicia han logrado dar un gran salto en la actuación.
- La acción dramática que contienen los programas de la WWE se apegan a las teorías del modelo estructural dramático de los autores Phillips y Huntley expertos en modelos de producción de televisión exitosa. Basándose en ello es como han logrado conseguir popularidad y éxito a lo largo de los años.
- El conocimiento de los guiones y su estructura es muy importante en la producción de televisión, con la finalidad de conocer las formulas y técnicas que deberían ser utilizadas para tener mayor probabilidad de éxito a la hora de lanzar al aire un programa de entretenimiento o serie dramática en la pantalla, esto no quiere decir

que el éxito total estará garantizado, simplemente reduce considerablemente el riesgo de fracaso como ha sucedido en muchos casos en la historia de la televisión.

Gracias al éxito de la franquicia el público se siente influenciado por los luchadores de la WWE, pese a saber que es un show, la trama del mismo permite que la audiencia y fanática los siga de manera incondicional, en muchos casos pagan sumas altas de dinero con la finalidad de ver a su luchador preferido.

i. RECOMENDACIONES

- Seguir con la misma línea del programa, basándose en la originalidad, sobre todo regirse a los modelos de producción exitosos, de esta manera se logrará llegar hacia las diferentes audiencias.
- Tener estrellas mediáticas o históricas en los programas, esto engancha a la afición, es una de las características que ha llevado a tener éxito a la WWE.
- Los personajes tienen que ser bien trabajados para que ellos puedan llegar al público, deben basarse en sus guiones y mostrar originalidad y veracidad en su apariencia.
- Todos los programas de entretenimiento deben contener una acción dramática, eso es lo que cautiva al público, ya que de ello depende su éxito o fracaso, los tres actos deben ser ejecutados a la perfección porque eso vende en la actualidad, su conflicto debe ser muy claro, tener historias muy sencillas, pero que logren enganchar a la audiencia.

j. BIBLIOGRAFÍA

- Álamo, F. (2006). *La caracterización del personaje novelesco: perspectivas narratológicas*. Almería: Revista de la Asociación Española de Semiótica.
- Anilisi, T. (1984). *Géneros y televisión. In anàlisi*. Monterrey: quaderns de comunicació i cultura (Issue 9).
- Auyero, J., y Hobert, R. (2011). *Acción e interpretación en la sociología cualitativa norteamericana*. La Plata: Universidad Nacional de la Plata.
- Barroso, J. (2009). *Realización de documentales y reportajes: técnicas y estrategias del rodaje en campo*. Madrid: Síntesis. 2009.
- Bauzá, G. (1997). *El guion multimedia*. Madrid: Servei de Publicaciones. Recuperado de: <http://books.google.com.ar/books?id=7cIkY1ZbgWIC>
- Benitez, A., Rodriguez, V., y Utray, F. (2013). *Guion técnico y planificación de la realización*. Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 España. Recuperado de: https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion_tecnico_2013.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Campana, G. (2015). *La cultura del entretenimiento en la televisión un análisis de caso de la popularidad y la recepción del programa showmatch*. Quito: Creative Commons.

- Casas, M. (2006). Produccion audiovisual. Recuperado de:
<http://teoriaimagen.blogspot.com/2006/08/etapas-en-la-elaboracion-del-guion.html>
- Contreras, J. y Pino, J. (1995). *El libro de la tele. Anuario de la televisión en España*. Madrid: Madrid., Ed. Geca Consultores, S.A.
- Del Mar, H. y Costilla, F. (2008). *Más pressing catch que nunca*: El País Aguilar.
- Fernández, J. (2000). *La influencia de la televisión en los hábitos de consumo del espectador: dictamen de las asociaciones de telespectadores*. Málaga.
- Espinoza, M., y Acha, L. (2019). “ *Luchamaniacs : Creación de contenido para una comunidad de lucha libre en crecimiento*”. Lima. Universidad de Lima.
- Eguizábal, R. y Álvarez, A. (2019). *Técnicas del guion*. Madrid: Editorial Síntesis, S. A.
- Fernández P. 2002. Investigación cuantitativa y cualitativa. Coruña, España.
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. España: Plot Ediciones.
- Gualán, E. (2005). *La creación psicológica de los personajes para cine y televisión*. Badajoz. International Journal of Developmental and Educational Psychology.
- Gómez, S. (2012). Metodología de la investigación. Red tercer milenio s.c. México.
- Hamon, P. (1977). *Hacia una construcción semiológica del personaje*. Paris: Editions du Seuil.
- Merillas. (2018). *Los grandes fracasos televisivos del 2018*. Madrid. El periódico.
Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/yotele/20181225/grandes-fracasos-televisivos-2018-7218937>
- Mckee, R. (1997). *Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: In Alba Editorial, s.l.u.

- Navarro, J. (2018). Definición de WWF lucha libre. Definición ABC.
Recuperado de: <https://www.definicionabc.com/deporte/wwf-lucha-libre.php>
- Ortiz, P. (2006). La historia de los programas de TV WWE. Recuperado de:
<https://espanol.wwe.com/article/historia-de-los-programas-de-tv-de-ww>
- Orza, G. (2002). *Programación televisiva. Un modelo de análisis instrumental*. Buenos Aires: La Crujía.
- Penedo, A. (2015). *Profesionalización del wrestling en España*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Peña, D. (2016). *Diseño de guiones para audiovisual: ficción y documental*. Ciudad de México: Revista de la Asociación Española de Semiótica.
- Peñafiel W. y Stalin J. (2015). *Programas infantiles en la televisión y su influencia en las habilidades sociales de los niños de 4 a 5 años de la escuela fiscal República de Venezuela*. Recuperado de:
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8228>.
- Pérez, J. y Merino, M. (2012). *Definición de programa*. Recuperado de:
<https://definicion.de/programa/>
- Ríos, C. (2014). *Estructura de guion para largometraje de ficción “fragmentos de vida”*. Universidad Autónoma de Occidente. Cali.
- Ruiz, R. (2011). “El método científico y sus etapas.” Mexico 2: 79. <http://www.index-f.com/lascasas/documentos/lc0256.pdf>

- Sánchez, A. (1998). *Teoría del personaje narrativo (Aplicación a “El amor en los tiempos del cólera”)*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Sánchez, A. (2016). *Del guion a la pantalla*. Barcelona: Editorial Planeta, S. A.
- Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Rialp. Madrid.
- Silva, M. J. (2009). Éxito o fracasos de los estrenos de programas en televisión. En Salgado, A. *Creatividad en televisión. Entretenimiento y Ficción*. Madrid: Fragua.
- Schanzer, R. (1998). *Las técnicas de la investigación. Observar las situaciones educativas*. Ed. Narcea. Paris.
- The Wit (2016). *The definitive guide: How to create a hit format en ten lessons*.
Recuperado de: <http://www.vertele.com/noticias/como-fabricar-un-formato-de-exito-en-television-sin-morir-en-el-intento/>
- Velásquez, J. (2015). *Espectacularización del deporte en la TV: El caso del programa de televisión de lucha libre RAW Supershow*. Lima: Universidad Católica del Perú.
- Videla, J. J. y Sanjuán, A. (2006). "La producción independiente de la televisión en España. Una radiografía del mercado". Actas del IX Congreso IBERCOM, Sevilla – Cádiz.
- Vilches L. (1999). *Taller de escritura de la televisión*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Villareal, H. (2009). *Simulacro, catarsis y espectáculo mediático en la lucha libre*. Quito: Razón y Palabra.
- Zamarripa, A. (2007). *El Personaje realista: Modelos para la creación de personajes en el guion narrativo audiovisual*. Quito: Universidad de los Hemisferios.



PROPUESTA

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE
LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE
Y LA COMUNICACIÓN**

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

PROPUESTA ALTERNATIVA

ELABORACIÓN DE UN MODELO DE
PREPRODUCCIÓN PARA PROGRAMAS DE
TELEVISIÓN DE ÉXITO

AUTOR:

DARWIN STALIN MEDINA LANCHI

DIRECTOR:

MGTR. FAUSTO BOADA HURTADO

LOJA- ECUADOR

2021

TEMA

Modelo de preproducción para programas de televisión de éxito.

OBJETIVOS

Objetivo general

Crear un modelo de preproducción para programas de televisión de éxito.

Objetivos específicos

- Presentar técnicas para una correcta estructura de guion, basado en teorías de autores.
- Brindar información a docentes y estudiantes de la carrera de Comunicación de la UNL acerca de un modelo de preproducción para programas de televisión.
- Fomentar una cultura de educación audiovisual en la carrera de Comunicación de la UNL a través de un modelo de preproducción para televisión.

JUSTIFICACIÓN

Es de vital importancia en producción de televisión, el conocimiento de los guiones y su estructura. Esto con la finalidad de conocer sus metodologías, fórmulas y técnicas que deben ser usadas para tener éxito a la hora de ejecutar un programa, novela o cualquier tipo de serie dramática en la televisión.

Sabemos que a lo largo de la historia ha existido una variedad de programas de televisión lanzados al aire; sin embargo, muchos de ellos han fracasado debido a que no ejecutan de manera correcta las técnicas y fórmulas que los expertos en producción audiovisual proponen para conseguir el éxito formulado. Por otro lado, han existido programas que han triunfado y se han mantenido a lo largo de los años debido a que se rigen a dichas técnicas para tener éxito en la televisión.

Esta investigación es importante para que los profesionales en producción audiovisual, así como en comunicación logren encontrar en esta investigación una base fundamental para que logren obtener un mayor conocimiento sobre los modelos de producción audiovisual y ofrecer una completa enseñanza a los futuros estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja.

Es por ello que esta propuesta aportará a los futuros comunicadores que elijan la producción de medios audiovisuales, adquieran conocimientos para que estén preparados en futuros proyectos que ejecuten en próximas labores.

