



Universidad  
Monteávila

República Bolivariana de Venezuela  
Universidad Monteávila  
Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información  
Escuela de Comunicación Social

Pastel de manzana  
Guion de ficción original

Autor:  
Mancera, Diego  
diegoandresmancera@gmail.com  
04242555733

Tutor:  
Ferrer, Malena

Caracas, 13 de Junio del 2025

#### Derecho de autor

Quien suscribe, en condición de autora del trabajo titulado Pastel de Manzana: Un Guion de Ficción Original , declara que cedo a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable a la Universidad Monteávila, los derechos de autor de contenido patrimonial que me corresponden sobre el presente trabajo. Conforme a lo anterior, esta cesión patrimonial sólo comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla o reproducirla en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar mis intereses y derechos que me corresponden como autor de la obra antes señalada. La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a mi persona, salvo los créditos que se deban hacer a la tutora o cualquier tercero que haya colaborado o fuere hecho posible la realización de la presente obra.

Autor: Diego Andrés Mancera Quijada

C.I. 27978743

En la ciudad de Caracas a los días 13 del mes de Junio de 2025



## **DEDICATORIA**

A Mimi, a quien lamento cada día no haber escuchado más de sus historias cuando  
estaba con nosotros.

Cuando nos volvamos a encontrar me gustaría llegar a conocerte mejor.

Siempre te recordaré con cariño.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres, por su apoyo incondicional que me brindaron incluso cuando no lo pedía. No saben lo agradecido que estoy por siempre querer ver películas conmigo, en especial aquellas que sirvieron de inspiración para este PFC.

A mi hermana mayor, que siempre fue una fuente de admiración para mí. Hablar de historias contigo me da la inspiración para querer contarlas.

A mis amigos, por siempre estar ahí para compartir tanto los buenos como los malos momentos en estos años escolares. Compartir juntos el estrés del PFC hizo todo más llevadero.

## ÍNDICE

|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| <b>DEDICATORIA.....</b>               | <b>2</b>  |
| <b>AGRADECIMIENTOS.....</b>           | <b>3</b>  |
| <b>RESUMEN.....</b>                   | <b>5</b>  |
| PALABRAS CLAVES.....                  | 6         |
| <b>PRESENTACIÓN.....</b>              | <b>6</b>  |
| PLANTEAMIENTO NARRATIVO.....          | 6         |
| JUSTIFICACIÓN.....                    | 14        |
| OBJETIVOS.....                        | 16        |
| Objetivo General.....                 | 16        |
| Objetivos específicos.....            | 16        |
| <b>MANUAL DE PRODUCCIÓN.....</b>      | <b>16</b> |
| SINOPSIS.....                         | 16        |
| CRONOGRAMA.....                       | 17        |
| INFLUENCIAS AUDIOVISUALES.....        | 19        |
| PI, el orden del caos.....            | 19        |
| Win or Lose.....                      | 20        |
| A real pain.....                      | 20        |
| PERSONAJES.....                       | 20        |
| Aplicación de Robert Mckee.....       | 20        |
| Aplicación de Syd Field.....          | 21        |
| Aplicación de Greimas.....            | 21        |
| Biografía de personajes.....          | 22        |
| Alan.....                             | 22        |
| Mercedes.....                         | 23        |
| <b>ESCALETA.....</b>                  | <b>24</b> |
| <b>GUION LITERARIO.....</b>           | <b>25</b> |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>              | <b>34</b> |
| <b>RECOMENDACIONES.....</b>           | <b>35</b> |
| <b>REFERENCIAS.....</b>               | <b>36</b> |
| <b>REFERENCIAS AUDIOVISUALES.....</b> | <b>38</b> |

## RESUMEN

El presente proyecto final de carrera (PFC) consiste en la escritura de un guion para cortometraje de ficción original que tiene como tema central la extrema paranoia de un hombre, por la cual vive en un encierro voluntario, aterrado del exterior e impidiéndole completar algunas de las tareas más básicas.

‘Pastel de Manzana’ recoge de manera satírica e irónica cómo la ansiedad y la paranoia de un hombre lo mantiene preso de sus miedos, evitando relacionarse y por consiguiente perdiéndose de las experiencias de la vida en su afán de protegerse.

El guion sigue la estructura de los 3 actos de Syd Field. A continuación se explicará cómo se utilizarán las bases planteadas por Field para la construcción del guion, complementando los lineamientos de Robert Mckee.

La construcción de personajes se realizará según las bases teóricas del modelo actancial de Greimas y se buscará entender la psicología detrás de estos personajes y cómo su contexto que da explicación de sus acciones dentro de la historia.

El cine no solo es un medio artístico capaz de entretener sino también una poderosa herramienta de análisis y crítica social. Permite reflejar las tensiones, contradicciones y matices que conforman la personalidad de una persona como de la sociedad.

Este guion se propone precisamente eso: utilizar el lenguaje cinematográfico para revelar, cuestionar y explorar aspectos del interior de la mente humana. Lo hará

mediante una historia que hace uso de la sátira para reflejar la vida de un hombre que toma la decisión de aislarse de la sociedad.

## **PALABRAS CLAVES**

Cortometraje, guion cinematográfico, sátira, audiovisual, paranoia.

## **PRESENTACIÓN**

“Pastel de manzana” es el nombre que recibe este proyecto audiovisual de modalidad de ficción, que busca crear un guion que nace de la necesidad personal de aquellos que buscan pedir ayuda y expresarse con alguien cuando se encuentran solos.

Este proyecto estará basado en la creación de un guion original para un cortometraje. El guion es un proceso que se realiza paso a paso: parte de un tema (definido por una acción y personaje) y una estructura que será columna vertebral de la historia.

## **PLANTEAMIENTO NARRATIVO**

Para ayudar en el enfoque de la construcción de la estructura de este guion se utilizará lo que Syd Field (2013) describe en el manual del guionista como “el paradigma de los tres actos” (p.21). Este modelo conceptual está formado por tres partes (principio, medio, final) que tienen un ritmo marcado por dos puntos de inflexión, que marcan momentos clave en nuestra historia, en este caso conocer a la vecina –aceptar o no el pastel de manzana– y todo lo que el personaje se imagina alrededor de esto –desde ideas paranoicas hasta pensar en la muerte–.

El presente cortometraje *Pastel de Manzana* pertenece al subgénero sátira perteneciente al género comedia. Utiliza el modelo narrativo clásico aristotélico que divide la historia en 3 partes fundamentales: planteamiento, desarrollo y desenlace,

que se corresponde con el acto I, Acto II y Acto III explicado en el paradigma de Syd Field.