PÚBLICO OBJETIVO

- Estudiantes de la carrera de Comunicación de la UNL.
- Docentes de la carrera de Comunicación de la UNL.
- Investigadores en el campo de los audiovisuales.
- Productores audiovisuales.
- Comunicadores y realizadores que estén proyectándose a desarrollar un proyecto audiovisual.

PROPUESTA

ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO

En primer lugar, existen dos tipos de guiones: guion literario y guion técnico. Doc

Comparato en el libro “De la creación al guion” manifiesta lo siguiente:

- **Guion Literario**

El guion literario es el texto escrito, un documento en el que se relata la acción con diálogos, pero sin indicaciones técnicas.

- **Guion Técnico**

el guion técnico es un documento que describe todos los planos en los cuales se contará una historia, convirtiéndose en una especie de guion para la dirección.

Estos dos tipos de guiones se mezclan transformándose en un solo objeto de trabajo que será usado por el director para trabajarlo añadiendo su arte e imaginación.

En sí, el guion es la forma escrita de todo entretenimiento audiovisual, sin embargo, para ser considerado como un guion, tiene que regirse a la siguiente estructura.

IDEA

Es un proceso mental propio de la imaginación, existen procesos muy cercanos a la idea como la creatividad que es una secuencia de ideas que configuran un proceso creativo, por otra parte, la originalidad que consiste en realizar esta secuencia creativa a través de nuevas ideas.

Es muy difícil saber como es un proceso creativo, ya que existe en nosotros la tendencia natural a quedarnos impedidos al momento de escribir por la ansiedad que sentimos al encontrarnos frente a una página en blanco. Siempre tendemos a buscar la idea en nuestro mundo o realidad de acuerdo a nuestras necesidades, sin embargo, el guionista necesita romper con esto, no puede contar solamente historias de su familia o amigos.

A continuación, se muestran los tipos de ideas para un guion.

TIPOS DE IDEAS

1. **Idea seleccionada:** Es aquella que proviene de nuestra memoria o experiencias personales, surgiendo de nuestro pasado.
2. **Idea verbalizada:** Surge de las historias que nos cuentan, provocando estimulación verbal, son ideas que nacen de algo que captamos en nuestro medio.
3. **Idea leída:** Es una idea gratuita que encontramos al leer un periódico, revista o novela, de esto podemos sacar una idea para construir historias.
4. **Idea transformada:** Consiste en elegir la idea de un programa audiovisual, película o libro, luego transformarla. Los guionistas a menudo roban ideas para

luego convertirlas en una nueva obra. Esto consiste en utilizar una misma idea de una nueva manera.

5. **Idea solicitada:** Es la idea clásica de quien trabaja en una empresa de publicidad, aunque al inicio puede ser aburrido con el tiempo puede convertirse en un desafío.
6. **Idea investigada:** Consiste en hacer un film artificial a través de lo cual conocemos sobre las preferencias del público.
7. **Idea original:** Puede salir de cualquiera de las ideas anteriores ya clasificadas o puede ser una mezcla de todas.

STORY LINE

El Story Line es una idea resumida en cinco líneas de conflicto matriz, conteniendo material suficiente para que pueda verse la dramaturgia, habitualmente estas cinco líneas de story line contienen tres movimientos; primer acto, segundo acto y tercer acto. A continuación, se detallan los tres actos que contiene el story line.

- **Primer acto:** La presentación del conflicto, mostramos una historia, la presentación de los personajes y la relación que existe entre ellos.
- **Segundo acto:** Desarrollo. Es el punto en el cual los protagonistas se encuentran en una serie de obstáculos hacia la búsqueda de algo que provoque su satisfacción.
- **Tercer acto:** Solución del conflicto. Es el lugar donde se resolverán todas las tramas generadas a lo largo del guion.

CONFLICTO

El conflicto es una lucha de intereses u objetivos, enfrentándose varios personajes que buscan diferentes propósitos. El diseño del conflicto tiene que ser muy claro, debe ser una historia muy sencilla y responder a estas cinco preguntas:

- ¿Es una story line o no lo es?
- ¿Cuál es el conflicto?
- ¿Qué productos audiovisuales hemos visto que contengan el mismo conflicto?
- ¿Cuáles son las posibilidades del nuestro en comparación de ellos?
- ¿Cuál es la tesis y que se quiere decir?

SINOPSIS

En la sinopsis se realiza un resumen general de la historia. Una gran sinopsis contiene 10 folios por cada hora de programa, mientras que una pequeña sinopsis consta de dos a cinco hojas situando al personaje dentro de la historia.

La sinopsis tiene contenidos muy precisos, generalmente se hace una sinopsis para saber si es posible producir o no una historia, además el productor debe saber cuánto le va a costar.

Conociendo un concepto básico de acerca de la sinopsis, enmarcamos cinco preguntas básicas para su construcción.

- **¿Cuándo?:** La historia y personajes viven en tiempo presente, además obligatoriamente necesario si el tiempo es continuo o discontinuo.
- **¿Dónde?** Lugar histórico, cultural y social donde se encuentra nuestro personaje. En la antigüedad existía una voz en off que explicaba donde se encontraban los personajes, en la actualidad las imágenes lo dicen todo.
- **¿Quién va a vivir la historia?** Ese quien es el personaje que va a vivir la historia, definiendo al protagonista como aquel que va a hacer una cosa y que va a ocasionar algo, se le trazaré un conflicto, tomará una decisión que provocará un cambio. El protagonista se encuentra en el centro de la acción dramática, alrededor de este hay muchos personajes que entre todos forman un núcleo dramático, estos viven en el centro de la acción dramática, de hecho,

puede ser cualquier cosa que reaccione como un robot u animal, no es necesario que hable.

- **¿Qué debe tener el personaje?** Cada vez que el personaje piensa, habla; cada vez que habla, actúa y cada vez que siente, reacciona.

Cuando se escribe una sinopsis, es recomendable bautizar a los personajes, el problema consiste en colocarles un nombre común y estereotipado. Es importante el nombre porque da el carácter, la clase social y la tipología, también es importante definir como hablan los personajes, de esta manera quien lee la sinopsis podrá identificar los acentos.

- **¿Cuál es la historia?** En este caso analizaremos que historia van a vivir nuestros personajes a lo largo del guion.

PERSONAJES

Para que una historia funcione necesitará contar con un personaje central quien va a vivir la historia. Cada vez que un personaje piensa, habla; cada vez que habla, actúa y cada vez que siente, reacciona.

Cuando escribimos una sinopsis, es recomendable bautizar a los personajes, el nombre es importante porque da el carácter, tipología y clase social, también es importante definir como habla el personaje, su físico es fundamental, así como su clase social, religión, entre otros. Estos personajes pueden ser de cualquier lugar o época, pero deben responder a las siguientes preguntas.

1. ¿Cómo es el personaje? Describe su apariencia y personalidad.
2. ¿Cómo piensa y habla?
3. ¿Dónde vive, con quien y en qué circunstancias?
4. ¿Dónde trabaja?, ¿Qué hace para vivir?, ¿Cómo es su familia, entorno y sus amigos?

5. ¿tiene alguna peculiaridad, hábito o manía?

El personaje tiene que ser creíble y debe ser descrito en un total de diez o quince líneas.

El personaje se moverá dentro de la historia convirtiéndose en un personaje dinámico, construyendo su propia acción dramática.

ACCIÓN DRAMÁTICA

Son aquellas acciones que los personajes realizan con el propósito de alcanzar un objetivo, las mismas que hacen que se desarrolle el relato. La acción dramática está conformada por estas líneas de fuerza: presentación del conflicto, nudo y solución.

Desde el punto de vista didáctico existen tres tipos de conflicto.

1. Fuerza humana contra otra u otras personas, estos pueden ser obreros, policías, ladrones, entre otros.
2. Hombre frente a las fuerzas de la naturaleza no humanas, estos pueden ser terremotos, incendios, entre otros.
3. Hombre frente a sí mismo, contra las fuerzas internas, estos pueden ser psicosis, ansiedad, etc.

Una película o serie dramática debe tener ciertas cualidades que se mostrarán a continuación.

- **CORRESPONDENCIA:** todos conocemos una situación determinada, reconocemos la muerte o felicidad, cuando hay correspondencia entre el espectador y la ficción, existe equilibrio de conflicto.
- **MOTIVACIÓN:** El conflicto siempre va a tener un motivo, si estas cualidades se encuentran marcadas, existirá una buena historia y habrá un punto de identificación con el público.
- **ACCIÓN DRAMÁTICA:** Su importancia principal es el cómo. Una historia debe contener tres movimientos, como la story line: un primer acto, segundo

acto o desarrollo, y el cierre que es el tercero. El conflicto necesita de la correspondencia y motivación, y si los dos elementos se producen al mismo tiempo existe una transferencia de conflicto que se encuentra en la pantalla para el público.

El personaje se encuentra en el centro de la acción dramática. Un núcleo dramático gira en torno a un personaje que puede ser el protagonista.

La estructura

Los guiones se encuentran estructurados en actos. Aristóteles define la estructura del guion en tres actos.

Sobre temas de estructura en actos se ha escrito mucho, pero no perfectamente como lo hizo Syd Field en sus libros sobre escritura de guiones, reduciendo la estructura del guion en una fórmula que se observará a continuación.

Acto 1

Exposición: aquí introducimos al protagonista o el problema. ¿Qué necesita el personaje y con que se encontrará en el camino?

Punto argumental. Algo ocurre en la historia que cambia el rumbo o foco para la tensión o nerviosismo aumente y haga que el problema sea más difícil de lo que parecía al principio.

Acto 2

Desarrollo: más problemas para el protagonista, el argumento se intensifica.

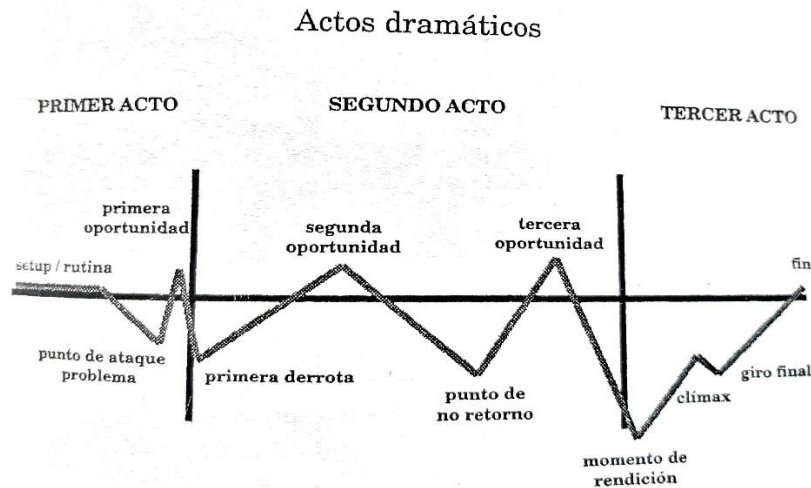
Punto argumental del medio: nuevamente algo ocurre que cambia el foco aumentando el riesgo de que el protagonista no logre su objetivo.

Punto argumental final: El protagonista puede fracasar, hay más obstáculos y el peligro aumenta.

Acto 3

Resolución: el protagonista logra vencer las dificultades, normalmente termina en un final feliz.

De acuerdo al paradigma de Field, la estructura de los tres actos se puede apreciar en el siguiente gráfico.

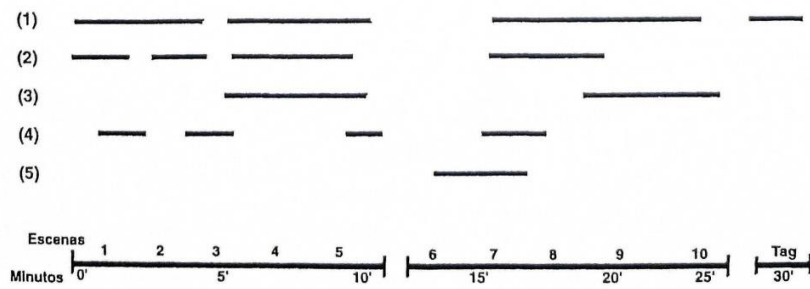


Sobre las líneas argumentales

La línea argumental principal se puede separar en dos partes: la línea A que trata de los conflictos externos y la línea B que presenta a los conflictos internos.

La línea argumental principal ocupa la mayor parte del tiempo en una historia. Al existir argumentos secundarios, estos pueden estar ligados al mismo tema de la línea principal, pero con mucha menor duración.

En el siguiente gráfico se puede observar que el problema o argumento principal ocupan la mayor parte de la historia, este mismo está separado en dos partes: la historia A o conflicto externo y la historia B o conflicto interno.



El argumento principal se encuentra tan presente en una historia aunque haya algunos independientes subargumentos que relacionan otros personajes, es difícil equivocarse o decir cuando no se trata de un argumento principal.



k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA

“ANÁLISIS DE GUION Y PERSONAJES DE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN PRODUCIDOS POR WWE: RAW Y SMACKDOWN, PARA CONOCER SU FÓRMULA DE ÉXITO. PERIODO DE INVESTIGACIÓN: JUNIO - JULIO DE 2020”

Proyecto de tesis previa a la obtención del grado de licenciado en Ciencias de la Comunicación Social.

AUTOR:

DARWIN STALIN MEDINA LANCHI

LOJA- ECUADOR

2021

a. TEMA

“ANÁLISIS DE GUIÓN Y PERSONAJES DE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN PRODUCIDOS POR WWE: RAW Y SMACKDOWN, PARA CONOCER SU FÓRMULA DE ÉXITO. PERIODO DE INVESTIGACIÓN: JUNIO- JULIO DE 2020”

b. PROBLEMÁTICA

En la actualidad existen infinidad de tipos de programas televisivos, pero no todos tienen éxito y continuidad a lo largo de los años y a su vez carecen de la aceptación del público, esto no quiere decir que son malos, sino que depende de situaciones como el día y hora de emisión pertinente, incluso dependiendo de su competencia televisiva. Un ejemplo de fracaso televisivo es el programa llamado “Mi madre cocina mejor que la tuya”, un programa de televisión culinario español creado en 2014 y retirado tras 94 programas. Con una cuota del 11.7%, con algo más de un millón de televidentes, datos insuficientes para el horario de máxima audiencia de la cadena donde con paso del tiempo fue perdiendo espectadores y llegó a su final con un 8.8% de cuota de pantalla.

Otro ejemplo de fracaso es el programa “Bienvenidos a mi hotel”, emitido por el canal Cuatro de España. “El programa se estrenó el 18 de septiembre del 2018 con una doble entrega que alcanzó cuotas de pantalla del 3,2% y del 3,3%, reuniendo a 350.000 espectadores de media” (Merillas, 2018). Basándose en estos datos, el canal lo movió a las últimas horas de la tarde hasta que finalmente desapareció de la parrilla de la nada, sin hacer el mínimo ruido.

Según Terán (2019): Indica que las redes sociales son un arma imprescindible para que los programas de televisión crezcan, debido a que en la actualidad la sociedad utiliza en mayor proporción estas alternativas. Para que un programa adquiera éxito, consiste en saber utilizar las redes sociales, para que el espectador observe y sienta interés por ver la televisión.

Los programas de televisión de WWE aparentemente son un claro ejemplo de éxito televisivo. Es una empresa estadounidense de medios y entretenimiento modificado en el año 2002, conocida principalmente como lucha libre profesional. Vince K,

McMahon es el propietario y director ejecutivo de esta exitosa franquicia que tiene como sede de espectáculos en Connecticut. En la actualidad es la promoción de lucha libre más grande del mundo, siendo observada por más de 150 países. Los espectáculos que realizan son llevados por guiones y coreografías muy peligrosas y entretenidas que en varias ocasiones ponen en peligro a los luchadores al momento de ejecutarlas.

El programa de lucha libre cumple con las expectativas del público y ha demostrado tener un éxito a lo largo de su emisión y esto a su vez, se ha convertido en catapulta para que los peleadores de la franquicia adquieran éxito en el cine como la estrella de Hollywood Dwayne Johnson, mejor conocido como La Roca. Además de que estos programas son transmitidos en vivo, hay que tomar en cuenta que en sus espectáculos siempre hay concurrencia de gente, teniendo así eventos repletos de espectadores, Hay que recalcar que sus espectáculos no solo son en EE. UU. y Canadá, sino también en algunos países de mundo, incluso Ecuador.

La empresa de entretenimiento deportivo cuenta en la actualidad con una aplicación oficial en el sistema operativo androide para que sus seguidores estén al corriente de todas las novedades acerca de sus luchadores y eventos, mediante este software se tiene acceso a las últimas noticias del universo WWE, ver contenido multimedia, y ver de lo que se habla en las redes sociales, con la finalidad de mantener informado al público acerca de los últimos y próximos sucesos.

Wrestlemania es el evento de paga más exitoso en la historia de la franquicia, para ello su presidente Vince McMahon realiza publicidad en cadenas televisivas como MTV, y durante el evento aparecen importantes celebridades, siendo reconocido por analistas como el evento más importante y que marcó el éxito de la WWE. Wrestlemania 17 realizado en el 2001 es considerado por muchos como el mejor evento que realizó la

compañía y también conocido como el tramo más importante con una asistencia record de 67,925 fans que asistieron al Reliant Astrodome de Houston.

En todo este contexto cabe realizarse la siguiente interrogante: ¿Cuál es la fórmula de éxito que desarrolla la WWE para tener el alcance, continuidad y fama a lo largo del tiempo, convirtiéndolo en uno de los programas de televisión más exitosos de Norteamérica?

c. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es de relevante importante, ya que se centra en el programa de televisión WWE, enfocando su análisis en el guion y personajes, debido a que estos factores son de vital importancia para conocer sus métodos y fórmulas que llevan a esta franquicia a obtener éxito y continuidad durante todo este tiempo de trasmisión televisiva.

Sabemos que el éxito de la WWE se ha mantenido a lo largo de la historia, esto es gracias a las acciones y estrategias que utiliza la franquicia como anuncios de nuevos contratos televisivos y si esto no contenta a los fans, recorren medio mundo con sus eventos, pero todo esto va acompañado de una producción que se encarga de ejecutar tanto guiones como personajes sabiendo que la principal función de la empresa es entretener a sus aficionados y darles lo que ellos quieren.

Hay que tomar en cuenta que existen muchos programas de televisión lanzados al aire, pero la mayoría fracasan debido a que no ejecutan de manera correcta los métodos que los expertos en realización audiovisual sugieren para tener éxito.

Por otro lado, esta investigación es importante en tanto que los profesionales en técnicas y producción audiovisual que ejercen la actividad de enseñar a sus alumnos asignaturas de realización, podrán encontrar en esta investigación una base fundamental para obtener un conocimiento completo sobre los modelos de producción audiovisual y con ello dotar de una completa enseñanza a los futuros profesionales de la carrera de Comunicación Social o a fines.

Además, como futuro profesional en Comunicación Social es una obligación elaborar una tesis que permita aportar de manera detallada y determinada a los alumnos, para que adquieran un conocimiento amplio y concreto en lo que respecta a los conocimientos de comunicación y lenguaje visual.

Finalmente, el análisis propuesto aportará para que los futuros comunicadores que opten por la realización de televisión, entiendan la profesión y adquieran conocimientos, con la finalidad de estar preparados para los futuros proyectos que planteen en su labor.

d. OBJETIVOS

Objetivo general.

Realizar un análisis de guion y personajes de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN, para conocer su fórmula de éxito. Periodo de investigación: junio - julio de 2020.

Objetivos específicos.

- Analizar el guion de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN.
- Analizar los personajes de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN.
- Identificar la acción dramática que articula a los personajes y las tramas para la construcción de las historias en los programas RAW y SMACKDOWN.
- Crear un modelo de preproducción para programas de televisión de éxito.