#### Acto I:

Es un bloque de acción dramática que termina con el punto de inflexión final del primer acto. Esta primera unidad presenta a los personajes y la situación. En *Pastel de Manzana* el primer acto nos presenta a Alan, cuya rutina de la mañana se ve interrumpida cuando se le acaba el medicamento y concluye con la aparición de Mercedes, su amable vecina que inspira un gran terror en él.

#### Acto II:

Este bloque de acción dramática se centra en la confrontación. En el paradigma de Syd Field divide este bloque en dos mitades conectadas por un punto medio. Alan se encuentra con Mercedes (primer punto de inflexión) la confrontación es que quiere deshacerse de ella pero no puede, Alan empieza a sospechar que su vecina es una asesina (punto medio) y que va tras su vida. El segundo punto de inflexión Alan lanza el pastel de manzana al piso para evitar comerlo, asustando a Mercedes en el proceso.

#### Acto III:

Se enmarca en el contexto dramático conocido como resolución. Aquí, Alan, ya lejos de la mirada intimidante de Mercedes, debe tomar la decisión de superar su paranoia y comerse el pastel de manzana para calmar su hambre

Por su parte cabe destacar lo observado en el libro *el Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. McKee (2009) explica que las historias “se pueden dividir de forma práctica en tres grandes categorías según la carga

emocional que tengan sus ideas controladoras que son idealista, pesimista e irónicas” (P.94). *Pastel de manzana* clasifica en la categoría de irónicas, aquellas historias con “final feliz/triste” por su expresión de naturaleza dual y complejidad.

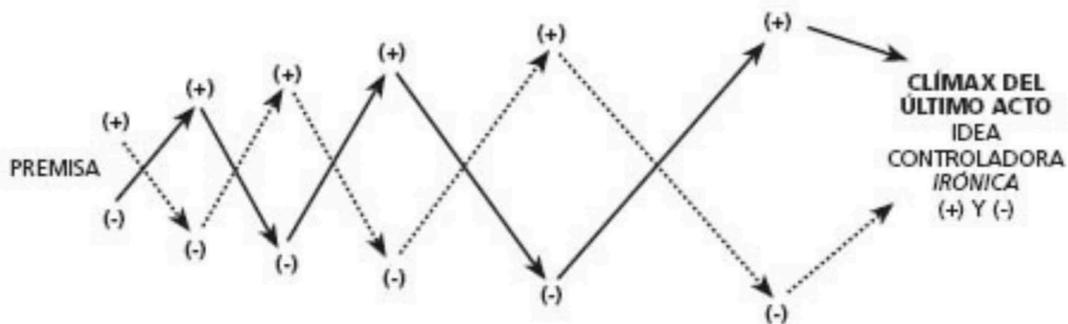


Figura I: Idea controladora irónica de McKee

Contar una historia de una forma artística requiere de una combinación de distintos conceptos clave. Establecer una trama con personajes creíbles y diálogos que capturen la atención del espectador y se queden en sus mentes al terminar la proyección, dejándoles una reflexión.

El principio de la historia plantea la vida de un hombre joven pero solitario que ha hecho de su vida el estar en casa. A simple vista, cuando es presentado en acción, genera empatía con la audiencia, que siente lástima: es receloso y cauteloso del mundo exterior porque considera que ‘pueden dañarlo’. Esperar lo peor lo prepara para evitar decepciones.

Pero bajo esta coraza se puede observar que se esconde un complejo conjunto de emociones que están a punto de explotar debido a unos irracionales miedos. Y hablamos de miedos irracionales para explicar cómo, conforme a la información que recibe del mundo a través de redes sociales, va acumulando una serie de nuevos

temores, cada vez más intensos y descabellados. El mundo exterior lo pone en tensión.

El primer acto, como busca presentar la historia y al protagonista, no pierde el tiempo; su prioridad es que conozcamos cómo funciona la mente del personaje. La situación se presenta en una secuencia, que plantea una premisa dramática en la que girará el cortometraje. Puede ser o un detonante cómico o un detonante dramático lo que empuja al joven al aislamiento.

Aquí se vería el primer punto de inflexión, que siguiendo la estructura de los tres actos de Syd Field marca el final del primer acto moviendo la historia hacia la confrontación: La visita de “la viejita”.

La visita de la viejita marca el primer acontecimiento narrativo que es descrito por el guion. Mckee (2013) estos son “Producen cambios cargados de significado en la situación de vida de un personaje , se expresan y experimentan en términos de valor y se alcanzan a través del conflicto (p.36). El personaje de la viejita es un personaje invasor en la vida del protagonista y representa una oposición de los ideales del hombre joven como una primera fuente de conflicto.

Continuando con la explicación de la estructura, la viejita, la vecina del hombre joven, es una mujer sincera con las mejores intenciones de entablar amistad con su solitario vecino, es una forastera que se autoinvita dentro de la casa del protagonista y viene del mundo del que el hombre joven tanto trata de escapar. Esto supone un golpe de realidad para sus miedos absurdos y una confrontación entre ambos personajes y sus puntos de vista opuestos.

Con eso en mente el Segundo Acto enmarca el contexto de la confrontación, es la unidad de acción donde el hombre joven se enfrentará a la tarea de expulsar a la

invasora de su casa y deberá superarlo, o no, sin que cambien sus ideales. Este es el bloque más largo de acción dramática.

Con los intentos fallidos de expulsar a la amable anciana de su casa, la paranoia del protagonista irá en aumento cuando recibe las noticias recientes sobre un asesinato que prenderán las alarmas dentro de su cabeza, haciéndole sospechar de unas segundas, terceras y hasta cuartas intenciones detrás de la viejita y el pastel que trajo para compartir.

El paso hacia el tercer acto (la resolución) es marcado por las sospechas del hombre joven sobre un asesinato. Este cambio significa un golpe de efecto en la historia y el protagonista, que Mckee (2013) describe como: “un cambio de comportamiento con una acción/reacción. Golpe a golpe estos comportamientos cambiantes dan forma al giro que se produce en escena”. A partir de este punto se verá un cambio en el comportamiento del protagonista: su paranoia se convertirá en terror y lo llevará a tomar decisiones más exageradas llevando así al clímax narrativo.

“Una narración está formada por una serie de actos que se desarrollan hasta alcanzar un clímax del último acto, o un clímax narrativo que conlleva un cambio completo e irreversible” (Mckee, 2013). Partiendo de estas palabras, “Pastel de Manzana” mostrará una conclusión que significa un cambio en la vida del protagonista o, en este caso, la falta de cambio.

La trama del trabajo utiliza el triángulo narrativo de Mckee descrito su libro *El guion*, para agrupar las posibilidades en la escritura dramática destacando elementos del diseño clásico o Arquitrama, y el minimalista o Minitrama.