Hipótesis

¿El programa de televisión WWE, de forma aparente se apega a las teorías de los autores expertos en modelos de producción de televisión exitosa?

e. MARCO TEÓRICO

1. LA TELEVISIÓN, CONCEPTOS GENERALES

1.1.La televisión

La televisión es un medio de comunicación masivo alcanzado una cantidad descomunal de espectadores a través del tiempo y convirtiéndose en uno de los medios de comunicación con mayor presencia en la sociedad occidental, usado con la finalidad de entretener, informar y aprender muchas veces sin cuestionarse si lo que observan es real, verdadero, o falso, de esta manera podemos pensar “la televisión es el medio de masas más difundido que penetra en casi todos los hogares, siendo la actividad a la que más tiempo dedican muchos niños y adultos” (Salazar, 2008, p. 5).

Aunque sea difícil de creer, la televisión se ha convertido en parte de nosotros, nuestro ambiente, considerándose en ocasiones como un miembro más de la familia por ser un elemento importante en ese entorno, “su importancia es grande que cada vez el número de receptores aumenta y consecuente a esto se crean nuevas cadenas televisivas destinadas al consumo de cada sociedad” (Wiesner, Peñafiel, 2015, p.12).

En la actualidad la televisión se ha convertido en el medio más accesible para la sociedad por encontrarse presente en casi todos los hogares y no se requiere de habilidades especiales para poder acceder a su información, la televisión además de informar y entretener tiene otro valor agregado que es generar compañía y tranquilidad a las personas penetrando los hogares hasta llegar a formar un hábito incontrolable de cualquier persona en la actualidad.

1.2.Programa de televisión

1.2.1. ¿Qué es un programa de televisión?

Un programa de televisión es “el conjunto de imágenes en movimiento y emisiones periódicas, agrupados bajo un título o cabecera común, con o sin sonido” (Pérez y Merino, 2008). En las que en modo de bloque se incluye la mayor parte de los contenidos audiovisuales que ofrece la televisión. En el ámbito profesional, “los programas de televisión sirven para informar y entretener a la audiencia por encima de informar y educar” (Fernandez, 2000, p.2).

Según este concepto, Una perfecta clasificación podría ser la que habla de programas deportivos, programas de actualidad, programas de entretenimiento, programas del corazón o programas culturales, entre otros muchos más. El principal objetivo de los programas de televisión es informar y entretener, otorgando una variedad de contenidos interesantes que llamen la atención del receptor. En cuanto a clasificación que llegaría a importarle a una persona están los programas deportivos, de actualidad, entretenimiento, culturales y otros más.

El entretenimiento es una industria que plantea actividades que están destinadas a generar en la gente placer, relajación, diversión, con el fin de poder obtener un nivel de fijación de audiencia de las personas, por lo tanto, el entretenimiento se encuentra relacionado con el ocio y tiempo libre, con lo cual se identifica que el tiempo que no se emplea a trabajar, alimentarse o dormir se destina a este tipo de actividades que tienen preferencia. (Campana, 2015, p.13)

Es cierto que la televisión contiene variedad de programación con diferentes géneros, pero uno de los más consumidos en la actualidad es el entretenimiento, y es una de las funciones por lo que la mayoría de televisoras apuestan en la actualidad,

clasificándose en shows, películas, series, deportes y concursos, esta información absorbe una gran cantidad de consumidores a nivel global.

1.2.2. ¿A qué se considera un programa de televisión exitoso?

En la actualidad existen inmensidad de programas televisivos, pero pocos llegan a tener éxito y continuidad y aceptación del público a lo largo de los años. Un ejemplo de éxito televisivo es el programa “Sábado Gigante”, marcando una época, ya que nació simultáneamente con la televisión de los años 60, fue un éxito en el país de Chile, donde Don Francisco decidió internacionalizar el programa, siendo transmitido en hasta 43 países y con ello ganando premios Guinness como el programa de variedades más antiguo de la televisión mundial. Otro ejemplo de éxito televisivo es el programa ecuatoriano llamado “Haga negocio conmigo”, un programa de concursos transmitido desde el año de 1996 por la señal de Tc Televisión, con el pasar de los años tuvo mayor acogida en las personas de bajos recursos quienes son los que acuden en mayoría al programa. En la actualidad sigue en emisión en el mismo canal televisivo donde fueron sus arranques y convirtiéndose en el programa más longevo de la televisión ecuatoriana.

La medición de un programa de televisión es una tarea difícil que debe albergar en parámetros objetables, como los años de emisión, su calidad y la audiencia. Indudablemente no existen fórmulas mágicas que lleven al éxito, Videla y Sanjuán (2006) señalan que. “La creación de productos con éxito de audiencia es el objetivo de cualquier producto audiovisual” (P.90).

Un éxito que no puede ser establecido con seguridad, sin embargo, reconoce una variedad de elementos constitutivos que se emplean como recurso en la búsqueda del éxito en los programas. Estos son el humor y la presentación de programas cotidianos, es así que la mayoría de productoras recurren al humor para abrirse un lugar en el mercado.

Según Silva (2009). El estudio de las variables que influyen en el éxito de un programa se realiza a través de variables cuantitativas y cualitativas por parte de las cadenas para identificar y analizar qué variables actúan sobre el espectador a la hora de ver un programa. Según este autor, son muchas las variables que influyen, algunas de ellas como el género, el ritmo, el lenguaje que utilizan o la hora y en día en la que están programados. (p. 36-37)

Como apunta el libro de la tele (1995:43), el éxito de la televisión se debe a la suma de siete factores fundamentales: una buena idea sencilla, un formato eficaz, un presentador que congele con el programa, una puesta en escena y un guion atrayente, una programación adecuada y suerte.

2. PERSONAJES Y GUIONES EN LA TELEVISIÓN

2.1. El guion

Toda producción audiovisual se inicia con la elaboración de un guion, en otras palabras, se puede decir que se trata de la forma escrita del proyecto audiovisual y describe los elementos necesarios para la ejecución de un programa de televisión.

“En el cine se llama guion literario al documento que expresa el contenido dramático de la película” (Barroso, 2009). Pero en transmisiones televisivas, documentales, reportajes, también se necesita trabajar con guion, aunque no sea posible prever con precisión lo que se va a registrar, en estos casos se utilizarán otros documentos que tienen el mismo objetivo: “servir de herramienta básica para que cada uno de los miembros del equipo técnico y artístico de una producción audiovisual pueda planificar y realizar su respectiva tarea” (Benites, Rodríguez y Utray, 2013, p.2).

Durante la creación del guion literario, el guionista es el encargado de construir una estructura de las películas o series a través de las diferentes períodos de desarrollo, abarcando desde la idea hasta el borrador del guionista, luego de ello se atraviesa las fases de la escaleta y tratamiento, hay que tomar en cuenta que ninguna fórmula mecánica reemplaza el ingenio de un narrador, la razón por lo que el guionista elabora su trabajo se basa en la creación de una guía para la obra artística.

El lenguaje técnico del guion obliga a emplear, entre los tiempos verbales, el presente; a abreviar las descripciones de localizaciones y objetos, y a condensar los retratos de personajes en un par de líneas escuetas y directas, y relatar las escenas más apasionadas o vibrantes con un estilo severo y conciso. (Sánchez, 2016, p.15)

Field (1995) afirma. “Un buen guion tiene siempre una sólida línea de acción dramática; va hacia algún lugar, avanza paso a paso hacia la resolución” (p. 19).

El guionista no tiene que saber de direcciones fotográficas, o que procesos digitales debe emplearse en ellos, pero debe saber lo suficiente para que pueda controlar el espacio en torno al ritmo de momentos que se producen en la historia, de lo contrario su trabajo se verá limitado a situar los personajes en escenarios no adecuados o improvisados, independientemente si se trata de exteriores, interiores, día o noche.

2.1.2. Etapas del guion

“El guion es una construcción que conduce hacia un camino lógico, son 5 los pasos a seguir para llegar al guion final, estas son: idea, palabra, argumento, estructura y tratamiento” (Bauzá, 1997, p.63).

En la primera etapa, un guion empieza siempre con una idea o hecho que genera en nosotros el deseo de hacer algo, Eguizábal y Álvarez (2019) afirman:

Debemos diferenciar entre la idea inicial, que es el punto de partida que origina el desarrollo del guion (puede ser cualquiera, a veces una anécdota, una frase, una imagen, una sensación, un presentimiento, o cualquier otra cosa que nos motive para iniciar un proyecto audiovisual), y lo que, con frecuencia, en la práctica profesional se denomina el logline (resumen en una sola línea). (p.48)

A la hora de escribir un guion debemos tener una idea de la historia que vamos a contar o escribir, esto servirá como punto de arranque reflejando lo que quiere decir el autor en unas cuantas líneas.

En la segunda etapa nace el *story-line*, es la idea anotada con una frase, un claro ejemplo de esto es: La historia que cuenta el drama de una mujer que mata a sus cuatro hijos y luego enloquece, es la fábula, la intriga. Dicen que, “en un guion, una buena pieza de teatro puede estar contenida en una simple frase” (Bauzá, 1997, p.78).

Una *story-line* es la anécdota y tiene de una a cinco líneas como máximo, es un resumen de la historia, debe ser claro y breve de modo que permita apreciar el conflicto a primera vista, el nudo, la perspectiva y el desenlace de la misma sin necesidad de entrar en detalles.

En la tercera etapa se desarrolla el *story-line*, creando un argumento, empezamos a delinear los personajes y a localizar la historia en un tiempo y espacio, este argumento es importante porque dará el perfil de los personajes en el trayecto de la acción. “Se debe escribir con un orden secuencial, de principio a fin, narrando las acciones a través de las cuales se irán caracterizando los personajes” (Casas, 2006, p.2).

En la cuarta etapa, se construye la estructura, como se contará la historia, es la fragmentación del argumento en escenas, cada escena contiene la localización en espacio,

tiempo y acción, pero esto solamente será una descripción de la escena sin llegar a los diálogos. “La estructura es el armazón de la secuencia de escenas” (Bauzá, 1997, p.65).