La Arquitrama sigue una serie de principios atemporales que podemos ver en todos lados: Una historia alrededor de un protagonista, una realidad ficticia coherente contada en un tiempo continuo, un final cerrado. Por su parte la Minitrama que se diferencia del diseño clásico por su final abierto, los conflictos internos y el protagonista pasivo.

En esta línea narrativa se verá un choque entre dos temáticas. Por un lado estarán los momentos de abstracción del hombre joven, momentos puntuales donde la paranoia y su conflicto interno afloran dando una sensación de incomodidad y suspenso que toma inspiración de películas como PI (1998), o comedias como Win or Lose (2025) piezas audiovisuales que, además, destacan por la psicología de sus personajes y sus interacciones.

La segunda temática, con un tono más cómico, se dará en los momentos en el que el protagonista es traído de vuelta a la realidad por su vecina representando el conflicto externo. El hombre joven se enfrenta a una personalidad opuesta asumiendo un papel más activo y sus acciones son vistas por el espectador como realmente son: un miedo absurdo.

Para la demostración de ambas temáticas en un lenguaje audiovisual es necesario enfatizar en la escritura de lo que para Syd Field es el corazón y el sistema nervioso de cada guion: los personajes.

¿Qué define a un buen personaje? o, en este caso, ¿qué define a los personajes del Hombre joven y de la Viejita dentro de la historia? El manual de Field nos habla de 4 elementos: **La necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud.**

La necesidad dramática está definida por aquello que quieren lograr los personajes. El hombre joven ansía aislarse del mundo, y la ancianita quiere volverse amiga del

hombre joven. Conocer ambas necesidades dramáticas ayuda a situar sus elementos constituyentes así como situar el conflicto del choque entre ambos deseos opuestos.

Como se puede observar, es una historia con un enfoque en la figura del protagonista; y una cualidad de este que busca resaltar el cortometraje son los deseos conscientes e inconscientes que son contradictorios entre sí. Mckee (2002) afirma: *“Los personajes más memorables y fascinantes tienden a tener no solo un deseo consciente sino otro subconsciente. Aunque estos protagonistas complejos no se dan cuenta de su necesidad subconsciente, el público lo intuye, percibiendo una contradicción interna”*(P.104). Siguiendo esta estructura, se busca crear un personaje que deje un impacto en el público y les invite a reflexionar sobre el significado detrás de sus acciones.

El segundo elemento, el punto de vista, está definido por la forma de ver el mundo de las personas. El hombre joven es un personaje cauteloso, paranoico que siempre está esperando lo peor de los demás, en contraposición a esto la viejita es una persona optimista y alegre que espera lo bueno incluso del hombre joven. La diferencia de edad entre ambos personajes es significativa para la historia, puesto que la viejita, al ser mayor y contar con más experiencia en la vida, le da una postura de poder en el conflicto frente a la audiencia al ser una prueba de vivir una vida larga sin reclirse en el miedo.

El elemento del cambio en los personajes se producirá al final de la historia respecto a sus puntos de vista. Por último la actitud es lo que permite dotar al personaje de una mayor profundidad al definirla y expresarla en la historia. La creación del personaje es de suma importancia para este PFC, que se centra en un espacio tan pequeño y con solo dos actores principales. Como dice Field (1996): *“Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso del guion. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos”*(P.41).

El presente guion se inscribe en el subgénero de la comedia y, en concreto, de la sátira siguiendo lo investigado en libros como: *Sátira y géneros menores*. Jose R. Vilahomat (2021) explica “Según la crítica moderna, la sátira es un estilo seriocómico, un tipo de expresión artística parte de una posición escéptica...se enfoca en los particulares para definir una verdad individual pragmática”(p.32)

como un recurso para expresar la indignación y oposición por la desinformación de las noticias falsas, y la creciente desconfianza de las personas que viven los problemas que se presentan en una sociedad. La escritura de la sátira en este guion se observa en el uso de la ironía y la caricaturización de la absurda paranoia del protagonista, esto acompañado de los toques humorísticos y morales que suelen ser propios de una sátira.

Jhon Vorharus (2017) sugiere que la comedia “es verdad y es dolor” en su libro *cómo orquestar una comedia*. El autor afirma “Algunos filósofos defienden que toda experiencia humana se reduce al miedo a la muerte, por lo que incluso comprar una tarjeta de felicitación barata en lugar de un regalo de cumpleaños se relaciona de alguna manera con la mortalidad” (p.24).

*Pastel de manzana* es un guion que toma la verdad y el dolor que habitan en la conciencia del hombre hacia su propia mortalidad; un punto de referencia universal con el que sentirse identificado.

El autor escogió el uso de la comedia para este guion no solo por su relación con la salud mental y el humor visto como un mecanismo psíquico para afrontar situaciones negativas en la vida. Como dice Freud (1927): “El humor es la manifestación más elevada de los mecanismos de adaptación del individuo, lo que se relaciona con el conflicto del protagonista”.

Relacionado con lo anterior, cabe observar que la comedia está relacionada con un placer que trae a su vez un sentimiento de superioridad como consecuencia de la

verdad y el dolor que conlleva la comedia como ya explicado. La torpeza de un personaje en una película se relaciona estrechamente con la comedia, como podemos observar, tomando ejemplo a Charles Chaplin como uno de los mitos más importantes del cine comedia. Las películas de Chaplin aplican esta teoría de superioridad mostrando al débil burlándose del fuerte. Autores afirman:

“La sátira que utiliza Chaplin en *El gran dictador* parece una inocentada, y el humor crítico que se despliega a partir de esas maravillosas escenas nos permite apreciar la fuerza del género. En esta película, el artista intenta arrancar la máscara social a su víctima, desnudarlo.” Rodríguez (2007, p 74)

El guion del presente trabajo aplica esta teoría de la superioridad y uso de la sátira para arrancar también la “máscara social” a su protagonista. La sátira es un recurso que permite que utiliza el humor para resaltar los defectos absurdos de las personas y la sociedad

## **JUSTIFICACIÓN**

La naturaleza misma de “Pastel de manzana” toca temas de importancia que todos han sido capaces de vivir recientemente como lo es la pandemia y el aislamiento que la acompañó.

El efecto negativo causado en la mente de las personas fue tal que la Organización Mundial de la Salud (OMS) puso en marcha una comisión para fomentar la conexión social. El Dr. Adhanom (2023) afirma: “Las altas tasas de aislamiento social y soledad en todo el mundo tienen graves consecuencias para la salud y el bienestar”. De este modo las personas que no mantienen relaciones sociales (como el protagonista de este guion) tienden a ser más propensos a sufrir distintas enfermedades.

“Se plantea que el tiempo de aislamiento, sobre todo si es mayor a diez días, se torna en un factor de riesgo importante de estrés postraumático, miedo, frustración, aburrimiento y de síntomas de ansiedad y depresión” (Brooks 2020).

En el contexto de la pandemia del COVID-19 se han suscitado debates en torno a las personas en situaciones de vulnerabilidad. La Real Academia Europea de Doctores-Barcelona 1914 (RAED) reflexiona sobre los desafíos de la salud mental post pandemia y cómo el evento cambió muchos de los paradigmas de la sociedad actual; las relaciones interpersonales post pandemia estarán condicionadas por cierta paranoia social alentada por la desconfianza (RAED, 2022).

Los recursos narrativos propios del lenguaje cinematográfico pueden ser útiles para expresar estas emociones. Según un artículo del Centro de Psicología especializado de Madrid (UPAD) “la ironía dramática y el suspense son estrategias que ayudan en la transmisión de emociones al espectador” (García, 2021) haciendo uso de los elementos anteriores, permite hacer partícipes de la historia de diferentes maneras.

Por otra parte, la cantidad de proyectos de guion dentro del repositorio digital de la Universidad Monteávila es relativamente escasa en comparación a otras modalidades. También vale la pena destacar que la cantidad de guiones de comedia es menor frente a otros géneros, lo cual diferencia a este proyecto de los trabajos en dicho registro.

A nivel profesional, este guion puede convertirse en una oportunidad para el estudiante de poner en práctica y perfeccionar lo visto en la materia (redacción y estilo, televisión, apreciación del cine...) de una forma que permite mayor libertad y control creativo. El guion puede usarse también como una carta de presentación del autor al campo laboral, así como participar en concursos o festivales cinematográficos.

Trabajar en este PFC pondrá en práctica todo lo aprendido en la universidad por el estudiante y servirá para desarrollar sus habilidades. La experiencia resultante de este trabajo será un inicio en el deseo del autor de poder trabajar en este medio a futuro.

## **OBJETIVOS**

### ***Objetivo General***

Escribir un guion de ficción original para un cortometraje de comedia inspirado en la paranoia y el aislamiento post-pandémico, que aborda la historia de un hombre paranoico que combina la comedia y el drama.

### ***Objetivos específicos***

- Identificar y definir el género o los géneros cinematográficos en los que se inscribirá el guion.
- Contextualizar el período histórico en el que se desarrolla la historia del guion
- Identificar y definir una estructura narrativa.
- Desarrollar los personajes de la historia según un paradigma específico.
- Escribir el guion original para un cortometraje de comedia.

## **MANUAL DE PRODUCCIÓN**

### **SINOPSIS**

Alan, un joven ansioso y obsesionado con su seguridad, vive atrapado en una rutina paranoica que apenas le permite cruzar la puerta de su casa. Cuando se le acaba el medicamento el día de Alan se convierte en una espiral de pensamientos catastróficos especialmente con la llegada una vecina persistentemente amable, Mercedes, quien irrumpe en su vida con un pastel de manzana y una sonrisa

desconcertante. Entre visiones apocalípticas, fantasías absurdas y una creciente sospecha de que podría ser la próxima víctima de un asesinato doméstico, Alan debe decidir si el verdadero peligro está afuera... o en su propia mente.

## CRONOGRAMA

|                                                      |                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| OCTUBRE                                              |                                                                                                                                                                                                 |
| CONSULTAR TEXTOS.<br>PLANTEAMIENTO DE LA<br>HISTORIA | <p>Leer los libros: <i>Manual del guion</i> de Field.</p> <p>Empezar a escribir anotaciones de la historia.</p> <p>Leer guiones de otros anteproyectos.</p> <p>Ver películas de referencia.</p> |

|                                                      |                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NOVIEMBRE                                            |                                                                                                                                                                                       |
| CONSULTAR TEXTOS.<br>PLANTEAMIENTO DE LA<br>HISTORIA | <p>Leer los libros: <i>El guion</i> de Mckee y el <i>Manual del guion</i> de Field.</p> <p>Leer otros PFC.</p> <p>Empezar el informe del PFC.</p> <p>Ver películas de referencia.</p> |

|                                                      |                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DICIEMBRE                                            |                                                                                                                                                                                                         |
| CONSULTAR TEXTOS.<br>PLANTEAMIENTO DE LA<br>HISTORIA | <p>Leer los libros: <i>Manual del guion</i> de Field, y <i>El guion</i> de Mckee.</p> <p>Leer guiones de cine.</p> <p>Investigar sobre la salud mental.</p> <p>Escribir anotaciones de la historia.</p> |

|  |                              |
|--|------------------------------|
|  | Ver películas de referencia. |
|--|------------------------------|

|                                                          |                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ENERO                                                    |                                                                                                                                                                                                                  |
| CONSULTAR TEXTOS / SEGUIR ESCRIBIENDO EL PRIMER BORRADOR | <p>Leer los libros: <i>Manual del guion</i> de Field, y <i>El guion</i> de Mckee.</p> <p>Desarrollar el primer borrador.</p> <p>Leer los guiones de otros anteproyectos.</p> <p>Ver películas de referencia.</p> |

|                                                     |                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FEBRERO                                             |                                                                                                               |
| TERMINAR PRIMER BORRADOR / ANÁLISIS Y CORRECCIONES. | <p>Terminar el primer borrador.</p> <p>Analizar y revisión del guion.</p> <p>Ver películas de referencia.</p> |

|                    |                                                                                                                                                                                       |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MARZO              |                                                                                                                                                                                       |
| REVISIÓN DEL GUION | <p>Releer el guion.</p> <p>Consultar con el tutor.</p> <p>Consultar fuentes para el informe del PFC.</p> <p>Empezar el informe final del PFC.</p> <p>Ver películas de referencia.</p> |

|                    |                                                                          |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| ABRIL              |                                                                          |
| REVISIÓN DEL GUION | Continuar con las correcciones.<br>Trabajar en el informe final del PFC. |

|                                                        |                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MAYO                                                   |                                                                                                                           |
| REVISIÓN DE LA VERSIÓN FINAL / REDACTAR INFORME DE PFC | Continuar las correcciones del guion y hacer los ajustes necesarios.<br>Continuar trabajando en el informe final del PFC. |

## **INFLUENCIAS AUDIOVISUALES**

### ***PI, el orden del caos***

Es una película estadounidense de 1998, dirigida por Darren Aronofsky. Sirvió de influencia su protagonista Max, un joven reservado, y su mundo represivo. El aislamiento autoimpuesto por sus trastornos obsesivos son inspiraciones para crear a Alan, el protagonista de este proyecto. También tiene una influencia temática que se relaciona con la paranoia y la obsesión del protagonista que se convierte en una agonía física y mental.