En la quinta etapa, los personajes serán desarrollados, quien es quien. Aquí surgen las charlas, diálogos, introducciones y desenlace de la escena, colocamos las emociones, conflictos y personalidades de los personajes, Este tratamiento significa el guion final, pero sin revisiones o correcciones.

En el guion final, está listo para ser filmado. En caso de ser un guion para cine, se llama *screen-play*, en el caso de televisión se llama *televisionplay*. Estas son las cinco etapas para construir lógicamente la estructura y tratamiento del guion.

2.1.3. Estructura del guion

Para que un guion tenga éxito, no solo debe contarse la historia, sino que la estructura también es importante. Los guiones están estructurados en actos. Al aplicar esta estructura se conseguirá que la historia vaya avanzando, el guionista es el creador principal de una película o programa, pero debería seguir una estructura determinada que haga interesante al guion. “La estructura del guion nace cuando el autor distingue entre cómo ocurrieron los hechos de la historia y el orden en que serán dispuestos a lo largo de la duración del audiovisual” (Peña, 2016, p.49).

No podemos valorar que es más importante, si la estructura a i los personajes; porque la estructura es sus personajes y los personajes son la estructura. Son lo mismo, y por lo tanto una no puede ser más importante que los otros. (Mckee, 1995, p.5)

Se ha escrito mucho sobre el tema de la estructura de actos, algunos dividen esta estructura en actos, mientras otros prefieren hablar de paradigmas, en definitiva, al

momento de realizar un guion tendremos en cuenta partes fundamentales que se reducen en tres actos.

Acto 1

Exposición: Se plantea una historia, se presenta a los protagonistas o el problema, ¿Qué necesita el personaje o con que se encuentra en el camino?, pero también se toma en cuenta llamar la atención del espectador y que quiera conocer más sobre la historia que se realiza. Ríos (2014) afirma: “En el primer acto, se presentará la revelación de la acción clave. En donde se verá muy claro el problema del personaje; esto estará acompañado a el primero estado de duelo, la negación” (p.90)

Acto 2

Aquí se efectúa el desarrollo, el protagonista se enfrenta a una serie de situaciones donde deberá superar muchos obstáculos, el argumento se intensifica, aumenta el riesgo de que el protagonista consiga lo que quiera. “El actor puede fracasar, hay dificultades por todas partes, por lo tanto, los obstáculos pueden ser físicos o emocionales” (2018). Es importante mantener el interés en la historia, esta parte debería ocupar entre 50 y 60 páginas.

Acto 3

La resolución: Se pone un final de la historia, este mismo debe tener fuerza con la finalidad que resuelva la historia y la complete, hace comprensibles las dudas o misterios que se desataron a lo largo de la historia. De esta manera el protagonista vence las dificultades, “terminando muchas veces en un final feliz. Entre 20 o 30 páginas de guion serían aptas para esta parte” (Vilches, 1999, p.130).

2.1.4. El guion no existe sin los personajes

Las historias y argumentos son siempre los mismos, lo que diferencia las historias son los personajes, unos personajes bien definidos y creíbles son la base fundamental para construir un buen guion. “A un personaje hay que dotarle de varias cosas como una necesidad dramática, obstáculos para que la narración sea de interés y un punto de vista del mundo en que vive” (Vilches et al., 139).

Uno de los principales ejercicios a la hora de realizar un guion es construir la biografía del personaje a través de preguntas sobre su vida, aspecto físico, su pasado, gustos, esto implica meterse en los zapatos del personaje, saber cómo es, cómo habla, cómo se mueve.

Los personajes también son definidos por su relación dramática. El método de Dramática se basa en la teoría psicológica Mental Relativity, considera que “cualquier historia es el proceso mental que nuestra mente desarrolla para resolver un problema” (Vilches et al., 140). Es así que el problema o dificultad es el centro a partir del cual los personajes son definidos según su particular aproximación al problema y de manera de enfrentarse a él. La relación de los personajes se basa en la estructura de cuatro elementos llamada quad.

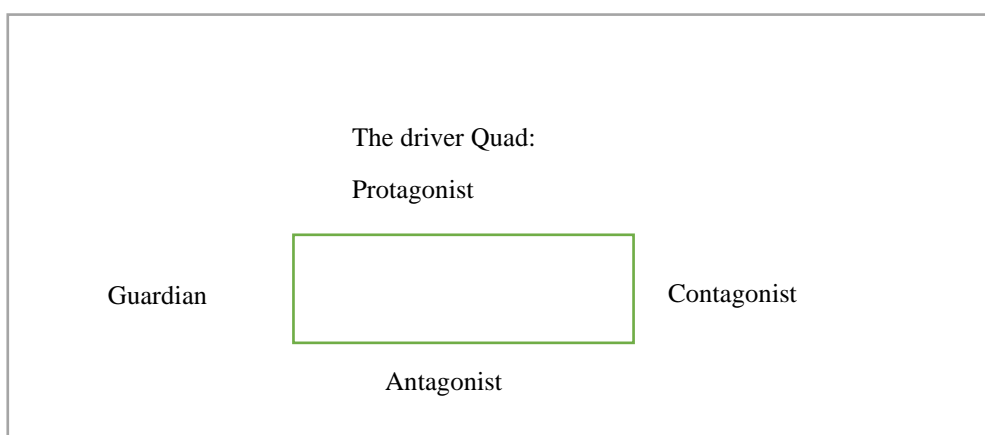


Figura 1. Elementos técnicos para la escritura de guión. Copyright 2021 Reimpreso con permiso.

El Driver Quad o el quad de los conductores, a su vez, se desdobra en el Passanger Quad o el quad de los pasajeros. Indica la actitud activa o pasiva de los personajes respecto al conflicto que mueve la historia (Lorenzo, 1999, p.140).

A través de 12 preguntas básicas dramática ayuda al creador a concretar el tipo de historia que quiere desarrollar, por ejemplo, debe establecer:

- El protagonista: El punto de vista a través del cual se leerá la historia.
- El antagonista: aquel personaje o cosa que impacta en el protagonista, de tal manera que le obliga a reaccionar.

El protagonista y antagonista también son definidos por su sexo mental, es decir: Male mental sex, cuando la aproximación mental del personaje a la solución de problemas es masculina, en sentido de activa, lógica y racional. Female mental sex: a aproximación femenina, cuando el personaje valora las relaciones entre las cosas, la globalidad sin análisis lógicos.

2.1.5. Conflicto

Es una lucha de intereses u objetivos, enfrentándose varios personajes que buscan diferentes propósitos. El diseño del conflicto tiene que ser muy claro, debe ser una historia muy sencilla y responder a estas cinco preguntas: ¿Es una story line o no lo es?, ¿Cuál es el conflicto?, ¿Qué productos audiovisuales hemos visto que contengan ese mismo conflicto?, ¿Cuáles son las posibilidades dramáticas del nuestro en comparación con ellos?, ¿Cuál es la tesis y qué se quiere decir? (Vilches et al., 25)

Un protagonista siempre tiene que regirse a estas líneas de fuerza que son: conflicto, nudo y solución, y desde este punto de vista, tenemos tres tipos de conflictos que son:

- Fuerza humana contra otro u otros hombres, un ejemplo de ello puede ser un ladrón/policía o patrón/obrero.
- Hombre frente a fuerzas de la naturaleza, no humanas, ponemos como ejemplo a un incendio o catástrofe natural.
- Hombre frente a sí mismo, contra una fuerza interna.

Vilches (1999) manifiesta. Sabiendo que una película contiene todos estos tipos de conflicto juntos y mezclados, añadiendo a esto, “un conflicto debe tener ciertas cualidades que aportan para la realización de una buena trama” (p.29).

- Correspondencia: todos conocemos una situación determinada, cuando hay correspondencia entre la ficción y espectador, hay equilibrio de conflicto.
- Motivación: el conflicto siempre va a tener un motivo. Si estas cualidades están marcadas, quedará una buena historia y existirá un punto de identificación con el espectador.
- Acción dramática: su importancia central es el cómo. Un drama debe contener tres movimientos: un primer acto, un segundo acto o desarrollo y el cierre que llegaría a ser el tercer acto. La acción dramática es igual a una voluntad consciente o inconsciente del personaje, sumada a una situación conflictiva y a un cambio: voluntad + decisión + cambio.

2.2. Definición de personaje

2.2.1. ¿Qué es un personaje?

Definir un personaje parece ser una tarea sencilla en primera instancia. Como toda palabra, personaje tiene significados diferentes de acuerdo al contexto que se emplee. En un concepto histórico, al personaje se lo define como “un simulacro de persona real,

apariencias y esto le da una carga semántica muy fuerte en el terreno de lo imaginario” (Gualán, 2005, p.263).

Junto a esto existe otra vía que encontramos más útil, aquella que considera al personaje como unidad psicológica y de acción, entendemos al personaje como elemento de acción, pero se lo construye como si se tratara de una entidad con psicología propia que ha de ser estudiado en el relato como una categoría en que se combinan variedad de rasgos que se va a describir. “Los autores deben crear puentes entre los personajes reales y los personajes de ficción, que se involucren y alimenten uno a otro, que se observen, se hablen, interaccionen y se enfrenten” (Zamarripa, 2007, p.2).

Cuando un manual de guion nos dice como construir un personaje, tomamos como referencia al personaje clásico, que se basa en la tradición literaria del siglo XIX. Encontramos el hecho que los personajes deben adaptarse a las historias y esta a su vez adaptarse a los personajes, no pueden estar separados el uno del otro, los personajes deben distinguirse unos de otros, deben ser contradictorios, porque esto le dará creatividad y volumen.

Vilches (1999) en su libro afirma que “el personaje no es una persona porque no existe fuera de las palabras, pero también que negar toda relación entre personaje y persona sería absurdo” (p. 188).