## ***Win or Lose***

Una serie de televisión animada estadounidense creada por Pixar Animation Studios, dirigida por Carrie Hoson y Michael Yates.

Su apartado visual en el uso de símbolos y la manifestación de las emociones como la ansiedad de forma física, su innovación visual en cada episodio con distintas emociones y su forma de plasmarlo en el plano físico es de destacar.

## ***A real pain***

Es una película de comedia dramática estadounidense de 2024 escrita y dirigida por Jesse Eisenberg. La temática de este filme muestra la interacción de dos personajes con personalidades opuestas que sirvieron para la construcción de un diálogo realista pero entretenido.

La dinámica entre los personajes principales incorpora un sentido del humor que mezcla la comedia y el drama siendo una de las fortalezas de la película.

## **PERSONAJES**

### ***Aplicación de Robert Mckee***

Según Robert Mckee, la estructura del guion tiene la función de aportar presiones progresivamente crecientes que fuerzan a los personajes a tomar decisiones revelando la verdadera naturaleza de estos y por ende su verdadera personalidad.

La estructura del guion y los personajes tienen una estrecha relación y se puede observar en la historia. El protagonista de *Pastel de manzana* se enfrenta a decisiones en el desarrollo de la historia que ejercen presión sobre él, dejando a la audiencia percibir su verdadera naturaleza.

### ***Aplicación de Syd Field***

Para Syd Field, hay 4 elementos que definen a un buen personaje: la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud:

- Necesidad dramática: el protagonista, Alan, necesita salir de su apartamento para comprar su medicina pero su paranoia extrema no le deja tomar decisiones.
- Punto de vista: Alan expresa un punto de vista negativo y retorcido sobre la realidad, siempre esperando a que algo malo pase. Este punto de vista contrasta con la visión positiva de su vecina Mercedes.
- Cambio: Alan enfrenta sus miedos más irracionales, sacando lo peor de sí mismo llevándolo a actuar de manera más errática al final.
- Actitud: la actitud negativa de Alan se manifiesta como un punto de vista que se irá fortaleciendo conforme avanza la historia

### ***Aplicación de Greimas***

El esquema actancial de Algirdas Julien Greimas, es indispensable en la elaboración de todo guion ya que define las relaciones físicas y la configuración de los personajes, además de estudiar la acción que toman los personajes dentro de la historia.

El modelo de Greimas consta de un sujeto (Alan) que tiene un objetivo (superar su paranoia para salir del apartamento). Al develar sus acciones vamos viendo cómo Alan reconfigura todo su pensamiento, entre la paranoia y la cordura, entre el quedarse quieto o el accionar en este contexto.

El destinador, es decir, el motor que mueve a Alan, es su paranoia y en principio es 'por su propio bien', él cree que su paranoia lo mantiene a salvo.

El ayudante que podría ayudar a Alan a superar su paranoia es su amable vecina.

El oponente de la historia es él mismo, como la manifestación de su paranoia y ansiedad.

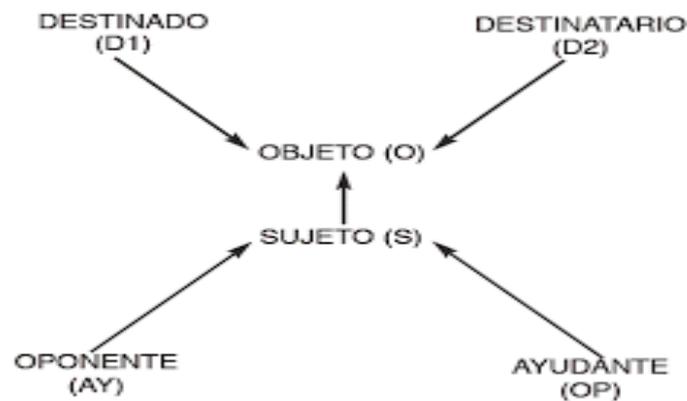


Figura II: esquema actancial de Greimas

## Biografía de personajes

### *Alan*

Es el protagonista de la historia, un hombre de 25 años, alto, con unas gafas gruesas que tiene la manía de acomodar compulsivamente cuando resbalan por el puente de su nariz. Su postura al caminar, encorvada y con la mirada baja, denota cierta incomodidad con el espacio que ocupa su cuerpo. Vive solo en un pequeño apartamento.

Es el único hijo de una familia de clase media. Su situación familiar era buena pero el bajo estatus socioeconómico de sus padres no permitieron pagar la ayuda psiquiátrica que Alan necesitaba durante su niñez. En la escuela sufría acoso, lo que lo llevó progresivamente a un encierro voluntario en el ambiente controlado que era su habitación y sin apenas interactuar con niños de su edad.

Su dificultad para encajar llevó a Alan a crecer distanciándose de las relaciones sociales y terminó viendo a su familia como un refugio en el que depositar las necesidades básicas de interacción. Cuando tras un desgraciado accidente de

tráfico sus padres fallecen, Alan, con apenas 18 años, se queda solo. Poco a poco empieza a desarrollar un síndrome paranoide que tiene que tratar con medicamentos.

Durante la pandemia, al aislamiento de Alan se sumó la gran cantidad de noticias trágicas que acontecían en el mundo, haciendo que empeorara su salud mental. Su trabajo como programador informático, ahora desde su casa, lo aisló aún más de la interacción humana.

Actualmente, Alan evita a conciencia cualquier intercambio con desconocidos, evitando subirse a un ascensor ocupado y prefiriendo siempre pedir la compra del supermercado por internet. Venera cada una de las pastillas que forman parte de su prescripción médica, tomándolas religiosamente en las horas indicadas.

### ***Mercedes***

Es una señora mayor de 82 años, bajita y de presencia serena, con el cabello completamente blanco recogido casi siempre en un moño bajo muy estirado, y una pequeña sonrisa casi permanente en sus labios. A pesar de los achaques propios de la edad, conserva una energía luminosa y un modo de hablar pausado.

Ha vivido toda su vida en el mismo apartamento. Tuvo una infancia común pero marcada por la escasez de recursos, en una familia de bajos ingresos donde aprendió que lo único que no faltaría nunca sería el amor de su familia y seres queridos. Sus padres la educaron para ser una persona de bien, con buenos modales, que pensara siempre con empatía en los demás y en las necesidades que existen en el mundo. Se casó y enviudó pronto sin tener hijos, por lo que lleva ya muchas décadas viviendo por su cuenta.