Los personajes representan a personas según modalidades de ficción. Para Vladimir Propp, uno de los pioneros del formalismo, el personaje cuenta en relación con las funciones que desempeña en el relato, mientras que la caracterización concreta que adquiere en cada fábula como sexo, edad, físico, entre otros, es irrelevante. Boris Tomachevski, admite que el personaje puede llegar a constituir un buen hilo conductor

en los diferentes motivos de la trama, el personaje es el resultado de la organización del material de una trama, el conjunto de los motivos que determinan su carácter.

El personaje no es solo un carácter, sino también un efecto del texto, esta solución permite llevar a los personajes más allá de la pura estructura de la narración, distribuyendo a los personajes del relato en tres categorías: personajes referenciales, personajes conmutadores y personajes anáforas. (Hamon, 1977, p.4)

Para comprender los tipos de personaje, es de gran importancia estudiar con detenimiento el espacio social en el que desarrolla su actuación. El personaje más ostensiblemente necesita un espacio o escenario en donde llevar a cabo su representación de sí mismo, de lo que él es y de lo que los demás le hacen ser. Cambiando el contexto. Pero el personaje también puede hacerse de lo que Max Weber ha denominado “carisma”, se trata de la invención de virtudes y excelencias, de tal manera que doten de pregnancia a personas para su imprescindible elevación al rango de personaje.

2.2.2. Tipos de personaje

Esta clasificación se ordena desde el punto de vista jerárquico, aunque también podríamos clasificarlos en función del sentido de su acción como héroes o villanos. Seger (1991). “Divide estas funciones de los sujetos narrativos en cuatro categorías: personajes principales, papeles de apoyo, personajes que añaden otra dimensión y personajes temáticos” (P. 223).

Hablaremos del protagonista. Se define a través de una competencia exclusiva que le corresponde solo a él, muchos manuales de guion defienden la idea que solo puede haber un protagonista, no un protagonismo compartido, en cualquier película o programa uno debe destacar de otro. Desde un punto de vista moral el protagonista no tiene que llevar un punto de vista moral positivo de una acción, también puede ser malo villano,

pero a la vez el protagonista, sin embargo, muchas veces el protagonista es el héroe. McKee (2009) señala.

Una historia podría tener múltiples protagonistas, en este caso y al contrario que en los protagonistas plurales, los personajes persiguen deseos independientes y personales, y sufren y se benefician de forma aislada. El protagonista no tiene por qué ser humano, podría ser un animal o un dibujo o incluso un objeto inanimado, como el héroe de la historia infantil. (p.173)

El protagonista en sí lleva a cabo las acciones más importantes de una historia, sería ilógico una trama sin su acción, ya que carecería de sentido, no es necesario tener a una persona como protagonista, pueden ser un animal o cosas que cumplan esa función, tomando en cuenta que para ello se necesita la parte contraria que sería un antagonista.

El antagonista es el oponente, el enemigo, mal, villano, alguien con quien el protagonista tiene que enfrentarse para lograr su propósito, a veces un protagonista no solamente debe ser persona, también puede ser una catástrofe como incendio, temblor, tsunami, enfermedades, u monstruo, entre otros, en todo caso tanto protagonista como antagonista se enfrentan para cumplir un objetivo o propósito por ser el líder de una sociedad, imponer su ley o por ser el mejor, entre otros, el antagonista se opone a todo lo que haga el protagonista y a los esfuerzos que hace para lograr su objetivo.

Los personajes secundarios son subordinados que contribuyen a dar color al relato, y por su carácter se prestan a servir como tipos, caricaturas y en ocasiones, como originadores de un episodio suelto. Su función es facilitar el desarrollo de la trama: desempeñan la función de ayudantes e de oponentes respecto a los personajes principales. (Sánchez, 1998, p.102)

Estos personajes son aquellos que cumplen un papel de cierta relevancia en la historia, existen por la necesidad de la acción y deben ser complementarios al protagonista, estos no deberían distraer la atención de los espectadores con respecto a la acción principal o al protagonista, pero hemos visto personajes secundarios que terminan quitándole protagonismo al personaje principal, un ejemplo de ello es la serie animada Dragon Ball Z, donde el personaje principal es Goku, pero el carisma de otro personaje termino por robarle protagonismo: Gohan. Esta toma de poder es peligrosa, ya que significaría que la película o serie se va de las manos y ha dejado de ser controlada por los creadores de aquellas. Sin embargo, todo lo que ocurre o se presenta, tiene una función, tenemos que preguntarnos también, cuál sería la función de este personaje, Debemos preguntarnos, ¿qué personaje es necesario para la trama, además del protagonista para narrar la historia?, ¿qué otros personajes necesitan el protagonista a su alrededor?, de esta manera se añadirán personajes a la historia y se sabrá cuáles sobran o tiene una función en el relato.

2.2.3. La caracterización del personaje

Por caracterización se entiende un conjunto de motivos que determinan el carácter del personaje, el elemento más sencillo de caracterizaciones el que se le atribuye al héroe. En formas elementales, basta con darle el nombre al héroe para atribuirle las acciones necesarias en el desarrollo de la trama, en construcciones más complicadas, “se requiere que el personaje tenga un comportamiento verídico de aquel personaje, en este caso se le atribuye al héroe rasgos psicológicos” (Vilches, 1999, p.191).

Por otra parte, Álamo (2006) afirma. “La caracterización tiene como lugares de actuación y de realización las esferas tanto físicas como psicomorales de los actores de la acción. Así es como se define y aplica en el campo de la narratología” (p.191)

Entre los procedimientos de la caracterización del personaje, es necesario distinguir dos tipos fundamentales; el de carácter inmutable, siempre tiene que ser idéntico durante el desarrollo de la trama o fábula, y el de los bruscos “cambio de carácter”, el típico arrepentimiento de los malvados que modifican la narración.

Tenemos que levantar también la atención del público espectador, la manera más eficaz de lograrlo consiste en implicar al espectador en todo lo que se narra. Los personajes reciben un color emotivo, tenemos buenos y malos, en este caso la actitud emotiva respecto al protagonista nace de un juicio moral. Los tipos positivos y negativos son un elemento necesario en la estructura de la fábula, suscitando simpatía para unos espectadores y repugnancia para otros. El personaje descrito con mayor relieve es el héroe, sobre el cual se mantiene la concentración del espectador.

3. WWE

3.1. WWE y sus antecedentes

WWE o lucha libre profesional es un programa televisivo de entretenimiento, se ha transmitido sin problemas de interrupción desde el 29 de abril del 1999 hasta la actualidad. La mayor parte de sus ingresos proviene de la licencia de productos, así como la distribución de películas y música. Es la promoción de lucha libre más grande del planeta vista por más de 150 países, convirtiéndose la WWE en una industria primordial de lucha libre. (Navarro, 2018, p.2)

Los eventos de la WWE son combates y concursos basados en el entretenimiento, con luchas ejecutadas por guionistas, pero eso no quiere decir que existen movimientos que pueden poner en peligro la vida de quienes los realizan.

Siendo la empresa más prestigiosa del mercado, la WWE actualmente cuenta con una cantidad de ingresos que bordean los 11 millones de dólares, la producción de más de 50 semanas de contenido anual y la llegada a más de 650 millones de hogares en todo el planeta y en 25 idiomas. (Espinoza y Acha, 2019, p.14)

Vicenc McMahon es el dueño de la empresa de lucha libre, entre los años de 1982 y 2002, la empresa fue conocida como WWF, pero luego la empresa no quiso enfocar la lucha libre como un deporte sino como un show de entretenimiento para los públicos de todas las edades. Es fácil saber cuándo los luchadores que se enfrentan en el ring no solo miden sus fuerzas y habilidades técnicas, también interpretan un papel.

El espectador sabe que observa una representación y que las peleas son partes del guion y no un combate real, La mezcla entre la ficción y la realidad es la clave del éxito en esta empresa.

WWE se ha convertido en la empresa más importante de lucha libre profesional, pero también es importante en el ámbito cultural, agregando contenido del pasado y presente en su biblioteca virtual. En las redes sociales ha logrado alcanzar millones de fanáticos a nivel mundial, tanto así que ha ganado a otras empresas deportivas como la NBA, NFL, MLB, entre otras, obteniendo millones de seguidores en las diferentes plataformas: YouTube con más de 50 millones de suscriptores, Facebook con más de 39 millones de “me gusta”, Instagram con más de 19 millones de seguidores, y en Twitter con más de 10 millones de seguidores.

La lucha tiene una estructura narrativa codificada al modo de los productos de las industrias culturales: es simple, pues sus signos son ampliamente reconocidos por la gran mayoría, fácil de comprender en poco tiempo, y su presentación es agradable. (Villarreal, 2009, p.9).

3.2. Historia

En el año de 1980, Vicent K. McMahon le compro la empresa World Wide Wrestling Federation a su padre, Vicent. J. McMahon. Vicent se enmarcó en los negocios de lucha libre desde la temprana edad de 12 años hasta el retiro de su padre, en contra de lo que le decía su padre, inició un proceso de expansión donde cambiaría el deporte y su vida para siempre.

Según varios informes, el padre de Vicent le advirtió a su hijo que, si continuaba con sus caprichos, terminaría muerto, pero el joven McMahon tenía una ambición muy grande, la WWE tendría que moverse por toda la nación de los Estados Unidos, sin embargo, se requeriría de una gran cantidad de inversión capital, de tal manera que la franquicia se vería inmersa al colapso financiero. El futuro tanto de la franquicia como de su vida, sería determinada por el éxito o fracaso.

Wrestlemania era un evento de pago por ver, donde mercadeó la lucha libre profesional. Sin embargo, quería llevar a la WWF a los canales principales, ganando el impacto de personas que no eran fanáticos principales de la lucha libre. Obtuvo gran interés de los canales televisivos al invitar celebridades como Mr. T y Cyndi Lauper, teniendo una gran cantidad de cobertura. (Penedo. 2015, p.15)

WWE logró grandes éxitos financieros bajo el mando de McMahon y Hulk Hogan, su héroe norteamericano, creando lo que muchas personas llamaron como la segunda era dorada, sin embargo, en la época de los 90 el éxito poco a poco decayó.

La WWF llegó a su peor momento cuando se acusó a McMahon de abuso y distribución de esteroides en 1992, junto a eso acusaciones de acoso sexual por parte de algunos de sus empleados. “Se estima que el juicio recibido de esteroides le costó \$5 millones, y para empeorar la situación, recortó la paga a los luchadores hasta el 50 por

ciento, provocando la marcha de muchos de ellos hacia la WCW entre 1994 a 1996” (Auyero y Rodrigo, 2011, p.118). En esa época WWF inicio una campaña publicitaria denominada la “nueva generación” dirigida por Shawn Michaels y por luchadores como Bret Hart, Owen Hart, Undertaker, entre otros, pese a todo esto, la popularidad empezaría a bajar en 1995, esto brindo la oportunidad a su competidor WCW aprovecharse de la situación, y de esta manera la popularidad de WWF bajaba mientras que la de WCW subía.

Durante años, la WWF tuvo el campeonato de lucha libre profesional como máximo título para los luchadores de la competencia del Campeonato Mundial, esto se mantuvo hasta el 2001 cuando McMahon compró a la WCW, empresa que durante muchos años era su rival en el negocio del entretenimiento deportivo, Sin embargo, esta unión provocó la sobrepoblación de luchadores, provocando separar las dos empresas generando rivalidad, pero con el mismo dueño.

En la actualidad la WWE se encuentra dividida en dos marcas: RAW con el campeonato de la franquicia de WWE, y SMACKDOWN con el campeonato mundial pesado.

Popularidad

A pesar de ser la empresa más importante en entretenimiento de lucha libre profesional, también es importante en la cultura popular, lanzando el 24 de febrero del 2014 una red de transmisión 24/7, con el nombre de WWE Network, incluyendo programas, biblioteca de imágenes y videos del pasado y presente en la franquicia. En las redes sociales ha alcanzado tal popularidad a nivel mundial, obteniendo millones de seguidores en las diferentes plataformas como: YouTube, con más de 52 millones de

suscriptores, Facebook con más de 50 millones de “me gusta”, Instagram con más de 19 millones de seguidores, y Twitter con más de 11 millones de seguidores.

3.3.WWE RAW

También conocida como Monday Night RAW, es un programa deportivo de entretenimiento producido por la franquicia WWE, transmitiéndose sin problemas desde su estreno del 11 de enero del 1993 hasta la actualidad, desde Estados Unidos por medio de la cadena USA Network. Actualmente es visto como un programa emblemático debido a la gran variedad de audiencia que acoge en más de 160 ciudades de diferentes países.

RAW viene a significar algo así como “en crudo”, una forma de expresar «sin censura». Con decir que uno de los primeros nombres del programa fue el juego de palabras RAW IS WAR, es decir, “RAW es la guerra”, creemos que se entienden bastante bien cuáles son sus pretensiones. (Del Mar y Costilla, 2008, p.27)

Desde el episodio número mil, emitido en julio del 2012, extendió su horario a tres horas de transmisión, lo cual solo se transmitía cuando existían eventos especiales.

A lo largo de su historia, “el programa ha tenido emisiones transmitidas con diferentes temas, un ejemplo de ellos son los programas dedicados a luchadores fallecidos o por alguna otra razón especial, así como programas conmemorativos” (Velázquez, 2015, p.67). Actualmente se transmite en vivo para toda América Latina por Fox Sports para la región Norte y Fox Sports 2 para la región Sur. El Rating desde la temporada 2019 hasta la actualidad es de 2.402.000 espectadores. Al presente los campeones de la marca son: Brock Lesnar, con el WWE Championship, siendo el más importante de Raw, Becky Lynch, con el Women’s Championship, el Raw Tag Team Championship en posesión de Seth Rollins y Buddy Murphy, y Andrade con el United States Championship.

3.4. WWE SMACKDOWN

Nacido a finales del pasado siglo, cuando la WWE absorbió dos programas de la competencia, SMACKDOWN es la respuesta a la pregunta «¿y ahora dónde metemos a todos estos luchadores?». Pese a no tener el rancio abolengo de RAW, «A golpe limpio» cuenta entre sus filas con algunos de los mejores luchadores de la historia de la WWE. (Del Mar y Costilla, 2008, pp.28, 29)

También conocido como Friday NIGHT SMACKDOWN, es un programa de entretenimiento deportivo de lucha libre profesional producida por la WWE, Transmitida desde 1999 hasta la actualidad, siendo el segundo programa principal después de RAW, cuyo programa es el principal de la franquicia.

Transmitido por USA Network desde el 7 de enero del 201, a partir del 4 de octubre del 2019 se mudó de casa ahora en FOX. Transmitido en 147 ciudades y pueblos. El programa era transmitido regularmente los martes, sin embargo, el show pasó a ser trasferido a los viernes por la noche manteniendo el formato de transmisiones en vivo.

El programa tiene cuatro campeonatos, que son defendidos durante los días viernes y los domingos en eventos pague por ver. El más importante es el Campeonato Universal de la WWE, con “The Fiend” Bray Wyatt como el campeón actual, Braun Strowman como el actual campeón del Campeonato intercontinental, Big E y Kofi Kingston como campeones en parejas de SAMACKDOWN, y finalmente en el campeonato de mujeres se encuentra el Campeonato Femenino de la marca como actual reinante.

Actualmente el rating de SMACKDOWN es de dos millones 580 mil espectadores, tomando en cuenta que cada semana sube o baja dependiendo de la trama.

Actualmente se transmite en vivo para toda América Latina por Fox Sports para la región Norte y Fox Sports 3 para la región Sur.

f. METODOLOGÍA

El presente trabajo como base de conocimiento científico, es un proceso en el que están conectados: la descripción, observación y explicación de diferentes métodos para lograr alcanzar los objetivos planteados, bajo este marco se ejecutará la investigación titulada: **“ANÁLISIS DE GUIÓN Y PERSONAJES DE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN PRODUCIDOS POR WWE; RAW Y SMACKDOWN, PARA CONOCER SU FÓRMULA DE ÉXITO. PERIODO DE INVESTIGACIÓN: JUNIO – JULIO DE 2020”**.

Para cumplir con dicha investigación se utilizará varios métodos como son: Método Exploratorio, Método científico y Método Analítico. A través de estos métodos se llegará a ejecutar y verificará los resultados de la investigación y, por consiguiente, el cumplimiento de los objetivos, a más de un modelo propuesto de producción y una conclusión.

Métodos de investigación

Método Científico

Es el procedimiento planteado que se sigue en la investigación para descubrir las formas de existencia de los procesos objetivos, para desentrañar sus conexiones internas y externas, para generalizar y profundizar los conocimientos así adquiridos, para llegar a demostrarlos con rigor racional y para comprobarlos en el experimento y con las técnicas de su aplicación (Ruiz 2011).

A través de este método se permitirá realizar la recolección de información literaria y junto a ello analizar y ordenar la información teórica obtenida de: libros, internet, revistas científicas, y con ello, explicar la información teórica recolectada en la investigación.

Método Exploratorio

En los estudios exploratorios se abordan campos poco conocidos donde el problema, que solo se vislumbra, necesita ser aclarado y delimitado. Esto último constituye precisamente el objetivo de una investigación de tipo exploratorio. Las investigaciones exploratorias suelen incluir amplias revisiones de literatura y consultas con especialistas. (Jiménez, 1998, p.12)

A través de este método se realizará el análisis de un tema poco estudiado y a la vez novedoso, tomando en cuenta que se requiere un amplio estudio del objeto a estudiar, con la finalidad de llevar a cabo una investigación más completa.

Método Analítico

Este método consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo, las relaciones entre estas, es decir, es un método de investigación, que consiste en descomponer el todo en sus partes, con la finalidad de observar la naturaleza y los efectos del fenómeno (Gómez, 2012, p. 16).

Este método proporcionará a la investigación un análisis de toda la información obtenida y permitiendo conocer todos los aspectos del tema planteado, para finalizar el resultado de la tesis y con ello una solución al problema.

Se realizará el análisis de la información emitida por el medio de comunicación como es la televisión, redes sociales y a través de aplicaciones diseñadas para dispositivos móviles, para conocer del tema.

Metodología Cualitativa

Los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante. La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica (Fernández, 2002).

En este caso se tomará un enfoque cualitativo que permite desarrollar hipótesis antes, durante y después de la recolección de datos, de igual manera se observará y analizará el guion y personajes de los programas RAW y SMACKDOWN, producidos por la franquicia WWE, para luego realizar una descripción detallada acerca del comportamiento, e interacción de los personajes regidos con el guion que se les otorga.

Técnicas de investigación

Observación

La observación es un proceso cuya función primera es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración. Esta recogida implica una actividad de codificación: la información bruta seleccionada se traduce mediante un código para ser transmitida a alguien (Schanzer, 1998)

Mediante la observación se puede analizar, describir, para luego verificar los resultados, ayudados de recursos operativos y funcionales dispuestos para la interpretación y comprensión.

Ficha de observación.

Se recurrirá a la ficha de observación, con el afán de conocer e identificar el tipo de información emitida por los programas RAW y SMACKDOWN, con el fin de conocer su fórmula para tener éxito en la televisión y posteriormente lanzar una propuesta creando

un modelo de producción basándose en los estudios de estos programas. A continuación, se detalla la ficha propuesta, estructurada con aspectos generales, características físicas y sociales de los personajes.

TABLA DE ANALISIS DELGUION DEL PROGRAMA RAW Y SMACKDOWN

Metodología: Barrido Vertical, para realizar el análisis del guion y personajes de los programas RAW y SMACKDOWN durante dos meses.