Optimista por naturaleza, afronta su vejez con una sonrisa, ocupando su tiempo, entre otras cosas, con la repostería. Disfruta de ofrecer sus postres caseros a sus vecinos de vez en cuando y encontrar en ello alguna excusa para conversar y mitigar un poco su soledad. Tiene una tristeza discreta que, aunque no la domina, la acompaña. Esto no impide que cada día vuelva a levantarse, a vestirse con dignidad, y a preguntarse a quién podrá alegrarle el día con uno de sus pasteles de manzana.

## ESCALETA

|                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Acto 1</b>                                                                              |
| Alan se despierta.                                                                         |
| Alan se asea.                                                                              |
| Alan nota que se le acabaron las pastillas.                                                |
| Alan sale de su casa (va a comprar más pastillas).                                         |
| Alan entra en el ascensor (empieza a tener pensamientos paranoicos y decide salir).        |
| Alan baja por las escaleras (empieza a tener pensamientos paranoicos y decide regresar).   |
| Alan escucha la puerta de su vecina abriéndose y se apresura a entrar a su casa.           |
| Alan es sorprendido por su vecina Mercedes y se ve forzado a invitarla a entrar.           |
| <b>ACTO 2</b>                                                                              |
| Alan tiene recuerdos de su vecina como una mujer escalofriante.                            |
| Alan se sienta con Mercedes quien trae un pastel de manzana.                               |
| Mercedes busca un cuchillo en la cocina poniendo nervioso a Alan.                          |
| Alan revisa su teléfono y encuentra noticias sobre unos asesinatos (sospecha de Mercedes). |
| Alan busca pastillas en el baño (recuerda que no quedan).                                  |

|                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Alan escucha voces que le dicen no comerse el pastel.                                  |
| Alan se imagina en un programa de entrevistas sobre los asesinatos por envenenamiento. |
| Alan camina (tambaleándose) por el pasillo.                                            |
| Alan se sienta con Mercedes.                                                           |
| Alan se imagina situaciones de muerte.                                                 |
| Alan tira el pastel de manzana.                                                        |
| <b>Acto 3</b>                                                                          |
| Mercedes se levanta y se retira.                                                       |
| Alan mira por la mirilla, cierra la puerta con llave.                                  |
| Alan se da cuenta de que no tiene comida en la casa salvo el pastel en el suelo.       |
| Alan tira el pastel a la basura.                                                       |

## GUION LITERARIO

INT. Habitación. DÍA

En una habitación desordenada suena un despertador. Alan (25) tiene el cabello corto y lleva puesta una pijama de botones, a juego. Se levanta de su cama y saca del cajón un par de medias.

Encima del cajón se observan múltiples cajas de medicamentos vacías, varios vasos de agua y libros de autoayuda.

INT. BAÑO. DÍA

Alan empieza su rutina diaria cepillando sus dientes y lavándose la cara de manera metódica, moviendo de forma brusca

los brazos pero sin mover el resto del cuerpo, con aires de robot.

Alan agarra un frasco de pastillas pero, al sacudirlo, nota que está vacío. Lo sacude un par de veces más sobre su mano como si tratara de asegurarse.

En ese momento le parece oír un ruido detrás de la ducha. Alan se aproxima lentamente y, tras un instante de duda, decide abrir la cortina de un golpe, revelando que no hay nada detrás.

INT. PUERTA. DÍA

Alan, ya vestido con ropa para salir, llega con paso apresurado a la puerta. Allí empieza a abrir múltiples candados que tiene puestos. Antes de abrir el último, sus manos empiezan a temblar. Se detiene un momento, nervioso, y observa por la mirilla de la puerta el pasillo vacío.

Alan da un suspiro, se toca los bolsillos y saca una mascarilla, que se pone. Da un último vistazo hacia atrás antes de decidirse a abrir la puerta.

INT. PASILLO. DÍA

El pasillo tiene un ascensor a la derecha y una puerta que da a las escaleras a la izquierda. La puerta de su vecina está al frente.

Alan entra en el ascensor y su dedo se mueve por la fila de botones, pero se detiene antes de pulsar uno.

ALAN (V.O)

Es un ascensor muy viejo...podría fallar.

INT. ASCENSOR. DÍA

Alan oprime el botón y el ascensor cae sin control. Asustado, Alan junto su espalda y las palmas de sus manos a las paredes del ascensor con tensión. Comienza a gritar.

Fundido a negro, la cámara cambia a la imagen de un funeral con un retrato de Alan con flores a su alrededor.

Alan se sale del ascensor con prisa.

INT. ESCALERA. DÍA (secuencia imaginada)

Alan baja las escaleras lentamente pero la luz del piso de abajo está fallando, titila generando un ambiente suspicaz, de terror. Alan resbala por la escalera; la cámara no le sigue pero se escucha cómo rueda escaleras abajo.

INT. PASILLO. DÍA

De vuelta en el pasillo, sin haber hecho progresos, Alan escucha unos pasos que vienen de la puerta frente a su casa.

ALAN (V.O)

En este edificio aún hay una cosa que me resulta más aterradora que cualquier escalera. Un elemento completamente impredecible, más incluso que el quedarse encerrado en el ascensor .

Alan se apresura a su puerta y empieza a abrir con velocidad las múltiples cerraduras mientras que detrás de él se escucha una puerta abrirse.

INT. SALA. DÍA

Alan entra rápido a su casa y suelta un gran suspiro solo para ser sorprendido por la voz de su vecina Mercedes (82) y darse cuenta de que se olvidó de cerrar la puerta.

MERCEDES  
(sonriendo)

Hola, señor Alan. No pude evitar escucharlo detrás de la puerta y pensar: ¡Es la perfecta oportunidad para pasar un rato con mi vecino!

Antes de poder decir algo, Mercedes entra en la casa de Alan sujetando un plato envuelto en aluminio.

MERCEDES

Usted siempre está tan ocupado... pero pienso que es el momento ideal para conversar un rato y merendar juntos como habíamos quedado, ¿no cree? (sonriendo)

INT. EDIFICIO. DÍA. FLASHBACK

Fundido negro y se muestran varios momentos donde Alan siempre que trata de salir de casa, parece encontrarse con Mercedes. Alan intenta eludir en cada momento pero falla, este se la encuentra y ella siempre le saluda con una sonrisa.

ALAN (V.O)

Mercedes lleva viviendo en este edificio desde antes que yo, jamás la he visto sin una sonrisa, pero lo que es más extraño de todo... Siempre trata de buscar conversación conmigo. Un día, para sacármela de encima, hice la promesa de comer en mi casa sin especificarle nunca el día. Desde entonces multipliqué mis esfuerzos por evitarla.

INT. COMEDOR. DÍA

Mercedes y Alan se sientan a la mesa. Alan se mueve un poco en su silla, mostrando incomodidad mientras que Mercedes se sienta con tranquilidad.