Para el análisis de los programas RAW y SMACKDOWN, se utilizará la técnica de Barrido Vertical que consiste en la “observación de programas y programaciones de una cadena de TV en diacronía, esto es de modo cronológico a lo largo de un tiempo de emisión preestablecido, una banda horaria, un día, una semana, un mes, etc.” (Orza, 2002, p.249). Esto significa que a la programación se la observará y analizará de manera constante durante un tiempo determinado, en este caso ese tiempo comprendió dos meses, desde julio hasta agosto del 2020.

Objetivo Específico Nro. 1: Analizar el guion de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN.

ANÁLISIS DE ELEMENTOS DEL GUION DEL PROGRAMA RAW Y SMACKDOWN
• IDEA
• <u>STORY LINE</u>
• CONFLICTO
¿Es un story line o no lo es?

<p>¿Cuál es el conflicto?</p> <p>¿Qué productos audiovisuales hemos visto que contengan ese mismo conflicto?</p> <p>¿Cuáles son las posibilidades dramáticas de este programa en comparación a otros?</p> <p>¿Cuál es la tesis y qué se quiere decir?</p>
<p>• SINOPSIS</p>
<p>¿Cuándo?</p> <p>¿Dónde?</p> <p>¿Quién va a vivir esa historia?</p> <p>¿Qué debe tener el personaje?</p> <p>¿Cuál es la historia?</p>

Objetivo Específico Nro. 2: Analizar los personajes de los programas de televisión producidos por WWE: RAW y SMACKDOWN.

<p>ANÁLISIS DE ELEMENTOS DE LOS PERSONAJES DEL PROGRAMA</p> <p>RAW Y SMACKDOWN</p>
--

Objetivo Específico Nro. 3: Identificar la acción dramática que articula a los personajes y las tramas para la construcción de las historias en los programas RAW y SMACKDOWN.

<p>ACCIÓN DRAMÁTICA DE LOS PERSONAJES DEL PROGRAMA RAW Y</p> <p>SMACKDOWN</p>

LINEA ARGUMENTAL PRINCIPAL DEL PROGRAMA RAW Y

SMACKDOWN

LINEA ARGUMENTAL SECUNDARIA DEL PROGRAMA RAW Y

SMACKDOWN

g. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	Meses/semanas																																															
	Mayo 2020				Junio 2020				Julio 2020				Agosto 2020				Septiembre 2020				Octubre 2020				Noviembre 2020				Diciembre 2020				Enero 2020				Febrero 2021				Marzo 2021				Abril 2021			
					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Elaboración del proyecto de tesis.	X	X	X	X																																												
Corrección del proyecto					X	X	X																																									
Aprobación del Proyecto								X																																								
Análisis y resultados									X	X	X	X	X	X	X	X																																
Discusión																					X	X	X	X																								
Elaboración de la propuesta																									X	X	X	X																				
Conclusiones/recomendaciones																													X	X	X	X																
Elaboración del informe de tesis																													X	X	X	X																
Presentación de la tesis																																	X	X	X	X												
Corrección de la tesis																																					X	X										
Disertación de la tesis																																												X				

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Recursos	Concepto	Subtotal
Recursos humanos	Licenciados especializados en producción de televisión.	00.00
Movilización	Taxi, autobús.	50.00
Equipo técnico	Computadora, celular. Tarjeta de memoria.	700
Material bibliográfico	Libros, investigaciones, informes, artículos, páginas web.	30.00
Materiales e Insumos	Hojas, esferos, lápiz, copias, carpeta, tinta.	10.00
Imprevistos	Gastos no planificados	30.00
Total		820.00

El financiamiento que implica elaborar la presente investigación será cubierto por el investigador, sin descartar la posibilidad de conseguir recursos externos para financiar.

i. BIBLIOGRAFÍA

- Álamo, F. (2006). La caracterización del personaje novelesco: perspectivas narratológicas. Almería: Revista de la Asociación Española de Semiótica.
- Anilisi, T. (1984). Géneros y televisión. In anàlisi. Monterrey: quaderns de comunicació i cultura (Issue 9).
- Auyero, J., y Hobert, R. (2011). Acción e interpretación en la sociología cualitativa norteamericana. La Plata: Universidad Nacional de la Plata.
- Barroso, J. (2009). Realización de documentales y reportajes: técnicas y estrategias del rodaje en campo. Madrid: Síntesis. 2009.
- Bauzá, G. (1997). El guion multimedia. Madrid: Servei de Publicaciones. Recuperado de: <http://books.google.com.ar/books?id=7cIkY1ZbgWIC>
- Benitez, A., Rodriguez, V., y Utray, F. (2013). *Guion técnico y planificación de la realización*. Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 España. Recuperado de: https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion_tecnico_2013.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Campana, G. (2015). La cultura del entretenimiento en la televisión un análisis de caso de la popularidad y la recepción del programa showmatch. Quito: Creative Commons.
- Casas, M. (2006). Produccion audiovisual. Recuperado de: <http://teoriaimagen.blogspot.com/2006/08/etapas-en-la-elaboracion-del-guion.html>

- Contreras, J. y Pino, J. (1995). El libro de la tele. Anuario de la televisión en España. Madrid: Madrid., Ed. Geca Consultores, S.A.
- Del Mar, H. y Costilla, F. (2008). Más pressing catch que nunca: El País Aguilar.
- Fernández, J. (2000). La influencia de la televisión en los hábitos de consumo del espectador: dictamen de las asociaciones de telespectadores. Málaga.
- Espinoza, M., y Acha, L. (2019). “Luchamaniacs : Creación de contenido para una comunidad de lucha libre en crecimiento”. Lima. Universidad de Lima.
- Eguizábal, R. y Álvarez, A. (2019). Técnicas del guion. Madrid: Editorial Síntesis, S. A.
- Fernández P. 2002. Investigación cuantitativa y cualitativa. Coruña, España.
- Field, S. (1995). El manual del guionista. España: Plot Ediciones.
- Gualán, E. (2005). La creación psicológica de los personajes para cine y televisión. Badajoz. International Journal of Developmental and Educational Psychology.
- Gómez, S. (2012). Metodología de la investigación. Red tercer milenio s.c. México.
- Hamon, P. (1977). Hacia una construcción semiológica del personaje. Paris: Editions du Seuil.
- Merillas. (2018). Los grandes fracasos televisivos del 2018. Madrid. El periódico. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/yotele/20181225/grandes-fracasos-televisivos-2018-7218937>
- Mckee, R. (1997). Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: In Alba Editorial, s.l.u.
- Navarro, J. (2018). Definición de WWF lucha libre. Definición ABC. Recuperado de: <https://www.definicionabc.com/deporte/wwf-lucha-libre.php>

- Ortiz, P. (2006). La historia de los programas de TV WWE. Recuperado de:
<https://espanol.wwe.com/article/historia-de-los-programas-de-tv-de-wwe>
- Orza, G. (2002). Programación televisiva. Un modelo de análisis instrumental. Buenos Aires: La Crujía.
- Penedo, A. (2015). Profesionalización del wrestling en España. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Peña, D. (2016). Diseño de guiones para audiovisual: ficción y documental. Ciudad de México: Revista de la Asociación Española de Semiótica.
- Peñafiel W. y Stalin J. (2015). Programas infantiles en la televisión y su influencia en las habilidades sociales de los niños de 4 a 5 años de la escuela fiscal República de Venezuela. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/8228>.
- Pérez, J. y Merino, M. (2012). Definición de programa. Recuperado de:
<https://definicion.de/programa/>
- Ríos, C. (2014). Estructura de guion para largometraje de ficción “fragmentos de vida”. Universidad Autónoma de Occidente. Cali.
- Ruiz, R. (2011). “El método científico y sus etapas.” Mexico 2: 79. <http://www.index-f.com/lascasas/documentos/lc0256.pdf>
- Sánchez, A. (1998). Teoría del personaje narrativo (Aplicación a “El amor en los tiempos del cólera”). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Sánchez, A. (2016). Del guion a la pantalla. Barcelona: Editorial Planeta, S. A.
- Seger, L. (1991). Cómo convertir un buen guion en un guion excelente. Rialp. Madrid.
- Silva, M. J. (2009). Éxito o fracasos de los estrenos de programas en televisión. En

- Salgado, A. Creatividad en televisión. Entretenimiento y Ficción. Madrid: Fragua.
- Schanzer, R. (1998). Las técnicas de la investigación. Observar las situaciones educativas. Ed. Narcea. Paris.
- The Wit (2016). The definitive guide: How to create a hit format en ten lessons.
Recuperado de: <http://www.vertele.com/noticias/como-fabricar-un-formato-de-exito-en-television-sin-morir-en-el-intento/>
- Velásquez, J. (2015). Espectacularización del deporte en la TV: El caso del programa de televisión de lucha libre RAW Supershow. Lima: Universidad Católica del Perú.
- Videla, J. J. y Sanjuán, A. (2006). "La producción independiente de la televisión en España. Una radiografía del mercado". Actas del IX Congreso IBERCOM, Sevilla – Cádiz.
- Vilches L. (1999). Taller de escritura de la televisión. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Villareal, H. (2009). Simulacro, catarsis y espectáculo mediático en la lucha libre. Quito: Razón y Palabra.
- Zamarripa, A. (2007). El Personaje realista: Modelos para la creación de personajes en el guion narrativo audiovisual. Quito: Universidad de los Hemisferios.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	8
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE CONTENIDOS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
e. MATERIALES Y MÉTODOS	28
f. RESULTADOS	32
g. DISCUSIÓN	69
h. CONCLUSIONES	72
i. RECOMENDACIONES	74
j. BIBLIOGRAFÍA	75
PROPUESTA	79
k. ANEXOS	90

a. TEMA	91
b. PROBLEMÁTICA	92
c. JUSTIFICACIÓN	95
d. OBJETIVOS	97
e. MARCO TEÓRICO	98
f. METODOLOGÍA	120
g. CRONOGRAMA	126
h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO	127
i. BIBLIOGRAFÍA	128
ÍNDICE DE CONTENIDOS	132