MERCEDES

Es una alegría que por fin podamos comer juntos, nos conocemos desde hace más de 5 años y esta es apenas la primera vez que entro en tu casa. Aunque ya haya estado aquí, ¿sabes? El anterior inquilino, el señor Pérez, era...

ALAN  
(con fastidio)

Lo cierto es que tengo una diligencia que hacer, quizás deberíamos ir directo a la comida que mencionó.

Mercedes sonríe y revela un pastel de manzana bajo el plato cubierto de aluminio que trajo.

MERCEDES  
Mi especialidad es el pastel de manzana. ¿Puedo ver su cocina?

INT. COCINA. DÍA

En la cocina, Mercedes empieza a rebuscar entre los estantes como si fueran suyos, haciendo que Alan se frote las manos, nervioso. Mercedes saca un gran cuchillo haciendo que Alan se sienta incómodo y retroceda. Alan se retira de la cocina dejando a Mercedes hablando sola.

INT. COMEDOR. DÍA

Alan se sienta y empieza a ver su teléfono para fijarse en las últimas noticias. Un artículo le llama la atención: trata sobre una creciente ola de asesinatos dentro de las casas de las víctimas y concluye con la frase 'no confíes en nadie'. En ese preciso instante, el teléfono de Alan se queda sin pila, marcando la señal de batería muerta.

Alan escucha el mismo ruido que le pareció escuchar en el baño y se fija en la puerta que conecta con la cocina donde está Mercedes.

Mercedes sale de la cocina con dos trozos de pastel pero Alan ya no está en el comedor.

INT. BAÑO. DÍA

Alan busca con desesperación las pastillas que había en el baño, pero no quedan en el frasco. Mercedes toca a la puerta.

MERCEDES

¿Todo bien? (con preocupación)

ALAN

Sí, sólo necesito un minuto.

Alan se lava la cara con fuerza varias veces y se mira frente al espejo.

REFLEJO DE ALAN

No puedes comerte ese pastel.

Alan cierra los ojos.

INT. SET DE NOTICIERO DE TELEVISIÓN. DÍA

Alan abre los ojos y se encuentra en un programa de entrevistas.

PRESENTADOR

Hoy nos acompaña un invitado muy especial. Conmigo está la siguiente víctima de una ola de asesinatos por envenenamiento.

Dime, Alan, ¿qué se siente estar a punto de morir?

INT. PASILLO. DÍA

Alan vuelve a la realidad y atraviesa el pasillo hacia la sala. El pasillo parece deformarse: Alan pone la mano en su frente. se escuchan voces distantes y el mismo ruido que lo atormenta desde la mañana. En el camino se le cae a Alan la mascarilla con la que planeaba salir.

INT. COMEDOR. DÍA

Mercedes se encuentra sentada cómodamente. Alan se sienta junto a ella, se mueve en su asiento mostrando cierta incomodidad y se pone erguido. Un segundo Alan (producto de su imaginación) se sienta junto a él y adopta una posición más relajada en comparación al Alan real .

Mercedes empieza a conversar pero su voz se vuelve cada vez más difusa hasta que solo se escucha un pitido, que se hace progresivamente más fuerte.

La cámara se mueve revelando que el "otro Alan" sopla un silbato generando el ruido que molesta a Alan.

MERCEDES

Sabe, a decir verdad, me sentía algo preocupada por usted.

El ruido se detiene en seco.

ALAN

¿Preocupada? ¿usted?

MERCEDES

Sí, la verdad es que le veo terriblemente solo, señor Alan, y nada da más miedo que la soledad.

INT. COMEDOR. DÍA

La cámara se va acercando poco a poco a la cara de Alan.

ALAN (V.O)

(Molesto)

¿Soledad? Quizás es fácil decirlo para alguien que ya vivió toda una vida, pero la muerte se siente próxima en cada rincón

Caerse por las escaleras, quedar encerrado en un ascensor, accidentes de tráfico, accidentes de avión, accidentes marinos, incendios, terremotos, inundaciones, intoxicación alimentaria, ataques de osos, pandemias, enfermedades, inanición, deshidratación, sobredosis, colesterol alto, que te caiga un rayo... y también muerte por un pastel envenenado.

Alan mira fijamente hacia el pastel de Mercedes.

OTRO ALAN  
(Sonriendo)  
Sabes qué hacer.

INT. COMEDOR. DÍA

Alan jala el mantel arrojando ambos trozos de pastel de manzana al suelo. Mercedes se queda sorprendida.

Alan se levanta de la mesa precipitadamente.

ALAN  
Yo... lo siento, recordé que tengo un asunto urgente y necesito quedarme solo en este momento.

MERCEDES  
(Asustada)  
Sí... lo entiendo.

Mercedes se retira de la mesa de forma apresurada y se escucha la puerta cerrarse.

INT. PUERTA . NOCHE

Alan se apresura a observar por la mirilla y, cuando ve que no hay nadie, se apresura a cerrar con llave los múltiples candados de la puerta. Esta vez mueve un estante, que está justo a un lado, para bloquearla.

Alan observa su solitaria casa y suspira.

INT. COCINA. NOCHE

Alan abre un par de cajones con la intención de prepararse para comer cereal pero descubre que ya no le queda, el estómago de Alan suena. Abre y cierra los distintos cajones, pero están vacíos: no hay nada en la cocina para comer. Lo

único que parece comestible es un pedazo del pastel de manzana que Mercedes dejó en la cocina.

Alan se detiene por un momento y acerca el pastel a su boca.

ALAN (V.O)

Pensándolo bien, podría ser alérgico.

El pastel acaba en la basura con un sencillo movimiento de su brazo. Alan sonríe para sí mismo con satisfacción.

## CONCLUSIONES

Uno de los aprendizajes más relevantes ha sido la comprensión del poder que tienen las historias bien contadas. Más allá del entretenimiento, el relato audiovisual permite transmitir emociones, valores, ideas e incluso aspectos de la condición humana. En un contexto social donde la información circula de manera constante y en múltiples formatos, la narración se ha consolidado como una herramienta poderosa para generar conexión emocional y significado.

Durante la elaboración del guion, se evidenció la importancia de la inspiración, pero también de la preparación. Inspirarse no es solo esperar a que llegue una idea brillante, sino cultivar el entorno adecuado para que esas ideas surjan: leer, investigar, observar y reflexionar. En este sentido, la revisión teórica de autores como Syd Field, con su enfoque en la estructura en tres actos, y Robert McKee, con su atención a la narrativa y el conflicto, aportó una base sólida para comprender cómo debe organizarse una historia para que funcione cinematográficamente. Estas teorías no deben tomarse como recetas infalibles, sino como guías que ayudan a dar forma a la creatividad.

Otro aspecto esencial abordado en el proyecto fue la construcción de personajes. Crear personajes que generen empatía en la audiencia requiere trabajo consciente. Para ello, se investigaron modelos narrativos previos, se analizaron personajes de películas reconocidas y se aplicaron herramientas teóricas como el modelo actancial de Greimas, que permite identificar los roles funcionales de los personajes dentro de la trama. Esto ayudó a desarrollar figuras humanas, complejas, coherentes y emocionalmente resonantes.

Especialmente quedó reafirmada la idea de que la estructura narrativa es la columna vertebral del guion. Sin una estructura sólida, los elementos narrativos tienden a dispersarse o perder fuerza. La estructura permite al guionista mantener el

control del ritmo, del conflicto y de la progresión dramática, ofreciendo al espectador una experiencia coherente y envolvente. Comprender la estructura no implica limitar la creatividad, sino dirigirla hacia una narración efectiva.

En conclusión, este proyecto no solo permitió ejercitar la escritura de un guion cinematográfico, sino también profundizar en los elementos fundamentales que hacen posible contar una historia con impacto: la inspiración alimentada por la investigación, la construcción de personajes con profundidad y la estructura como soporte esencial del relato. El aprendizaje obtenido servirá de base para futuros proyectos audiovisuales, donde cada historia se convertirá en una nueva oportunidad de conectar con el espectador.

## **RECOMENDACIONES**

La realización de este proyecto final fue un desafío. El trabajo no se limita solamente a escribir las ideas y juntarlas para hacer un guion. El proyecto fue todo un proceso.

Cuando el autor realizó este proyecto se enfrentó al problema de saber estructurar sus ideas. El proyecto es un cortometraje, lo que significa que se tiene menos espacio para la narración de una historia del que puede tener un largometraje.

Es importante destacar el apartado investigativo previo, que fue fundamental en la creación de las bases teóricas y ayudó no solo a darle forma al guion sino también a aplicar teorías narrativas que acabaron en una reescritura de las ideas iniciales para la trama de la historia. La investigación previa dota de un mayor entendimiento y profundidad al guion y evita que caiga en errores comunes como el uso excesivo de clichés o pecar de una escritura demasiado literaria.

El autor de este proyecto recomienda visualizar y, sobre todo, leer una gran variedad de historias para ampliar la perspectiva y la cultura visual. Ver muchas películas (incluso si se salen de tu zona de confort) ayudan a aprender de los estilos detrás de la dirección de un filme. Incluso en el caso en el que se tenga una idea de lo que será el guion antes de comenzar el proyecto esta puede cambiar y ser influenciada por películas que, aunque en un primer momento no parezca que tengan que ver con la idea original, pueden significar grandes aportes creativos para el resultado final.

Otro aspecto importante es el manejo del tiempo. Uno de los mayores desafíos del PFC es la organización de un cronograma y cumplirlo a la vez que se cumplen con otras responsabilidades de la universidad Monteávila, así como cualquier imprevisto que pueda surgir en la vida personal del alumno. La organización es crucial para cumplir los plazos preestablecidos. El proyecto final es un proceso que requiere de tiempo, que no es infinito, y por lo tanto es necesaria una disciplina y organización para saber puntualizar los pasos a realizar en el trabajo y llevarlos a cabo en el tiempo estipulado por la universidad.

## REFERENCIAS

Carvallo, E. (2020), *Guion original para largometraje: Pequeña Venecia* (tesis de pregrado) Universidad Monteávila, Venezuela

Escalante, L. (2024), *Guion original: Cigarro* (trabajo de pregrado) Universidad Monteávila, Venezuela

Field. S. *Manual del Guionista*. (1996) recuperado de:

[https://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2012/09/Syd\\_Field\\_-\\_El\\_manual\\_del\\_guionista.pdf](https://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2012/09/Syd_Field_-_El_manual_del_guionista.pdf)

La Organización Mundial de la Salud. (s.f.). *La OMS pone en marcha una comisión para fomentar la conexión social*. Who.int. Recuperado el 10 de noviembre de 2024,

de:

<https://www.who.int/es/news/item/15-11-2023-who-launches-commission-to-foster-social-connection>

Mckee R. *El Guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Recuperado de:

<https://www.zinemotion.com.mx/Guiones%20y%20libros/El%20gui%C3%B3n%20-%20Robert%20McKee.pdf>

Méndez, N & Pinzón, G. (2024). *Guión original para producción audiovisual formato cortometraje: Vestigios de una noche*. (tesis de pregrado) Universidad Monteávila, Venezuela

Ponte, O. (2024). *Redacción de un guión original sobre la fe como mecanismo de superación de eventos traumáticos: Victoria*. (tesis de pregrado) Universidad Monteávila, Venezuela

Rojas, M & Sarcina, R. (2018) *Adaptación de la novela "Ali 's Pretty Little Lies" de Sara Shepard a guión cinematográfico* (tesis de pregrado) Universidad Monteávila, Venezuela.

Saniz Balderrama, Ligia. (2008). El esquema actual explicado. *Punto Cero*, 13(16), 97. Recuperado en 28 de mayo de 2025, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762008000100011&lng=es&tlng=e](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762008000100011&lng=es&tlng=e)

Tineo, B. (2019) *Guión Original de Western Revisionista: "SANGRE NEGRA"*. (tesis de pregrado) Universidad Monteávila, Venezuela.

Vorhaus, J. (2005). *Cómo orquestar una comedia: Los recursos más serios para crear los gags, monólogos y textos cómicos más desternillantes*. Alba Editorial.

Raed. (2022). *Los efectos del aislamiento social provocado por la pandemia*. Real Academia Europea de Doctores. recuperado de <https://raed.academy/la-pandemia-silenciosa/>

Rodríguez, R. (2007). Charles Spencer Chaplin, un elixir para la vida. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8830978.pdf>

Vilahomat, R. (2021). Satira y generos menores: apuntes sobre literatura latinoamericana contemporánea. recuperado de <https://dokumen.pub/satira-y-generos-menores-apuntes-sobre-literatura-latinoamericana-contemporanea-9783968691749.html>

## **REFERENCIAS AUDIOVISUALES**

The Big Shave (1967). [Cortometraje]. Dirigida por Martin Scorsese.

Pi (1998). [Película]. Dirigida por Darren Aronofsky.

La mujer sin cabeza (2008). [Película]. Dirigida por Lucrecia Martel.

A Real Pain. (2024). [Película]. Dirigida por Jesse Eisenberg.

Win or Lose (2025). [Serie]. Creado por Carrie Hoson y Michael Yates.